

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS VA
SDN 10 METRO TIMUR**

(Skripsi)

Oleh

Ria Nurmala Dewi



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VA SDN 10 METRO TIMUR

Oleh

RIA NURMALA DEWI

Masalah dalam penelitian ini adalah rendahnya aktivitas dan hasil belajar matematika siswa. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VA SDN 10 Metro Timur melalui penerapan model pembelajaran tipe *team game tournament*. Jenis penelitian yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan setiap siklusnya, yang terdiri dari tahap: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Alat pengumpul data yang digunakan berupa lembar observasi dan soal tes formatif. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik nontes dan teknik tes. Teknik analisis data berupa analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran *team game tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika. Persentase aktivitas siswa secara klasikal pada siklus I mendapat katagori “Aktif”, kemudian pada siklus II mengalami peningkatan menjadi “Sangat Aktif”. Hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I termasuk dalam katagori “Sedang”, lalu pada siklus II meningkat menjadi “Tinggi”.

Kata kunci: *team game tournament*, aktivitas, hasil belajar.

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*
UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS VA
SDN 10 METRO TIMUR**

Oleh

RIA NURMALA DEWI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

Judul Skripsi : **PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VA SDN 10 METRO TIMUR**

Nama Mahasiswa : **Ria Nurmala Dewi**

No. Pokok Mahasiswa : 1213053096

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Sulistiasih, M.Pd.
NIP 19550508 198103 2 001

Drs. Sarengat, M.Pd.
NIP 19580608 198403 1 003

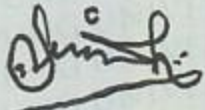
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

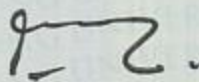
1. Tim Penguji

Ketua : **Dra. Sulistiasih, M.Pd.**




.....

Sekretaris : **Drs. Sarengat, M.Pd.**



.....

Penguji Utama : **Dra. Hj. Yulina H., M.Pd.I.**



.....



Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dr. H. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 003

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **10 Juni 2016**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ria Nurmala Dewi
NPM : 1213053096
Program Studi : S1 PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VA SDN 10 Metro Timur” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat dan apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, 14 Maret 2016
Yang membuat pernyataan



Ria Nurmala Dewi
NPM 1213053096

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Ria Nurmala Dewi. Peneliti dilahirkan di Kelurahan Hadimulyo Barat Kecamatan Metro Pusat Kota Metro pada tanggal 28 Februari 1994. Peneliti merupakan anak kedua dari tiga bersaudara pasangan Bapak Suryono dan Ibu Suparni, S. Pd. SD.

Pendidikan formal yang telah ditempuh oleh peneliti sebagai berikut.

1. SD Negeri 11 Metro Pusat Kota Metro, lulus pada tahun 2006.
2. SMP Negeri 1 Metro Kota Metro, lulus pada tahun 2009.
3. SMA Negeri 3 Metro Kota Metro, lulus pada tahun 2012.

Pada tahun 2012, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

MOTO

"Ulmu merupakan imamnya amal, dan amal sebagai pengikutnya"

(H. R. Muadz bin Jabal)

"Bagaimana proses anda dalam mengerjakan sesuatu adalah jauh lebih penting daripada apa yang anda hasilkan dari sesuatu tersebut"

(Anonim)

"Kerjakanlah sesuatu dengan sungguh-sungguh, diiringi sabar dan berdoa kepada Ulahi Rabbi serta bercerminlah pada pengalaman maka kau akan mendapatkan hasil atas apa yang telah kaubuat"

(Ria Nurmala Dewi)

PERSEMBAHAN

Bismillaahirrohmaanirrohiim. . .

*Karya sederhana ini kupersembahkan sebagai rasa syukurku
serta untuk;*

*Kedua orang tuaku tercinta, Bapak Suryono dan Ibu Suparni, S. Pd.SD yang selalu
bermunajat dalam setiap untaian doa untuk anak yang disayanginya dan
senantiasa mendengarkan keluh kesah serta memberikan nasihat
maupun motivasi yang sangat berarti bagiku.*

*Kakek dan Nenekku tersayang, walau kini terpisah jarak dan ruang namun harapan dan
nasihatmu akan selalu kuingat dan terima kasih atas doa dan kenangan indah
yang tak akan kulupakan.*

*Kakakku Lia Agustina dan Adikku tersayang Yuni Tri Astuti yang selalu menanyakan
perkembangan skripsiku, memberikan semangat, dan membuatku tersenyum.*

*Keponakanku yang manis dan menggemaskan, Qinaira Destia Suwito yang tak henti
mengusik keheninganku dengan segala permintaannya dan memberikan
cerita tersendiri dalam proses penyusunan skripsi ini.*

*Keluarga besarku yang tak henti bertanya mengenai kuliah dan masa kelulusanku,
mendoakan dan mendorongku agar cepat lulus serta hidup mapan, yang mampu
memberikan kontribusi bagi keluarga dan menjadi seseorang yang sukses,
terima kasih kuucapkan.*

Almamater tercinta Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VA SDN 10 Metro Timur” sebagai syarat meraih gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan.

Proses penelitian dan penyusunan skripsi ini dibantu oleh berbagai pihak. Oleh karena itu peneliti menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M. P., Rektor Universitas Lampung yang telah memberikan kontribusi dalam pengembangan universitas dan memajukan kualitas lulusan.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Fuad, M. Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah menyediakan fasilitas sehingga peneliti dapat menyelesaikan studi tepat waktu.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M. Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung yang telah memberikan persetujuan sebagai bentuk legalisir skripsi yang diakui oleh Jurusan Ilmu Pendidikan.

4. Bapak Drs. Maman Surahman, M. Pd., Ketua Program Studi S1 PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan sumbang saran untuk kemajuan kampus PGSD tercinta.
5. Bapak Drs. Rapani, M. Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan dan bantuan selama proses penyusunan skripsi.
6. Ibu Dra. Sulistiasih, M. Pd., Ketua Tim Penguji yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat, dan kritik serta bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
7. Bapak Drs. Sarengat, M. Pd., Sekretaris yang telah memberikan bimbingan, masukan berupa saran, nasihat, kritik, dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Ibu Dra. Hj. Yulina H., M. Pd. I., Penguji Utama yang telah banyak memberikan sumbangan pemikiran, kritik, dan saran dalam penyempurnaan skripsi ini.
9. Bapak Ibu Dosen serta Staf Karyawan PGSD Kampus B Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
10. Ibu Artijah, S. Pd., Kepala SDN 10 Metro Timur yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
11. Bapak Mukhtar A. Ma. Pd, guru mata pelajaran matematika kelas VA yang peneliti jadikan kelas penelitian yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.

12. Ibu Siti Rohana, S. Pd., wali kelas VA yang telah membantu peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
13. Dewan guru dan Staf Tata Usaha SDN 10 Metro Timur yang telah memberikan dukungan dan bantuan dalam pelaksanaan penelitian.
14. Siswa kelas VA SDN 10 Metro Timur Tahun Pelajaran 2015/2016 yang ikut andil sebagai subjek dalam penelitian ini.
15. Sahabat-sahabatku yang selalu meluangkan waktu dan tenaganya untuk bertukar gagasan, membantu, serta memotivasi agar cepat menyelesaikan studi, Yeni Safitri, Annisa Ulfa, Zelina Affriani, Rosdiana, Bela, Intan Kharisma, Nurhayat, Pepy, Vika, Imo, Komala, Yusina dan Wayan.
16. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2012 khususnya kelas B, semoga kita dapat menggapai mimpi dan cita-cita kita.
17. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan dan jauh dari kesempurnaan namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, Maret 2016
Peneliti

Ria Nurmala Dewi
NPM 1213053096

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|--|---------|
| DAFTAR TABEL..... | vii |
| DAFTAR GAMBAR | ix |
| DAFTAR LAMPIRAN | x |
| | |
| BAB I PENDAHULUAN | |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Rumusan Masalah | 6 |
| D. Tujuan Penelitian..... | 7 |
| E. Manfaat Penelitian..... | 7 |
| | |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | |
| A. Model Pembelajaran Kooperatif | |
| 1. Pengertian Model Pembelajaran | 9 |
| 2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif | 10 |
| 3. Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif | 11 |
| B. Model Pembelajaran TGT | |
| 1. Pengertian TGT | 12 |
| 2. Karakteristik TGT..... | 13 |
| 3. Tujuan TGT | 14 |
| 4. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran TGT..... | 14 |
| 5. Prosedur dalam Pelaksanaan TGT | 16 |
| 6. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT..... | 20 |
| C. Matematika | |
| 1. Pengertian Matematika | 22 |
| 2. Kegunaan dan Fungsi Matematika | 23 |
| 3. Pembelajaran Matematika di SD | 24 |
| D. Belajar dan Pembelajaran | |
| 1. Pengertian Belajar..... | 26 |
| 2. Pengertian Pembelajaran..... | 27 |
| 3. Aktivitas Belajar | 28 |
| 4. Hasil Belajar | 29 |
| E. Kinerja Guru..... | 31 |

| | Halaman |
|---|---------|
| F. Penelitian yang Relevan | 32 |
| G. Kerangka Pikir | 34 |
| H. Hipotesis Tindakan | 35 |
| | |
| BAB III METODE PENELITIAN | |
| A. Jenis Penelitian | 36 |
| B. <i>Setting</i> Penelitian | |
| 1. Tempat Penelitian | 37 |
| 2. Waktu Penelitian | 37 |
| 3. Subjek Penelitian | 38 |
| C. Teknik Pengumpulan Data | |
| 1. Teknik Nontes | 38 |
| 2. Teknik Tes | 38 |
| D. Alat Pengumpulan Data | |
| 1. Lembar Observasi | 39 |
| 2. Tes Hasil Belajar Siswa | 43 |
| E. Teknik Analisis Data | |
| 1. Teknik Analisis Data Kualitatif | 43 |
| 2. Teknik Analisis Data Kuantitatif | 48 |
| F. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas | |
| 1. Siklus I | 50 |
| 2. Siklus II | 56 |
| G. Indikator Keberhasilan | 62 |
| | |
| BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN | |
| A. Profil SDN 10 Metro Timur | 63 |
| B. Deskripsi Awal | 64 |
| C. Refleksi Awal | 65 |
| D. Hasil Penelitian | |
| 1. Siklus I | 66 |
| 2. Siklus II | 79 |
| E. Rekapitulasi | 89 |
| F. Pembahasan | 95 |
| | |
| BAB V KESIMPULAN DAN SARAN | |
| A. Kesimpulan | 101 |
| B. Saran | 102 |
| | |
| DAFTAR PUSTAKA | 104 |
| | |
| LAMPIRAN | |

DAFTAR GAMBAR

| Gambar | Halaman |
|---|---------|
| 2.1 Penempatan siswa pada meja turnamen..... | 16 |
| 2.2 Alur aturan permainan TGT..... | 17 |
| 2.3 Kerangka pikir penelitian..... | 34 |
| 3.1 Tahapan siklus PTK..... | 37 |
| 4.1 Peningkatan kinerja guru siklus I dan II..... | 90 |
| 4.2 Peningkatan nilai aktivitas belajar siswa siklus I dan II..... | 91 |
| 4.3 Peningkatan hasil belajar afektif siswa siklus I dan II..... | 92 |
| 4.4 Peningkatan hasil belajar psikomotor siswa siklus I dan II..... | 94 |
| 4.5 Peningkatan hasil belajar kognitif siswa siklus I dan II..... | 95 |

DAFTAR LAMPIRAN

| Lampiran | Halaman |
|--|---------|
| 1. Surat-surat | |
| a. Surat izin penelitian pendahuluan dari Fakultas | 107 |
| b. Surat keterangan dari Fakultas | 108 |
| c. Surat izin penelitian dari Fakultas | 109 |
| d. Surat izin penelitian dari SD | 110 |
| e. Surat pernyataan penelitian dari SD..... | 111 |
| f. Surat keterangan penelitian dari SD..... | 112 |
| 2. Perangkat Pembelajaran | |
| a. Pemetaan SK-KD siklus I | 113 |
| b. Silabus pembelajaran siklus I..... | 115 |
| c. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I..... | 118 |
| d. Lembar kerja siswa siklus I..... | 125 |
| e. Kisi-kisi soal tes formatif siklus I | 131 |
| f. Tes formatif siklus I | 132 |
| g. Kunci jawaban tes formatif siklus I..... | 139 |
| h. Pemetaan SK-KD siklus II | 140 |
| i. Silabus pembelajaran siklus II..... | 142 |
| j. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II..... | 145 |
| k. Lembar kerja siswa siklus II..... | 152 |
| l. Kisi-kisi soal tes formatif siklus II | 160 |
| m. Tes formatif siklus II | 162 |
| n. Kunci jawaban tes formatif 2 | 169 |
| 3. Kinerja Guru | |
| a. Kinerja guru siklus I..... | 171 |

| Lampiran | Halaman |
|--|---------|
| b. Kinerja guru siklus II..... | 173 |
| c. Rekapitulasi kinerja guru | 175 |
| | |
| 4. Aktivitas Siswa | |
| a. Nilai aktivitas belajar siswa siklus I..... | 176 |
| b. Nilai aktivitas belajar siswa siklus II..... | 178 |
| c. Rekapitulasi nilai aktivitas belajar siswa | 180 |
| | |
| 5. Hasil Belajar Afektif Siswa | |
| a. Hasil belajar afektif siswa siklus I..... | 182 |
| b. Hasil belajar afektif siswa siklus II | 184 |
| c. Rekapitulasi hasil belajar afektif siswa | 186 |
| | |
| 6. Hasil Belajar Psikomotor Siswa | |
| a. Hasil belajar psikomotor siswa siklus I..... | 188 |
| b. Hasil belajar psikomotor siswa siklus II | 190 |
| c. Rekapitulasi hasil belajar psikomotor siswa | 192 |
| | |
| 7. Hasil Belajar Kognitif Siswa | |
| a. Hasil belajar kognitif siswa siklus I | 194 |
| b. Hasil belajar kognitif siswa siklus II..... | 195 |
| c. Rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa..... | 196 |
| | |
| 8. Dokumentasi | |
| a. Kegiatan penelitian pembelajaran siklus I..... | 197 |
| b. Kegiatan penelitian pembelajaran siklus II | 199 |

DAFTAR TABEL

| Tabel | Halaman |
|---|---------|
| 1. 1 Persentase ketuntasan hasil belajar siswa | 4 |
| 2. 1 Lembar skor permainan | 18 |
| 2. 2 Menentukan poin turnamen untuk empat pemain | 18 |
| 2. 3 Menentukan poin turnamen untuk tiga pemain | 19 |
| 2. 4 Lembar rangkuman skor tim | 19 |
| 3. 1 Indikator penilaian aktivitas siswa | 40 |
| 3. 2 Rubrik penyekoran aktivitas siswa..... | 40 |
| 3. 3 Indikator penilaian hasil belajar afektif siswa..... | 41 |
| 3. 4 Rubrik penyekoran hasil belajar afektif siswa | 41 |
| 3. 5 Indikator penilaian hasil belajar psikomotor siswa..... | 42 |
| 3. 6 Rubrik penyekoran hasil belajar psikomotor siswa | 43 |
| 3. 7 Katagori kinerja guru berdasarkan perolehan nilai | 44 |
| 3. 8 Katagori aktivitas belajar siswa berdasarkan nilai | 45 |
| 3. 9 Katagori keaktifan kelas dalam satuan persen | 45 |
| 3.10 Katagori nilai afektif siswa | 46 |
| 3.11 Katagori tingkat keberhasilan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor siswa secara klasikal | 47 |
| 3.12 Katagori nilai psikomotor siswa..... | 47 |
| 3.13 Katagori ketuntasan nilai kognitif siswa | 49 |
| 4. 1 Keadaan guru dan karyawan SDN 10 Metro Timur | 64 |
| 4. 2 Jadwal pelaksanaan PTK..... | 66 |
| 4. 3 Hasil kinerja guru siklus I | 72 |
| 4. 4 Nilai aktivitas belajar siswa siklus I..... | 73 |
| 4. 5 Hasil belajar afektif siswa siklus I | 74 |

| Tabel | Halaman |
|---|---------|
| 4. 6 Nilai hasil belajar psikomotor siswa siklus I..... | 74 |
| 4. 7 Hasil belajar kognitif siswa siklus I..... | 75 |
| 4. 8 Nilai kinerja guru siklus II | 85 |
| 4. 9 Nilai aktivitas belajar siswa siklus II..... | 86 |
| 4.10 Nilai hasil belajar afektif siswa siklus II..... | 87 |
| 4.11 Nilai hasil belajar psikomotor siswa siklus II..... | 87 |
| 4.12 Nilai hasil belajar kognitif siswa siklus II..... | 88 |
| 4.13 Rekapitulasi nilai kinerja guru siklus I dan II..... | 89 |
| 4.14 Rekapitulasi nilai aktivitas belajar siswa siklus I dan II | 90 |
| 4.15 Rekapitulasi hasil belajar afektif siswa siklus I dan II | 92 |
| 4.16 Rekapitulasi hasil belajar psikomotor siswa siklus I dan II..... | 93 |
| 4.17 Rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa siklus I dan II | 94 |

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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. Pendidikan juga merupakan salah satu sarana bagi manusia untuk mengembangkan potensi yang dimilikinya melalui proses pembelajaran baik secara formal, semi formal maupun nonformal.

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) menyebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang berdemokrasi serta bertanggung jawab.

Mengacu pada fungsi pendidikan nasional tersebut, diperlukan kerja sama antarberbagai pihak terkait guna mewujudkannya, tidak hanya melibatkan guru, sekolah, dan siswa, melainkan lebih luas daripada itu. Pendidikan perlu adanya campur tangan pemerintah, masyarakat, dinas pendidikan, maupun lembaga atau pihak yang berperan dalam dunia

pendidikan. Sejalan dengan rumusan Depdiknas di atas, Ihsan (2008: 5)

mengartikan pendidikan sebagai:

- 1) Suatu proses pertumbuhan yang menyesuaikan dengan lingkungannya.
- 2) Suatu pengarahan dan bimbingan yang diberikan kepada anak dalam pertumbuhannya.
- 3) Suatu usaha sadar untuk menciptakan suatu keadaan atau situasi tertentu yang dikehendaki oleh masyarakat.
- 4) Suatu pembentukan kepribadian dan kemampuan dalam menuju kedewasaan.

Pendidikan tidak hanya dipandang sebagai usaha pemberian informasi dan pembentukan keterampilan saja, namun diperluas sehingga mencakup usaha untuk mewujudkan keinginan, pola hidup pribadi dan sosial yang memuaskan. Pendidikan bukan semata-mata sebagai sarana untuk persiapan kehidupan yang akan datang, tetapi untuk kehidupan anak sekarang yang sedang mengalami perkembangan menuju ke tingkat kedewasaannya. Untuk menggapai esensi dan tujuan pendidikan tersebut, dibutuhkan kurikulum sebagai wadah yang akan menentukan arah pendidikan. Seiring berjalannya waktu dan perkembangan ilmu pengetahuan serta teknologi tercatat beberapa kurikulum yang pernah diterapkan di Indonesia, salah satunya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), yang berlaku sejak tahun 2006.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan 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. BSNP (2006: 5) mengartikan KTSP sebagai kurikulum operasional yang disusun dan dilaksanakan di masing-masing satuan

pendidikan. KTSP menekankan pada lima mata pelajaran pokok, salah satunya adalah matematika.

Matematika merupakan suatu ilmu pengetahuan yang pada hakikatnya sudah ada di lingkungan sekitar manusia, dan diberikan kepada setiap jenjang pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini tercantum dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 yang menjelaskan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Heruman (2008: 2) menyatakan bahwa pembelajaran matematika khususnya untuk Sekolah Dasar (SD) pada prosesnya berpedoman pada tiga konsep kurikulum SD, yaitu penanaman konsep dasar, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Pembelajaran matematika tersebut hendaknya diajarkan mulai dari benda yang ada di sekitar siswa sehingga bersifat kontekstual hingga berkembang pada tingkatan yang abstrak. Pada akhirnya siswa memiliki konsep matematika dengan tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental dan pengetahuan siswa berdasarkan usianya.

Guru sebagai pendidik generasi bangsa diharapkan dapat mencetak lulusan yang berkompeten dan terampil guna pembangunan nasional dan memecahkan permasalahan dalam kehidupannya. Siswa harus belajar untuk memenuhi indikator kompetensi yang telah ditentukan. Kegiatan pembelajaran pun harus direncanakan sedemikian rupa agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan dan aktif sehingga siswa lebih bersemangat dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan guru mata pelajaran matematika kelas V SDN 10 Metro Timur, tanggal 2 dan 4 Desember 2015, diketahui bahwa kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika dan hasil belajar siswa yang masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini dikarenakan aktivitas siswa dalam pembelajaran masih rendah, siswa tampak kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran baik untuk bertanya, mengungkapkan pendapat, dan mencoba menyelesaikan masalah. Kurangnya variasi model pembelajaran menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar. Pembelajaran berpusat pada guru. Rendahnya hasil belajar siswa diketahui dari hasil ulangan *mid* semester mata pelajaran matematika siswa kelas V SDN 10 Metro Timur pada semester ganjil TP 2015/2016 sebagai berikut.

Tabel 1.1 Ketuntasan hasil belajar siswa pada ulangan *mid* semester ganjil TP 2015/2016.

| Kelas | KKM | Jumlah Siswa (orang) | Siswa Tuntas (orang) | Siswa Belum Tuntas (orang) | Tuntas (%) | Belum Tuntas (%) |
|--------------|------------|-----------------------------|-----------------------------|-----------------------------------|-------------------|-------------------------|
| VA | 65 | 23 | 7 | 16 | 30,4 | 69,6 |
| VB | 65 | 23 | 9 | 14 | 39,1 | 60,9 |

(Sumber: Dokumentasi guru kelas VA dan VB SDN 10 Metro Timur)

Berdasarkan tabel 1.1 diketahui bahwa pada ulangan *mid* semester matematika, jumlah siswa yang mencapai KKM hanya 7 orang siswa di kelas VA dan 9 orang siswa di kelas VB dari 23 orang siswa. Secara klasikal dalam kelas VA tersebut siswa yang tuntas sebanyak 30,4%, siswa yang belum tuntas 69,6% dan siswa kelas VB yang tuntas sebesar 39,1%, siswa yang belum tuntas

60,9% sedangkan KKM yang ditetapkan adalah 65. Dengan demikian, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran di kelas VA SDN 10 Metro Timur karena kelas VA memiliki jumlah siswa terendah yang tuntas dalam ulangan *mid* semester.

Permasalahan yang ada selama ini adalah kurangnya perhatian terhadap keaktifan siswa dan kurangnya inovasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu perlu dilakukan variasi dalam kegiatan pembelajaran, salah satu caranya dengan memvariasi model pembelajaran yang digunakan. Kegiatan pembelajaran memerlukan suatu model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif, berpikir kritis, kreatif dan dapat mendorong siswa untuk meningkatkan keberanian dalam mengemukakan pendapat serta kemampuan untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan seperti yang telah dijabarkan di atas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

TGT menurut Mulyatiningsih (2014: 244) melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan. Pada pembelajaran kooperatif tipe TGT, Sumantri (2015: 56) menyatakan bahwa siswa dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil beranggotakan empat siswa yang masing-masing anggotanya melakukan turnamen pada kelompoknya masing-masing.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran. Peneliti berupaya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar

siswa melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VA SDN 10 Metro Timur”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran masih rendah.
3. Model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi.
4. Pembelajaran berpusat pada guru.
5. Guru belum menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).
6. Hasil belajar kelas VA SDN 10 Metro Timur yang tuntas 30,4% dan yang belum tuntas 69,6% dengan KKM 65.

C. Rumusan Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas VA SDN 10 Metro Timur Kota Metro?
2. Bagaimanakah model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VA SDN 10 Metro Timur Kota Metro?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian tindakan kelas ini adalah untuk:

1. Meningkatkan aktivitas belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran TGT siswa kelas VA SDN 10 Metro Timur Kota Metro.
2. Meningkatkan hasil belajar matematika melalui penerapan model pembelajaran TGT siswa kelas VA SDN 10 Metro Timur Kota Metro.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian tindakan kelas ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut.

1. Bagi Siswa

Dapat memberikan motivasi belajar dengan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan saling berkompetisi secara akademis. Siswa dalam pembelajaran matematika tidak hanya mencatat materi yang disampaikan guru tetapi turut berpartisipasi aktif melalui diskusi dan kerja kelompok serta permainan dalam turnamen.

2. Bagi Guru

Sebagai bahan informasi dalam meningkatkan mutu pendidikan di kelas, menambah pengetahuan guru serta mengembangkan kemampuan guru dalam mempersiapkan diri untuk menjadi guru yang profesional. Berinovasi dalam proses pembelajaran matematika di kelas serta berkreasi untuk memperbaiki pembelajaran di sekolah dan juga hasil belajar siswa.

3. Bagi Sekolah

Memberikan informasi dan sumbangan pemikiran dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas lulusan. Sebagai bahan masukan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran yang tidak membosankan seperti model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

4. Bagi Peneliti

Sebagai pengalaman langsung dalam mengajar untuk menerapkan ilmu yang telah didapatkan di bangku kuliah. Menambah wawasan dan pengalaman dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada pembelajaran matematika.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran

Proses pembelajaran yang terjadi di dalam ataupun di luar kelas selalu akan berkembang seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan, informasi, dan teknologi yang ada. Oleh karena itu, perlu adanya inovasi dan variasi penerapan model pembelajaran agar sesuai dengan perkembangan tersebut. Selain itu, dengan adanya variasi model pembelajaran yang diterapkan dalam kegiatan pembelajaran dapat menciptakan suasana kelas yang lebih menyenangkan sehingga siswa merasa bersemangat dan senang untuk belajar.

Model pembelajaran menurut Kurniasih & Sani (2015: 18) merupakan sebuah prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar. Sejalan dengan pendapat tersebut, Joyce & Weil dalam Rusman (2011: 133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain.

Lebih lanjut, Sutikno (2014: 58) mendefinisikan model pembelajaran sebagai kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur sistematis dalam pengorganisasian pengalaman belajar untuk mencapai belajar tertentu. Model pembelajaran menggambarkan keseluruhan urutan alur atau langkah-langkah yang pada umumnya diikuti oleh serangkaian kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan sebuah kerangka prosedural yang diorganisasikan secara sistematis dalam rangka kegiatan pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang diharapkan. Model pembelajaran ini menggambarkan keseluruhan langkah-langkah yang akan diterapkan dalam kegiatan pembelajaran.

2. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif sesuai dengan fitrah manusia sebagai makhluk sosial yang bergantung pada orang lain, mempunyai tujuan dan tanggung jawab bersama. Berdasarkan kenyataan tersebut, belajar berkelompok secara kooperatif, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, dan tanggung jawab.

Menurut Slavin (2005: 4) pembelajaran kooperatif merujuk pada berbagai macam metode pengajaran di mana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam kelas kooperatif, diharapkan siswa dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan berargumentasi, untuk mengasah pengetahuan yang dikuasainya saat itu dan menutup kesenjangan dalam pemahaman masing-masing.

Sejalan dengan pendapat di atas, Ngalimun (2014: 161) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah kegiatan pembelajaran dengan cara

berkelompok untuk bekerja sama saling membantu mengonstruksi konsep, menyelesaikan persoalan, atau inkuiri. Senada dengan pendapat ahli di atas, Hamdayama (2014: 64) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara 4-6 orang yang memiliki latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu konseptual kegiatan pembelajaran dengan bekerja sama dalam kelompok kecil yang sifatnya heterogen. Sistem pengelompokan tersebut agar siswa saling bekerja sama untuk memecahkan persoalan, menemukan informasi atau pengetahuan, dan lain sebagainya guna mencapai hasil belajar yang diharapkan.

3. Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif memiliki beberapa tipe. Slavin (2005: 27) membagi model pembelajaran kooperatif menjadi beberapa tipe, yaitu *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*, *Team Game Tournament (TGT)*, *Jigsaw*, *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, *Team Assisted Individualization (TAI)*, *Group Investigation (GI)*, *Learning Together*, *Complex Instruction*, dan *Structure Dyadic Methods*.

Sejalan dengan pembagian tipe model pembelajaran kooperatif tersebut, Komalasari (2013: 62-69) menyatakan tipe model pembelajaran kooperatif meliputi *numbered heads together*, *cooperative script*, *student teams achievement divisions*, *think pair share*, *jigsaw*, *snowball throwing*, *team*

games tournament, cooperative integrated reading and composition, dan two stay two stray.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif terdiri dari berbagai tipe. Tipe-tipe model pembelajaran kooperatif antara lain *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*, *Team Game Tournament (TGT)*, *Jigsaw*, *Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC)*, *Team Assisted Individualization (TAI)*, *Group Investigation (GI)*, *Learning Together*, *Complex Instruction*, dan *Structure Dyadic Methods*. Peneliti memilih model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk diterapkan dalam penelitian tindakan kelas karena model tersebut dapat memberikan suasana baru dalam pembelajaran matematika. Siswa juga akan lebih aktif dalam pembelajaran dengan adanya diskusi kelompok, permainan akademik dan turnamen untuk bersaing mendapatkan poin terbanyak.

B. Model Pembelajaran TGT

1. Pengertian TGT

Secara umum TGT menurut Slavin (2005: 163) menggunakan turnamen akademik, kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai perwakilan kelompok dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti kelompoknya.

Rusman (2011: 224-225) menyatakan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang (siswa) yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS pada setiap kelompok. Apabila ada dari anggota kelompoknya

yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Senada dengan kedua pendapat ahli di atas, Komalasari (2013: 67) menyatakan bahwa TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa TGT adalah model pembelajaran berkelompok yang terdiri dari 3-4 orang siswa yang heterogen. Pengelompokan tersebut guna memahami materi pelajaran dan berbagi tugas serta tanggung jawab antaranggota kelompok dalam suasana permainan yang diturnamenkan.

2. Karakteristik TGT

Model pembelajaran TGT memiliki karakteristik yang membedakannya dengan tipe model pembelajaran kooperatif lainnya. Rusman (2011: 225) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memiliki 3 karakteristik, yaitu siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil, *games tournament*, dan penghargaan kelompok. Karakteristik TGT menurut Slavin (2008: 166) adalah penyajian kelas (*class precentation*), kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournaments*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki beberapa karakteristik. Adapun karakteristiknya yaitu penyajian kelas, pengelompokan siswa, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.

3. Tujuan TGT

TGT memiliki tujuan dalam penerapannya pada pembelajaran. Slavin (2005: 14) menyatakan bahwa TGT memiliki dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Lebih lanjut, Mulyatiningsih (2014: 244) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memberi peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Huda (2013: 197) berpendapat bahwa TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa *me-review* dan menguasai materi pelajaran. Slavin juga menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan *skill-skill* dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan TGT adalah melatih siswa untuk bertanggung jawab dan mengerjakan tugas yang diberikan dengan bekerja sama antar anggota kelompoknya. Selain itu, siswa juga dapat meningkatkan pemahamannya terhadap materi pelajaran dan siswa dapat belajar dengan suasana yang lebih menyenangkan.

4. Langkah-langkah Penerapan Model Pembelajaran TGT

Sama seperti model pembelajaran lainnya, model pembelajaran TGT melalui beberapa tahapan dalam pelaksanaannya. Slavin (2005: 169-176)

mendeskripsikan langkah-langkah model pembelajaran TGT sebagai berikut.

1. Persiapan

a. Materi

Guru terlebih dahulu menyiapkan materi yang akan dipelajari oleh siswa dan peralatan permainan berupa lembar soal dan jawaban lengkap dengan penyekorannya serta lembar penilaian skor turnamen.

b. Menempatkan siswa ke dalam tim

Untuk membagi siswa ke dalam tim, seimbangkan timnya agar setiap tim terdiri dari siswa yang berjumlah sama dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda.

2. Memulai TGT

TGT dimulai dengan melakukan diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, setelah diskusi selesai siswa melanjutkan belajar di dalam tim mengerjakan lembar kerja agar semakin menguasai materi, kemudian siswa melakukan turnamen dengan memainkan *game* akademik, setelah itu guru melakukan rekognisi tim dengan cara menghitung perolehan skor tim.

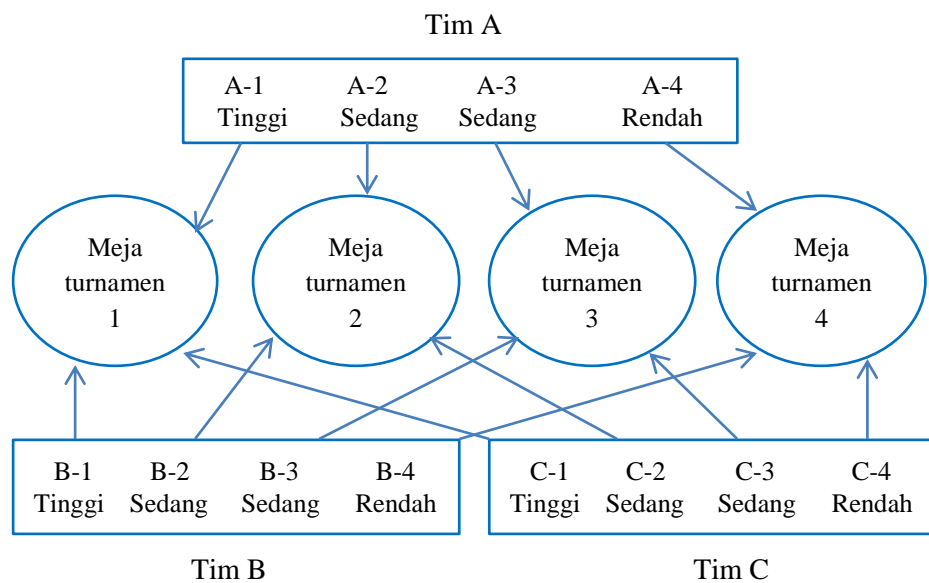
Taniredja, dkk. (2014: 70-72) menguraikan langkah-langkah pembelajaran model TGT sebagai berikut.

- a. Langkah-langkah dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT mengikuti urutan: pengaturan klasikal; belajar kelompok; turnamen akademik; penghargaan tim dan pemindahan atau *bumping*.
- b. Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa siswa akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim serta tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.
- c. Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 siswa dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara.
- d. Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada namun jika pembaca kalah maka tidak diberikan hukuman. Penyekorannya didasarkan pada jumlah perolehan kartu, peraih nilai tertinggi mendapat skor 60, kedua 40, dan ketiga 20.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menggunakan langkah-langkah model pembelajaran TGT menurut Slavin. Peneliti memilih langkah tersebut karena yang menjelaskan tentang TGT secara lebih mendetail adalah Slavin dan langkah-langkah yang tercantum lebih praktis dalam penerapannya, mulai dari persiapan hingga akhir pembelajaran.

5. Prosedur dalam Pelaksanaan TGT

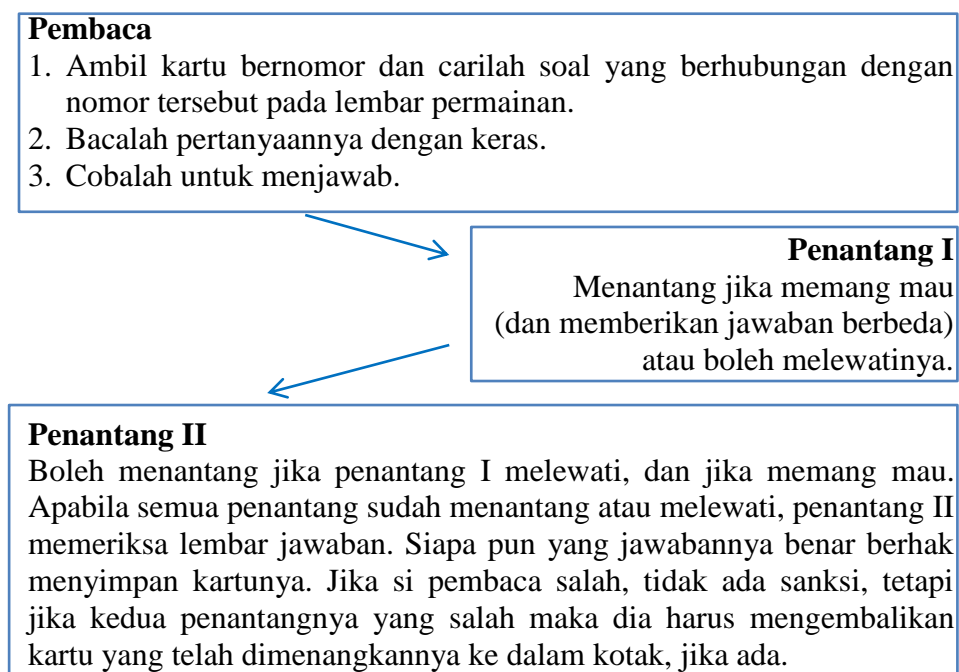
TGT memiliki prosedur atau aturan yang harus dilaksanakan dalam penerapannya pada pembelajaran, seperti yang diuraikan oleh Slavin (2005: 168-180). Guru menjelaskan materi pelajaran, kemudian membagi siswa menjadi beberapa kelompok. Siswa mengerjakan lembar kerja secara berkelompok. Setelah itu, siswa menempati posisinya masing-masing pada meja turnamen. Berikut gambar penempatan siswa pada meja turnamen.



Gambar 2.1 Penempatan siswa pada meja turnamen.
(Sumber: Slavin, 2005: 168)

Berdasarkan gambar 2.1, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok/tim. Siswa dengan tingkat kemampuan (kognitif) tinggi akan ditempatkan pada meja turnamen 1, siswa dengan tingkat kemampuan sedang akan ditempatkan pada meja turnamen 2 dan 3, sedangkan siswa dengan tingkat kemampuan rendah akan ditempatkan pada meja nomor 4. Tiap meja turnamen diberikan satu lembar jawaban, satu kotak kartu nomor, dan satu lembar skor permainan.

Permainan dimulai dengan perwakilan setiap kelompok mengambil kartu bernomor. Siswa yang mendapat kartu dengan nomor tertinggi menjadi pembaca sedangkan siswa lainnya yang berada di kanan atau kirinya menjadi penantang. Di bawah ini merupakan gambar alur aturan permainan dalam TGT.



Gambar 2.2 Alur aturan permainan TGT.
(Sumber: Slavin, 2005: 173)

Putaran berikutnya, penantang pertama menjadi pembaca, penantang kedua menjadi penantang pertama, dan pembaca menjadi penantang kedua. Permainan berlanjut sampai waktu yang telah ditentukan oleh guru, para pemain mencatat nomor yang telah dimenangkan pada lembar skor permainan dalam kolom *game*. Berikut lembar skor permainan dalam turnamen.

Tabel 2.1 Lembar skor permainan.

| Pemain | Tim | Game 1 | Game 2 | Game 3 | Total Skor | Poin Turnamen |
|--------|-----|--------|--------|--------|------------|---------------|
| | | | | | | |
| | | | | | | |

(Sumber: Slavin, 2005: 175)

Penentuan poin yang didapat siswa jika menjawab soal dengan benar dalam turnamen menggunakan panduan pemberian poin bagi 4 pemain dan 3 pemain. Peneliti menggunakan kedua panduan tersebut karena siswa di kelas VA SDN 10 Metro Timur berjumlah ganjil, yaitu 23 orang siswa, maka akan dibentuk 6 tim yang terdiri dari 5 tim dengan 4 orang pemain dan satu tim dengan 3 orang pemain. Berikut tabel penentuan poin turnamen untuk 4 dan 3 pemain.

Tabel 2.2 Menentukan poin turnamen untuk empat pemain.

| Pemain | Tidak ada yang seri | Seri nilai tertinggi | Seri nilai tengah | Seri nilai rendah | Seri nilai tertinggi 3 macam | Seri nilai terendah 3 macam | Seri 4 macam | Seri nilai tertinggi & terendah |
|-----------------------|---------------------|----------------------|-------------------|-------------------|------------------------------|-----------------------------|--------------|---------------------------------|
| Peraih skor tertinggi | 60 poin | 50 | 60 | 60 | 50 | 60 | 40 | 50 |
| Peraih skor tengah | 40 poin | 50 | 40 | 40 | 50 | 30 | 40 | 50 |

| Pemain | Tidak ada yang seri | Seri nilai tertinggi | Seri nilai tengah | Seri nilai rendah | Seri nilai tertinggi 3 macam | Seri nilai terendah 3 macam | Seri 4 macam | Seri nilai tertinggi & terendah |
|--------------------------|---------------------|----------------------|-------------------|-------------------|------------------------------|-----------------------------|--------------|---------------------------------|
| atas | | | | | | | | |
| Peraih skor tengah bawah | 30 poin | 30 | 40 | 30 | 50 | 30 | 40 | 30 |
| Peraih skor rendah | 20 poin | 20 | 20 | 30 | 20 | 30 | 40 | 30 |

(Sumber: Slavin, 2005: 175)

Tabel 2.3 Menentukan poin turnamen untuk tiga pemain.

| Pemain | Tidak ada yang seri | Seri nilai tertinggi | Seri nilai terendah | Seri 3 macam |
|-----------------------|---------------------|----------------------|---------------------|--------------|
| Peraih skor tertinggi | 60 poin | 50 | 60 | 40 |
| Peraih skor tengah | 40 poin | 50 | 30 | 40 |
| Peraih skor rendah | 20 poin | 20 | 30 | 40 |

(Sumber: Slavin, 2005: 175)

Setelah turnamen selesai tentukan skor tim. Pindahkan poin dari tiap siswa ke lembar rangkuman dari timnya masing-masing, lalu tambahkan skor seluruh anggota tim. Kemudian berikan penghargaan kepada setiap tim dengan kriteria rata-rata tim dengan skor 40 sebagai “tim baik”; skor 45 sebagai “tim sangat baik”; dan skor 50 sebagai “tim super”. Berikut disajikan contoh lembar rangkuman tim.

Tabel 2.4 Lembar rangkuman skor tim.

Nama Tim:

| Nama Anggota Tim | Poin Turnamen | | | | |
|------------------|---------------|---|---|---|------|
| | 1 | 2 | 3 | 4 | dst. |
| | | | | | |
| | | | | | |
| | | | | | |
| Total Skor Tim | | | | | |
| Rata-rata Tim | | | | | |
| Penghargaan Tim | | | | | |

(Sumber: Slavin, 2005: 178)

Sejalan dengan uraian di atas, Rusman (2011: 224) menyatakan bahwa permainan dalam TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap siswa mengambil sebuah kartu yang diberi angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan seluruh siswa dari semua tingkatan kemampuan untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa TGT memiliki prosedur yang harus dilakukan dalam penerapannya. Prosedur tersebut yaitu membagi siswa menjadi beberapa kelompok, penempatan siswa sesuai dengan tingkat kemampuannya, melakukan permainan dalam turnamen dengan menjawab soal-soal pada kartu bernomor, mengisi lembar skor, dan merekognisi tim dengan memberikan penghargaan kepada tim berdasarkan skor yang diperoleh.

6. Kelebihan dan Kelemahan Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran tentu memiliki kelebihan dan kelemahannya masing-masing, begitu pula dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Slavin (2005: 14-158) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memiliki kelebihan dan kelemahan sebagai berikut.

- a. Kelebihan
 1. Mampu menumbuhkan kerja sama tim yang baik.
 2. Menumbuhkan kegembiraan bagi siswa karena adanya permainan akademik.
 3. Adanya permainan akademik tersebut dapat memacu siswa untuk berpikir lebih cepat dalam menyelesaikan soal dan bersaing sesuai aturan.
 4. Memotivasi siswa untuk bisa menguasai lebih banyak konsep dan fakta yang disampaikan.
 5. Rekognisi tim merupakan timbal balik yang positif dan membuat siswa lebih senang dan bangga terhadap penghargaan yang didapatnya.

b. Kelemahan

1. Menggunakan waktu yang lebih banyak.
2. Guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok dan mengatur kelas.
3. Masih adanya siswa berkemampuan tinggi yang kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Selain kelebihan dan kelemahan TGT seperti yang diuraikan oleh Slavin di atas, terdapat beberapa kelebihan dan kelemahan lainnya menurut Taniredja, dkk. (2014: 72-73) yaitu:

1. Kelebihan

- a. Dalam kelas kooperatif, siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- b. Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
- c. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
- d. Motivasi belajar siswa bertambah.
- e. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan.
- f. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
- g. Siswa dapat menelaah pokok bahasan, bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa. Selain itu, kerja sama antarsiswa dan guru akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

2. Kelemahan

- a. Sering terjadi dalam pembelajaran, tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
- b. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
- c. Kemungkinan terjadinya kegaduhan jika guru tidak dapat mengelola kelas.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT memiliki beberapa kelebihan dan juga kelemahan. Kelebihan model pembelajaran TGT adalah meningkatkan aktivitas dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran, menumbuhkan rasa percaya diri siswa, mengajarkan kepada siswa untuk belajar saling toleransi dan berbagi tanggung jawab dan kerja sama, serta membangkitkan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan. Sementara itu, kekurangan dari model

pembelajaran TGT adalah membutuhkan waktu yang lama, kemungkinan terjadi kegaduhan jika guru tidak dapat mengontrol kelas, siswa yang pasif akan tertinggal dengan teman lainnya.

C. Matematika

1. Pengertian Matematika

Kata matematika berasal dari kata Latin “*mathematika*” yang mulanya diambil dari kata Yunani “*mathematike*” yang berarti mempelajari. Kata tersebut mempunyai asal kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu. Kata *mathematike* juga berhubungan dengan kata lain yang hampir sama, yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi berdasarkan asal katanya, matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar). Matematika lebih menekankan kegiatan dalam dunia rasio (penalaran), bukan menekankan pada hasil eksperimen atau hasil observasi, matematika terbentuk karena pikiran-pikiran manusia, yang berhubungan dengan ide, proses, dan penalaran (Russeffendi dalam Suwangsih & Tiurlina, 2006: 3).

Pengertian matematika tidak dapat didefinisikan dengan mudah dan tepat mengingat ada banyak fungsi dan peranan matematika terhadap bidang studi yang lain. Beberapa definisi tentang matematika menurut Anita W. dkk. dalam Hamzah & Muhlissarini (2014: 47-48), yaitu:

1. Matematika adalah cabang pengetahuan eksak dan terorganisasi.
2. Matematika adalah ilmu tentang keluasan atau pengukuran dan letak.
3. Matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan dan hubungan-hubungannya.
4. Matematika berkenaan dengan ide-ide, struktur-struktur, dan hubungannya yang diatur menurut urutan yang logis.

5. Matematika adalah ilmu deduktif yang tidak menerima generalisasi yang mendasarkan pada observasi (induktif) tetapi diterima generalisasi yang didasarkan kepada pembuktian secara deduktif.
6. Matematika adalah ilmu tentang struktur yang terorganisasi mulai dari unsur yang tidak didefinisikan ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat akhirnya ke dalil atau teorema.
7. Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan besaran, dan konsep-konsep hubungan lainnya yang jumlahnya banyak dan terbagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Soedjadi dalam Adjie & Maulana (2006: 34) memberikan enam definisi

atau pengertian tentang matematika, yaitu:

(1) matematika adalah cabang ilmu pengetahuan eksak dan terorganisir dengan baik, (2) matematika adalah pengetahuan tentang bilangan dan kalkulasi, (3) matematika adalah pengetahuan tentang penalaran logik dan berhubungan dengan bilangan, (4) matematika adalah pengetahuan fakta-fakta kuantitatif dan masalah tentang ruang dan bentuk, (5) matematika adalah pengetahuan tentang struktur-struktur yang logik, dan (6) matematika adalah pengetahuan tentang aturan-aturan yang ketat.

Berdasarkan definisi matematika di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu dasar yang sifatnya universal bagi berbagai ilmu atau bidang kajian lainnya. Matematika adalah ilmu eksak yang mempelajari tentang bilangan dan cara berpikir logis berdasarkan penalaran fakta-fakta kuantitatif sebagai sarana berpikir dan pemecahan masalah.

2. Kegunaan dan Fungsi Matematika

Matematika merupakan ilmu dasar yang abstrak dan merupakan bagian atau unsur dalam ilmu lainnya. Matematika juga selalu digunakan dalam kehidupan sehari-hari, berikut beberapa kegunaan matematika menurut Suwangsih & Tiurlina (2006: 9-10).

- a. Matematika sebagai pelayan ilmu yang lain. Banyak ilmu-ilmu yang penemuan dan pengembangannya bergantung dari matematika. Contohnya penemuan dan pengembangan Teori Mendel dalam Biologi melalui konsep Probabilitas.
- b. Matematika digunakan manusia untuk memecahkan masalahnya dalam kehidupan sehari-hari. Contohnya menghitung luas daerah, mengadakan transaksi jual beli dan lain sebagainya.

Selain kegunaan tersebut, matematika juga memiliki beberapa fungsi.

Hamzah & Muhlisrarini (2014: 49-52) menguraikan fungsi matematika sebagai berikut.

1. Sebagai suatu struktur
Matematika disusun atau dibentuk dari hasil pemikiran manusia seperti ide, proses, dan penalaran.
2. Kumpulan sistem
Matematika sebagai kumpulan sistem mengandung arti bahwa dalam satu formula matematika terdapat beberapa sistem di dalamnya.
3. Sebagai sistem deduktif
Definisi, asumsi, postulat, aksioma dan teorema atau dalil, sebagian tidak dapat didefinisikan, akan tetapi diterima sebagai suatu kebenaran. Dalam matematika hal itu akan menjadi konsep yang bersifat deduktif.
4. Ratunya ilmu dan pelayan ilmu
Matematika dapat melayani ilmu-ilmu lain karena rumus, aksioma dan model pembuktian yang dipunyainya dapat membantu ilmu-ilmu tersebut.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kegunaan matematika secara umum adalah sebagai pelayan bagi ilmu lainnya dan pemecah masalah bagi manusia dalam kehidupannya sehari-hari. Selain itu, matematika juga berfungsi sebagai suatu struktur, kumpulan sistem, sistem deduktif, ratunya ilmu dan pelayan ilmu.

3. Pembelajaran Matematika di SD

Seorang guru SD perlu mengetahui beberapa karakteristik pembelajaran matematika di sekolah dasar. Seperti yang telah diuraikan sebelumnya,

bahwa matematika merupakan ilmu yang abstrak dan deduktif, sedangkan siswa SD berada pada usia 7-12 tahun masih dalam tahap berpikir operasional konkret. Oleh karena itu, pembelajaran matematika di sekolah dasar tidak terlepas dari hakikat matematika dan anak sekolah dasar. Berikut ciri-ciri pembelajaran matematika di SD menurut Suwangsih & Tiurlina (2006: 25-27).

- a. Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral.
Pendekatan spiral dalam pembelajaran matematika merupakan pendekatan di mana pembelajaran suatu konsep atau topik matematika selalu mengaitkan atau menghubungkan dengan topik sebelumnya.
- b. Pembelajaran matematika bertahap.
Materi pelajaran matematika diajarkan secara bertahap yaitu dimulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep yang lebih sulit. Selain itu pembelajaran matematika dimulai dari yang konkret, ke semi konkret dan akhirnya kepada konsep abstrak.
- c. Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif.
Matematika merupakan ilmu deduktif. Namun karena sesuai tahap perkembangan mental siswa maka pada pembelajaran matematika di SD digunakan pendekatan induktif.
- d. Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi.
Kebenaran matematika merupakan kebenaran yang konsisten artinya tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan kebenaran yang lainnya.
- e. Pembelajaran matematika hendaknya bermakna.
Pembelajaran secara bermakna merupakan cara mengajarkan materi pelajaran yang mengutamakan pengertian daripada hafalan.

Tujuan pembelajaran matematika di SD dapat dilihat di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan 2006 SD. Mata pelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan sebagai berikut.

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

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

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di SD harus sesuai dengan karakteristik dan perkembangan siswa pada usia sekolah dasar. Adapun ciri-ciri pembelajaran matematika di SD yaitu menggunakan metode spiral dan deduktif, bertahap, kebenarannya konsisten, dan bermakna. Selain itu, pembelajaran matematika juga bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berpikir logis dan matematis, mengomunikasikan gagasan, dan memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

D. Belajar dan Pembelajaran

1. Pengertian Belajar

Ada dua teori yang mendukung konsep belajar, yaitu teori belajar konvensional dan modern. Teori belajar konvensional menurut Kasdin Sihotang dalam Hamzah & Muhlisrarini (2014: 11) belajar adalah menambah atau mengumpulkan sejumlah pengetahuan. Teori modern menurut Margaret dalam Hamzah & Muhlisrarini (2014: 12) bahwa belajar adalah kegiatan mental seseorang sehingga terjadi perubahan tingkah laku yang dapat dilihat ketika siswa memperlihatkan tingkah laku yang baru dan berbeda dari tingkah laku sebelumnya ketika ada respons menghadapi situasi baru. Sedangkan Robbins dalam Trianto (2011: 15) mendefinisikan

belajar sebagai proses menciptakan hubungan antarsesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru.

Berdasarkan pendapat para ahli mengenai belajar, peneliti menyimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas guna menambah atau mencari pengetahuan, baik yang sudah dimilikinya maupun yang baru sehingga dapat merubah seseorang menjadi lebih baik dan dapat berguna bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Perubahan yang terjadi pada seseorang tidak hanya berupa pengetahuan melainkan juga mental, perilaku, nilai, dan keterampilan.

2. Pengertian Pembelajaran

Kegiatan belajar mengajar merupakan proses pembelajaran di kelas maupun di luar kelas/lingkungan sekitar berupa interaksi antara pendidik dengan siswa untuk mentransfer ilmu. Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan mengamanatkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang dan memotivasi siswa untuk berperan aktif.

Kata pembelajaran menurut Winataputra dalam Hamzah & Muhlisarini (2014: 42) diambil dari kata *instruction* yang berarti serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa. Uno dalam Kasmadi & Sunariah (2014: 30) menyatakan bahwa pembelajaran memiliki hakikat perencanaan atau perancangan sebagai upaya untuk membelajarkan siswa. Artinya siswa tidak hanya berinteraksi dengan guru sebagai salah satu sumber belajar, tetapi memungkinkan dapat

berinteraksi dengan keseluruhan sumber belajar yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah serangkaian proses interaksi siswa dengan pendidik dalam kegiatan belajar yang dipengaruhi juga oleh lingkungan sekitarnya guna mencapai tujuan atau kompetensi yang diharapkan. Dengan demikian diharapkan siswa dapat lebih berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Aktivitas Belajar

Proses pembelajaran tidak terlepas dari aktivitas pendidik dan siswanya. Guru adalah orang yang serba tahu dan menentukan segala hal yang dianggap penting bagi siswa. Dalam dunia pendidikan, tidak menolak pendapat tersebut namun kini lebih menitikberatkan pada asas aktivitas sejati. Menurut Hanafiah & Suhana (2010: 23), proses aktivitas pembelajaran tersebut harus melibatkan seluruh aspek psikofisis siswa, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Berbeda halnya dengan pendapat Kasmadi & Sunariah (2014: 42) yang mengartikan aktivitas belajar sebagai kegiatan yang dilakukan secara individu maupun rombongan, memiliki perencanaan belajar, strategi, media, tahapan tujuan tertentu, berhubungan dengan waktu dan tempat, serta aturan-aturan yang disepakati.

Selanjutnya, Dierich dalam Hamalik (2008: 172-173) membagi aktivitas belajar ke dalam delapan kelompok, yaitu:

1. Kegiatan-kegiatan visual, yaitu membaca, melihat gambar-gambar, mengamati eksperimen, demonstrasi, pameran, dan mengamati orang lain bekerja atau bermain.
2. Kegiatan-kegiatan lisan (*oral*), yaitu mengemukakan suatu fakta atau prinsip, menghubungkan suatu kejadian, mengajukan pertanyaan, memberi saran, mengemukakan pendapat, wawancara, diskusi, dan interupsi.
3. Kegiatan-kegiatan mendengarkan, yaitu mendengarkan penyajian bahan, percakapan atau diskusi kelompok, mendengarkan suatu permainan, atau mendengarkan radio.
4. Kegiatan-kegiatan menulis, yaitu menulis cerita, menulis laporan, memeriksa karangan, bahan-bahan *copy*, membuat *outline* atau rangkuman, dan mengerjakan tes, serta mengisi angket.
5. Kegiatan-kegiatan menggambar, yaitu menggambar, membuat grafik, *chart*, diagram, peta, dan pola.
6. Kegiatan-kegiatan metrik, yaitu melakukan percobaan, memilih alat, melaksanakan pameran, membuat model, menyelenggarakan permainan, serta menari dan berkebun.
7. Kegiatan-kegiatan mental, yaitu merenungkan, mengingat, memecahkan masalah, menganalisis faktor-faktor, melihat hubungan-hubungan, dan membuat keputusan.
8. Kegiatan-kegiatan emosional, yaitu minat, membedakan, berani, tenang, dan lain-lain.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan segala tindakan yang dilakukan dalam kegiatan belajar. Siswa melakukan aktivitas tersebut, disebabkan adanya pengaruh dari dirinya maupun dari lingkungan sekitarnya. Aktivitas belajar siswa yang dikembangkan dalam penelitian ini meliputi aspek: 1) persiapan belajar, 2) mendengarkan, 3) berbicara, dan 4) partisipasi siswa selama mengikuti pembelajaran.

4. Hasil Belajar

Akhir dari pembelajaran, mengharapkan adanya perubahan atau hasil yang didapat oleh siswa. Pernyataan tersebut sejalan dengan pendapat Kasmadi & Sunariah (2014: 44) bahwa yang dimaksud dengan hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan

belajar. Makna hasil belajar menurut Susanto (2014: 5) yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Menurut Bloom dalam Thobroni (2015: 21) hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

1. Domain kognitif mencakup:
 - a. *Knowledge* (pengetahuan, ingatan).
 - b. *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh)
 - c. *Application* (menerapkan).
 - d. *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan).
 - e. *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, dan membentuk bangunan baru).
 - f. *Evaluating* (menilai).
2. Domain afektif mencakup:
 - a. *Receiving* (sikap menerima).
 - b. *Responding* (memberikan respons).
 - c. *Valuing* (nilai).
 - d. *Organization* (organisasi).
 - e. *Characterization* (karakterisasi).
3. Domain psikomotor mencakup:
 - a. *Initiatory*.
 - b. *Pre-routine*.
 - c. *Routinized*.
 - d. Keterampilan produk, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan pada diri siswa, baik secara kognitif, afektif, maupun psikomotor setelah mengalami kegiatan belajar yang ditunjukkan melalui hasil evaluasi dan perilakunya. Hasil belajar yang dikembangkan dalam penelitian ini mencakup ranah kognitif (tingkat mengaplikasikan atau C3), afektif (tingkat merespon atau A2), dan psikomotor (tingkat manipulasi atau P2 dan presisi atau P3) siswa.

E. Kinerja Guru

Guru sebagai pendidik memiliki peranan yang sangat berpengaruh bagi siswa dalam belajar. Salah satu peran guru tersebut dapat diamati dengan kinerjanya. Kinerja adalah suatu bentuk kegiatan berupa unjuk kerja. Rusman (2011: 50) mengartikan kinerja sebagai prestasi kerja atau pelaksanaan kerja atau hasil unjuk kerja. Berkaitan dengan hal tersebut, perilaku yang dimaksud adalah kegiatan guru selama proses pembelajaran yang meliputi merencanakan, melaksanakan, dan menilai hasil belajar.

Guru sebagai seorang pendidik menurut Sanjaya (2007: 18-19) dituntut untuk memiliki 4 kompetensi dasar guru, yaitu:

Kompetensi pedagogik, kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan baik meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan serta evaluasi hasil belajar; kompetensi kepribadian, kemampuan guru dalam bertindak dan bersikap serta penampilan diri selayaknya guru yang patut digugu dan ditiru; kompetensi profesional, kemampuan guru dalam menjalankan profesi keguruannya; dan kompetensi sosial, kemampuan guru dalam berinteraksi dan bersosialisasi dengan siswa dan masyarakat sekitarnya.

Selain itu, Aqib (2014: 84) menyatakan bahwa guru yang profesional juga memerlukan keterampilan-keterampilan yang dibutuhkan untuk kelancaran proses belajar mengajar, yaitu:

Keterampilan membuka dan menutup pelajaran, keterampilan menjelaskan, keterampilan bertanya, keterampilan memberi penguatan, keterampilan menggunakan media pembelajaran, keterampilan membimbing diskusi kelompok kecil, keterampilan mengelola kelas, keterampilan mengadakan variasi, dan keterampilan mengajar perorangan dan kelompok kecil.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa kinerja guru merupakan kegiatan guru dalam pembelajaran berupa unjuk kerja atau performansi guru. Setiap guru dituntut untuk memiliki 4 kompetensi dasar

guru. Selain itu, agar kegiatan pembelajaran di kelas dapat berjalan dengan optimal, guru harus memiliki delapan keterampilan mengajar.

F. Penelitian yang Relevan

Penyusunan skripsi ini, peneliti mengacu pada referensi penelitian terdahulu, yaitu:

1. Hastin Permanasari tahun 2015 dengan judul “Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dengan Permainan *Destiny Board* (PTK pada Siswa Kelas X IPA 2 MAN Gondangrejo Karanganyar Semester Gebap, Tahun Ajaran 2014/2015)”. Hasil penelitian ini adalah adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika yang dapat dilihat dari indikator yaitu: (1) siswa memperhatikan guru pada saat kegiatan belajar mengajar (87,5%); (2) keberanian siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami (80%); (3) keberanian siswa yang mengemukakan pendapat (75%); (4) hasil belajar siswa yang mencapai KKM (80%).

Penelitian yang dilakukan oleh Hastin Permanasari relevan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, mata pelajaran yang diteliti adalah matematika dan aspek yang dinilai mencakup aktivitas dan hasil belajar siswa. Sedangkan perbedaannya adalah penelitian di atas meneliti pada jenjang sekolah menengah atas sedangkan peneliti pada jenjang SD. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas X sedangkan peneliti meneliti siswa kelas V, lokasi penelitian di MAN 2 Gondangrejo Karanganyar sedangkan peneliti

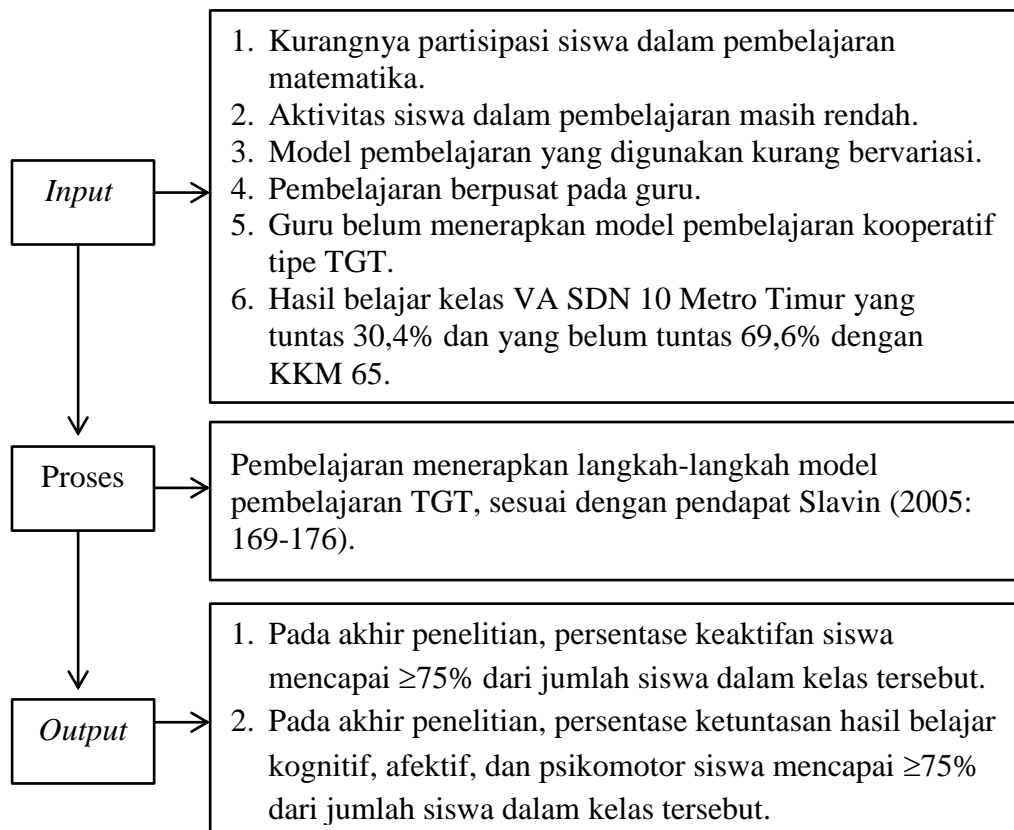
melakukan penelitian di SDN 10 Metro Timur, dan Hastin melakukan penelitian tahun 2015 sedangkan peneliti pada tahun 2016.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Ni Wayan Rasiti tahun 2010 dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Berbasis Metode Diskusi Kelompok Kecil untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn dan Disiplin Siswa pada Siswa Kelas VIII K SMPN 3 Singaraja”. Penelitian menunjukkan terjadinya peningkatan nilai rata-rata hasil belajar PKn siklus I sebesar 77,6 dengan ketuntasan belajar klasikal 45,4%, sedangkan rata-rata hasil belajar pada siklus II sebesar 87,4 dengan ketuntasan belajar klasikal 100%. Peningkatan persentase disiplin belajar siswa dengan katagori sangat disiplin pada siklus I sebesar 45,4% sedangkan siklus II menjadi 81,8%.

Penelitian yang dilakukan peneliti dengan Ni Wayan Rasiti memiliki persamaan, yaitu model yang digunakan adalah model pembelajaran kooperatif tipe TGT, bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, dan menggunakan metode diskusi. Namun penelitian tersebut juga memiliki perbedaan dengan penelitian yang peneliti lakukan, yaitu mata pelajaran yang digunakan adalah PKn sedangkan peneliti mengambil mata pelajaran matematika. Subjek yang diteliti pada jenjang SMP sedangkan peneliti meneliti siswa pada jenjang SD. Penelitian Ni Wayan Rasiti dilakukan di SMPN 3 Singaraja pada tahun 2010 sedangkan peneliti melakukan penelitian di SDN 10 Metro Timur pada tahun 2016.

G. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan cara mendorong peneliti untuk menghasilkan suatu kesimpulan berdasarkan fakta-fakta yang ada untuk mengetahui adanya peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran yang menekankan pada kerja kelompok untuk mengerjakan soal dan melakukan permainan akademik dalam suatu turnamen. Berikut bagan kerangka pikir penelitian tindakan kelas ini.



Gambar 2. 3 Kerangka pikir penelitian.

H. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian pustaka di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas, yaitu: “Apabila dalam pembelajaran matematika menerapkan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) dengan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas VA SDN 10 Metro Timur”.

BAB III

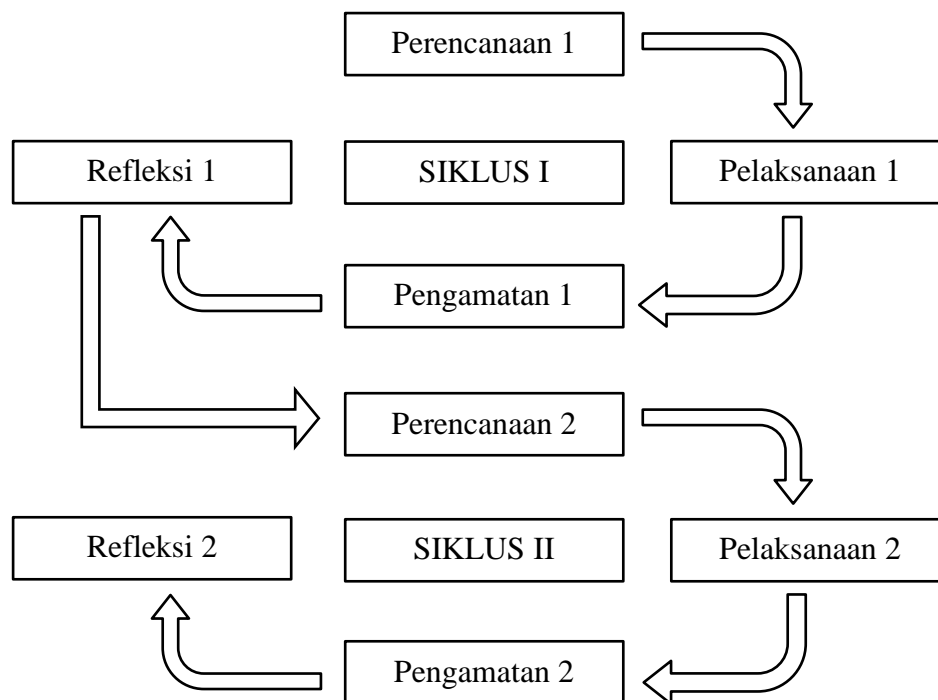
METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Wardhani & Wihardit (2008: 1.4) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Kunandar (2011: 44-45) mendefinisikan penelitian tindakan kelas sebagai suatu penelitian tindakan (*action research*) yang dilakukan oleh guru sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu (kualitas) proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan (*treatment*) tertentu dalam suatu siklus.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru sebagai suatu tindakan untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran pada lingkup kelasnya untuk memperbaiki kinerjanya, harapannya dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Ada pun tahapan dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan sebagai berikut.



Gambar 3.1 Tahapan siklus PTK.
(Sumber: Adaptasi Arikunto, 2011: 17)

B. *Setting* Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 10 Metro Timur yang berlokasi di Jalan Raya Stadion, 24 Tejoagung Kecamatan Metro Timur Kota Metro.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun pelajaran 2015/2016 selama 5 bulan. Rentang waktu tersebut dimulai dari tahap persiapan hingga pengumpulan laporan hasil penelitian, yaitu mulai dari bulan Desember 2015 hingga April 2016.

3. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru mata pelajaran matematika kelas VA SDN 10 Metro Timur. Siswa kelas VA berjumlah 23 orang, yang terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan.

C. Teknik Pengumpulan Data

Tahap ini dikumpulkan data-data yang berkaitan dengan penelitian melalui dua teknik, yaitu teknik nontes dan teknik tes.

1. Teknik Nontes

Teknik nontes yang digunakan pada penelitian ini untuk memperoleh data yang bersifat kualitatif yang dilakukan oleh peneliti dengan berkolaborasi partisipatif bersama guru dan teman sejawat melalui observasi untuk mengukur variabel berupa kinerja guru, aktivitas siswa, hasil belajar afektif dan psikomotor siswa. Observer menilai dengan cara melingkari skor pada lembar observasi yang telah disediakan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

2. Teknik Tes

Teknik tes yang digunakan untuk memperoleh data hasil belajar yang bersifat kuantitatif (angka). Tes ini untuk mengetahui hasil belajar berupa pengetahuan siswa pada mata pelajaran matematika melalui penerapan model TGT. Tes tertulis ini diberikan pada pertemuan akhir setiap siklusnya.

D. Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpulan data merupakan suatu alat bantu yang digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya untuk mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah dilaksanakan. Pada penelitian ini digunakan alat pengumpulan data sebagai berikut.

1. Lembar Observasi

Instrumen ini dirancang oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru mata pelajaran matematika kelas VA sebagai panduan observasi untuk mengumpulkan data berkaitan kinerja guru, aktivitas siswa, afektif/sikap dan psikomotor/keterampilan siswa selama pembelajaran berlangsung.

a. Kinerja Guru

Lembar observasi kinerja guru digunakan untuk menilai kemampuan guru dalam melakukan pembelajaran. Adapun lembar penilaian kinerja guru yang berkaitan dengan penerapan model pembelajaran tipe TGT dan penentuan skor penilaian kinerja guru dapat dilihat pada lampiran halaman 171-175.

b. Aktivitas Siswa

Lembar observasi penilaian aktivitas siswa ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Indikator aktivitas siswa dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3.1 Indikator penilaian aktivitas siswa.

| No | Aspek yang Diamati | Indikator | Skor |
|----|--------------------|---|-----------|
| 1 | Persiapan belajar | a. Membawa buku pelajaran dan alat tulis. b. Masuk ke kelas tepat waktu. c. Berdoa sebelum memulai pembelajaran. d. Bersikap tenang ketika guru mengabsen seluruh siswa. | 1 2 3 4 5 |
| 2 | Mendengarkan | a. Menyimak penjelasan dan arahan guru. b. Menerima pendapat teman dalam diskusi. c. Memperhatikan penjelasan teman dalam memecahkan masalah atau soal. d. Menyimak presentasi atau soal yang dibacakan oleh teman. | 1 2 3 4 5 |
| 3 | Berbicara | a. Menggunakan bahasa yang baik dan santun. b. Mengajukan pertanyaan kepada teman dan guru. c. Berani mengungkapkan pendapat. d. Menjelaskan cara menyelesaikan soal dengan runtun. | 1 2 3 4 5 |
| 4 | Partisipasi | a. Menunjukkan antusiasme dan kegembiraan dalam pembelajaran. b. Aktif dalam kegiatan kelompok. c. Mengikuti pembelajaran sesuai aturan. d. Membuat kesimpulan atau mengerjakan soal secara berkelompok maupun individu. | 1 2 3 4 5 |

(Sumber: Adaptasi Hamalik, 2008: 172-173)

Tabel 3.2 Rubrik penyekoran aktivitas siswa.

| Skor | Keterangan |
|------|--|
| 5 | Jika empat indikator dalam aspek yang diamati dilaksanakan oleh siswa selama proses pembelajaran |
| 4 | Jika tiga indikator dalam aspek yang diamati dilaksanakan oleh siswa selama proses pembelajaran |

| | |
|---|---|
| 3 | Jika dua indikator dalam aspek yang diamati dilaksanakan oleh siswa selama proses pembelajaran |
| 2 | Jika satu indikator dalam aspek yang diamati dilaksanakan oleh siswa selama proses pembelajaran |
| 1 | Jika tidak ada indikator yang dilaksanakan oleh siswa dalam aspek yang diamati selama proses pembelajaran |

c. Sikap (afektif) Siswa

Lembar observasi penilaian hasil belajar afektif siswa digunakan untuk mengetahui sikap dan tingkah laku setiap siswa selama proses pembelajaran. Sikap yang dikembangkan dalam penelitian beserta indikatornya dan rubrik penilaian hasil belajar afektif siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 3.3 Indikator penilaian hasil belajar afektif siswa.

| No | Sikap | Indikator | Skor |
|----|------------|--|-----------|
| 1 | Kerja sama | a. Aktif dalam kerja kelompok. b. Berdiskusi untuk memecahkan permasalahan. c. Mengerjakan tugas secara berkelompok. d. Mendorong anggota kelompoknya untuk mencapai tujuan bersama. | 1 2 3 4 5 |
| 2 | Disiplin | a. Mampu menjalankan arahan yang diberikan oleh guru. b. Menyelesaikan tugas dengan baik dan tepat waktu. c. Melakukan kegiatan diskusi atau permainan dengan terstruktur. d. Mengikuti pembelajaran dengan tertib. | 1 2 3 4 5 |

(Sumber: Adaptasi Majid, 2014: 127)

Tabel 3.4 Rubrik penyekoran hasil belajar afektif siswa.

| Skor | Keterangan |
|------|---|
| 5 | Jika empat indikator dalam sikap yang diamati dilaksanakan oleh siswa selama pembelajaran |
| 4 | Jika tiga indikator dalam sikap yang diamati dilaksanakan oleh siswa selama pembelajaran |

| Skor | Keterangan |
|------|--|
| 3 | Jika dua indikator dalam sikap yang diamati dilaksanakan oleh siswa selama pembelajaran |
| 2 | Jika satu indikator dalam sikap yang diamati dilaksanakan oleh siswa selama pembelajaran |
| 1 | Jika tidak ada indikator yang dilaksanakan oleh siswa dalam sikap yang diamati |

d. Keterampilan (psikomotor) Siswa

Alat pengumpulan data dalam aspek psikomotor/keterampilan ini digunakan untuk mengetahui keterampilan siswa. Aspek keterampilan yang dikembangkan dalam penelitian ini tampak pada tabel berikut.

Tabel 3.5 Indikator penilaian hasil belajar psikomotor siswa.

| No | Aspek yang Diamati | Indikator | Skor |
|----|---|---|-----------|
| 1 | Keterampilan intelektual (memecahkan masalah) | a. Mampu berpikir logis dan matematis. b. Menjawab pertanyaan dengan cepat dan tepat. c. Tanggap terhadap masalah/soal yang dihadapi. d. Mampu membuat hubungan dalam menyelesaikan soal. | 1 2 3 4 5 |
| 2 | Keterampilan sosial | a. Membangun hubungan atau interaksi yang baik dengan guru dan teman. b. Berkomunikasi dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar. c. Bekerja sama dengan anggota kelompok. d. Menghargai dan menghormati perbedaan dalam kelompok. | 1 2 3 4 5 |

(Sumber: Adaptasi Aqib, dkk., 2010: 67)

Tabel 3.6 Rubrik penyekoran hasil belajar psikomotor siswa.

| Skor | Keterangan |
|-------------|---|
| 5 | Jika empat indikator dalam sikap yang diamati dilaksanakan oleh siswa selama pembelajaran |
| 4 | Jika tiga indikator dalam sikap yang diamati dilaksanakan oleh siswa selama pembelajaran |
| 3 | Jika dua indikator dalam sikap yang diamati dilaksanakan oleh siswa selama pembelajaran |
| 2 | Jika satu indikator dalam sikap yang diamati dilaksanakan oleh siswa selama pembelajaran |
| 1 | Jika tidak ada indikator yang dilaksanakan oleh siswa dalam sikap yang diamati |

2. Tes Hasil Belajar Siswa

Alat pengumpul data hasil belajar pengetahuan dalam penelitian ini menggunakan lembar tes formatif. Tes yang digunakan adalah tes tertulis dalam bentuk *essay* untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan, yaitu mengenai skala dan sifat-sifat bangun datar.

E. Teknik Analisis Data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini selanjutnya dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis data kuantitatif.

1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data kinerja guru, aktivitas siswa, hasil belajar afektif dan psikomotor siswa selama pembelajaran berlangsung. Variabel yang dianalisis diperoleh dari hasil pengamatan langsung ketika melaksanakan pembelajaran di kelas dengan menggunakan lembar observasi.

a. Kinerja Guru

Data kinerja guru diperoleh dari pengamatan langsung ketika melaksanakan pembelajaran di kelas. Nilai kinerja guru dihitung menggunakan rumus:

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

Keterangan:

NG = Nilai kinerja guru

R = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

(Sumber: Adaptasi Purwanto, 2008: 102)

Selanjutnya nilai kinerja guru dikonversi ke dalam katagori berikut.

Tabel 3.7 Katagori kinerja guru berdasarkan perolehan nilai.

| Rentang Nilai | Katagori |
|----------------------|-----------------|
| 81–100 | Sangat Baik |
| 61–80 | Baik |
| 41–60 | Cukup |
| 20–40 | Kurang |
| <20 | Sangat Kurang |

(Sumber: Adaptasi Kemendikbud, 2013: 8)

b. Aktivitas Siswa

Data aktivitas siswa diperoleh dari pengamatan langsung selama pembelajaran. Nilai aktivitas siswa dihitung menggunakan rumus:

$$Na = \frac{JY}{SM} \times 100$$

Keterangan:

Na = Nilai aktivitas

JY = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Total skor maksimum

100 = Bilangan tetap

(Sumber: Adaptasi Aqib, dkk., 2010: 41)

Setelah diperoleh nilai aktivitas belajar siswa, kemudian dikategorikan sesuai dengan kualifikasi hasil observasi sebagai berikut.

Tabel 3.8 Katagori aktivitas belajar siswa berdasarkan nilai.

| Rentang Nilai | Katagori |
|----------------------|-----------------|
| ≥85 | Sangat Aktif |
| 65–84 | Aktif |
| 45–64 | Cukup Aktif |
| 25–44 | Kurang Aktif |
| ≤24 | Pasif |

(Sumber: Adaptasi Purwanto, 2008: 103)

Untuk mengetahui aktivitas belajar siswa secara klasikal digunakan rumus:

$$Pa = \frac{\Sigma \text{siswa} \geq \text{aktif}}{\Sigma \text{seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

Pa = Persentase keaktifan siswa secara klasikal

Σ = Menyatakan jumlah

100% = Bilangan tetap dalam persen

(Sumber: Adaptasi Aqib, dkk., 2010: 41)

Persentase aktivitas siswa secara klasikal tersebut, kemudian dikategorikan dalam kriteria persentase keaktifan berikut.

Tabel 3.9 Katagori keaktifan kelas dalam satuan persen.

| Rentang Nilai (%) | Katagori |
|--------------------------|-----------------|
| ≥85 | Sangat Aktif |
| 65–84 | Aktif |
| 45–64 | Cukup Aktif |
| 25–44 | Kurang Aktif |
| ≤24 | Pasif |

(Sumber: Adaptasi Aqib, dkk., 2010: 41)

c. Sikap (afektif) Siswa

1) Nilai hasil belajar afektif siswa dihitung dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

Ns = Nilai sikap yang dicari

R = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

(Sumber: Adaptasi Purwanto, 2008: 102)

Setelah diperoleh nilai sikap siswa, kemudian dikategorikan sesuai dengan kualifikasi hasil observasi seperti pada tabel berikut.

Tabel 3.10 Katagori nilai afektif siswa.

| Rentang Nilai | Katagori |
|----------------------|--------------------|
| ≥85 | Sangat Baik |
| 65–84 | Baik |
| 45–64 | Cukup Baik |
| 25–44 | Kurang Baik |
| ≤24 | Sangat Kurang Baik |

(Sumber: Adaptasi Purwanto, 2008: 103)

2) Persentase nilai afektif siswa secara klasikal diperoleh dengan rumus:

$$Ps = \frac{\Sigma \text{ siswa mendapat katagori } \geq \text{baik}}{\Sigma \text{ seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

Ps = Persentase ketuntasan klasikal

Σ = Menyatakan jumlah siswa

100 = Bilangan tetap dalam persen

(Sumber: Adaptasi Aqib, dkk., 2010: 41)

Persentase tersebut dikategorikan dalam persentase hasil belajar secara klasikal sebagai berikut.

Tabel 3.11 Katagori tingkat keberhasilan hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor siswa secara klasikal.

| Rentang Nilai (%) | Katagori |
|--------------------------|-----------------|
| ≥85 | Sangat Tinggi |
| 65–84 | Tinggi |
| 45–64 | Sedang |
| 25–44 | Rendah |
| ≤24 | Sangat Rendah |

(Sumber: Adaptasi Aqib, dkk., 2010: 41)

d. Keterampilan (psikomotor) Siswa

1) Nilai hasil belajar psikomotor/keterampilan siswa dapat dihitung

dengan menggunakan rumus:

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

Keterangan:

Nk = Nilai keterampilan siswa

R = Jumlah skor yang diperoleh

SM = Skor maksimal

100 = Bilangan tetap

(Sumber: Adaptasi Purwanto, 2008: 102)

Setelah diperoleh nilai psikomotor/keterampilan siswa, kemudian dikategorikan sesuai dengan nilai pada tabel berikut.

Tabel 3.12 Katagori nilai psikomotor siswa.

| Rentang Nilai | Katagori |
|----------------------|------------------------|
| ≥85 | Sangat Terampil |
| 65–84 | Terampil |
| 45–64 | Cukup Terampil |
| 25–44 | Kurang Terampil |
| ≤24 | Sangat Kurang Terampil |

(Sumber: Adaptasi Purwanto, 2008: 103)

2) Persentase ketuntasan keterampilan secara klasikal diperoleh dengan

rumus:

$$P_k = \frac{\Sigma \text{ siswa mendapat katagori } \geq \text{terampil}}{\Sigma \text{ seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

P_k = Persentase ketuntasan secara klasikal

Σ = Menyatakan jumlah siswa

100% = Bilangan tetap dalam persen

(Sumber: Adaptasi Aqib, 2010: 41)

Persentase tersebut dikategorikan dalam kriteria persentase hasil belajar secara klasikal seperti pada tabel 3.11.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk menganalisis hasil belajar pengetahuan (aspek kognitif) siswa dalam hubungannya dengan penguasaan materi yang diajarkan. Analisis data ini bertujuan untuk mengetahui tingkat ketuntasan belajar siswa yang diperoleh dari tiap siklus.

a. Nilai kognitif individual siswa diperoleh melalui rumus:

$$N_p = \frac{SB}{ST} \times 100$$

Keterangan:

N_p = Nilai kognitif/pengetahuan

SB = Skor yang diperoleh dari jawaban yang benar pada tes

ST = Skor maksimal dari tes

100 = Bilangan tetap

(Sumber: Adaptasi Purwanto, 2008: 102)

Nilai kognitif yang diperoleh siswa kemudian disesuaikan dengan tabel ketuntasan untuk mengetahui tuntas atau tidak tuntasnya siswa pada aspek kognitif ini. Berikut tabel ketuntasan nilai kognitif siswa.

Tabel 3.13 Katagori ketuntasan nilai kognitif siswa.

| Nilai | Katagori |
|-----------|--------------|
| ≥ 65 | Tuntas |
| < 65 | Belum Tuntas |

b. Nilai rata-rata kelas diperoleh melalui rumus:

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

Keterangan:

\bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

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

c. Persentase ketuntasan hasil belajar kognitif secara klasikal

Persentase ketuntasan hasil belajar klasikal siswa pada ranah kognitif

dapat diperoleh dengan menggunakan rumus:

$$Pp = \frac{\sum \text{siswa yang tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

Pp = Persentase ketuntasan secara klasikal

\sum = Menyatakan jumlah siswa

100% = Bilangan tetap

(Sumber: Adaptasi Aqib, dkk., 2010: 41)

Persentase tersebut dikatagorikan dalam kriteria persentase hasil

belajar kognitif siswa secara klasikal seperti pada tabel 3.11.

F. Prosedur Penelitian Tindakan Kelas

Prosedur PTK yang dikembangkan oleh Kurt Lewin dalam Kunandar (2011: 42) terdiri dari empat komponen pokok, yaitu: (1) perencanaan

(*planning*), (2) tindakan (*action*), (3) pengamatan (*observing*), dan (4) refleksi (*reflecting*). Berikut langkah-langkah penelitian tindakan kelas.

1. Siklus I

Siklus I dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap akhir siklus diadakan tes formatif.

a. Tahap Perencanaan

Langkah-langkah dalam tahap perencanaan ini adalah:

1. Berdiskusi dengan guru tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika di SDN 10 Metro Timur.
2. Menyiapkan serta menyusun bahan ajar dan perangkat pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran matematika di kelas VA SDN 10 Metro Timur, yaitu pemetaan, silabus, RPP, media pembelajaran dan lembar kerja siswa.
3. Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi kinerja guru, aktivitas siswa, hasil belajar afektif dan psikomotor siswa.
4. Menyiapkan lembar tes formatif untuk memperoleh data tingkat kemampuan siswa setelah melalui proses pembelajaran.
5. Menyiapkan alat dokumentasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahap pelaksanaan dari RPP siklus I yang telah disiapkan oleh peneliti. Tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran pada siklus I yang telah disusun adalah sebagai berikut.

Pertemuan 1

1. Kegiatan Awal

- a. Guru memberikan salam dan berdoa bersama siswa.
- b. Guru mengondisikan siswa agar siap untuk belajar.
- c. Guru mengabsen siswa.
- d. Guru menyampaikan apersepsi yang berkaitan dengan materi skala.
- e. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran pada pertemuan tersebut dan ruang lingkup materi yang akan dipelajari.

2. Kegiatan Inti

Eksplorasi

- a. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai operasi hitung pada perbandingan dan skala.
- b. Siswa dilibatkan secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- c. Siswa diberikan contoh soal yang berkaitan dengan materi skala.
- d. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai materi yang telah disampaikan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika belum mengerti.

Elaborasi

- a. Siswa bersama guru membentuk beberapa kelompok yang beranggotakan 3-4 orang.
- b. Siswa diinstruksikan untuk berkumpul bersama anggota kelompoknya masing-masing pada posisi yang telah ditentukan.
- c. Siswa mendiskusikan materi yang telah dijelaskan oleh guru bersama anggota kelompoknya masing-masing.

- d. Setiap kelompok dibagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk dikerjakan bersama anggotanya.
- e. Setiap siswa bertanggung jawab atas kelompoknya, jika ada anggota kelompoknya yang tidak mengerti cara menyelesaikan soal dalam LKS tersebut, maka anggota lainnya bertugas menjadi tutor sebaya.
- f. Setelah selesai, perwakilan tiap kelompok menuliskan hasil pekerjaannya di papan tulis secara bergantian.
- g. Siswa bersama guru membahas soal yang telah dituliskan di papan tulis.
- h. Siswa diberikan kesempatan untuk mengoreksi hasil pekerjaannya pada lembar kerja, kemudian menyebutkan hasilnya.
- i. Siswa kembali ke posisi semula dengan arahan guru.

Konfirmasi

- a. Hasil pekerjaan siswa ditanggapi dan diluruskan oleh guru.
- b. Siswa diberikan apresiasi positif atas partisipasinya selama pembelajaran.
- c. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya kepada guru jika masih ada materi yang belum dipahami.

3. Kegiatan Akhir

- a. Siswa menyimpulkan materi dan hasil pembelajaran pada pertemuan ini.
- b. Siswa bersama guru mereview jalannya diskusi untuk perbaikan kegiatan diskusi selanjutnya.

- c. Siswa diberikan tindak lanjut sebagai pendalaman materi.
- d. Guru mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran.

Pertemuan 2

1. Kegiatan Awal

- a. Guru memberikan salam dan menginstruksikan untuk berdoa bersama.
- b. Guru mengondisikan siswa agar siap untuk belajar.
- c. Guru mengabsen siswa.
- d. Guru mengulas kembali materi pelajaran sebelumnya.
- e. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.

2. Kegiatan Inti

Eksplorasi

- a. Siswa diberikan contoh soal sebagai latihan oleh guru agar lebih memahami materi.
- b. Siswa difasilitasi untuk lebih memahami materi mengenai skala.

Elaborasi

- a. Siswa diinformasikan bahwa akan melakukan suatu permainan akademik secara berkelompok, kemudian menyimak penjelasan guru mengenai tata aturan dalam permainan untuk turnamen.
- b. Siswa diinstruksikan untuk menyusun meja sebelum melakukan permainan dalam turnamen. Kemudian menempati meja sesuai arahan guru.

- c. Setiap meja turnamen diberikan lembar poin dan kartu soal bernomor.
- d. Masing-masing perwakilan kelompok mengocok kartu soal tersebut kemudian mengambil satu kartu untuk menentukan pembaca pertama.
- e. Siswa dengan nomor tertinggi menjadi pembaca pertama. Sedangkan siswa lainnya mengembalikan kartu yang telah diambilnya dan mengocoknya kembali.
- f. Pembaca pertama membacakan pertanyaan dan mencoba menjawab soal tersebut. Siswa lainnya menjadi penantang dan diperbolehkan menjawab jika penantang I atau II melewatinya.
- g. Siswa yang menjawab benar menyimpan kartu tersebut sedangkan yang salah harus mengembalikan kartunya. Tetapi jika pembaca salah maka tidak diberi sanksi.
- h. Siswa berganti posisi. Siswa yang sebelumnya menjadi pembaca menjadi penantang kedua, siswa yang semula sebagai penantang I menjadi pembaca dan siswa penantang II menjadi penantang I. Dan begitu seterusnya hingga guru menghentikan permainan.
- i. Siswa menuliskan nomor kartu dan poin yang diperolehnya pada lembar yang telah disediakan.

Konfirmasi

- a. Siswa diberikan apresiasi positif atas partisipasinya selama pembelajaran.

- b. Siswa menyimak penjelasan guru yang mengklarifikasi jawaban kurang tepat.
- c. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya jika masih ada materi yang belum dipahami.

3. Kegiatan Penutup

- a. Siswa bersama guru mereviu jalannya permainan dalam turnamen pada pertemuan ini.
- b. Siswa mengerjakan tes formatif untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi pelajaran yang telah dipelajari.
- c. Guru memberikan motivasi agar siswa lebih bersemangat dalam belajar.
- d. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Tahap Pengamatan/Observasi

Tahap ini dilakukan bersamaan pada saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi penelitian tindakan kelas dilakukan oleh observer menggunakan lembar observasi untuk menilai kinerja guru, aktivitas siswa, hasil belajar afektif dan psikomotor siswa selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan untuk mengetahui tingkat penyerapan pembelajaran dengan menggunakan tes formatif.

d. Tahap Refleksi

Data hasil observasi kemudian dianalisis untuk merefleksi apakah tindakan yang dilakukan dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktivitas yang telah dilakukan. Hasil analisis data yang telah diperoleh

pada siklus I ini digunakan sebagai acuan untuk menentukan tindakan pada siklus II.

2. Siklus II

Siklus II dalam penelitian tindakan kelas ini terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Setiap akhir siklus diadakan tes formatif.

a. Tahap Perencanaan

Langkah-langkah dalam tahap perencanaan ini adalah:

1. Berdiskusi dengan guru tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika di SDN 10 Metro Timur.
2. Menyiapkan serta menyusun bahan ajar dan perangkat pembelajaran yang digunakan selama proses pembelajaran matematika di kelas VA SDN 10 Metro Timur, yaitu pemetaan, silabus, RPP, media pembelajaran dan Lembar Kerja Siswa (LKS).
3. Menyiapkan instrumen penilaian berupa lembar observasi kinerja guru, aktivitas siswa, hasil belajar afektif dan psikomotor siswa.
4. Menyiapkan lembar tes formatif untuk memperoleh data tingkat kemampuan siswa setelah melalui proses pembelajaran.
5. Menyiapkan alat dokumentasi.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan tahap pelaksanaan dari RPP siklus II yang telah disiapkan oleh peneliti. Tindakan yang dilakukan dalam pembelajaran pada siklus II adalah sebagai berikut.

Pertemuan 1

1. Kegiatan Awal

- a. Guru memberikan salam dan berdoa bersama siswa.
- b. Guru mengondisikan siswa agar siap untuk belajar.
- c. Guru mengabsen siswa.
- d. Guru menyampaikan apersepsi yang berkaitan dengan materi sifat-sifat bangun datar, terutama persegi panjang dan segitiga.
- e. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai siswa.

2. Kegiatan Inti

Eksplorasi

- a. Siswa menyimak penjelasan guru mengenai sifat-sifat bangun datar (persegi panjang dan segitiga).
- b. Siswa dilibatkan secara aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran.
- c. Siswa diberikan contoh soal yang berkaitan dengan materi sifat-sifat bangun datar.
- d. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru mengenai materi yang telah disampaikan. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya jika belum mengerti.

Elaborasi

- a. Siswa bersama guru membentuk beberapa kelompok yang beranggotakan 3-4 orang.
- b. Siswa diinstruksikan untuk berkumpul bersama anggota kelompoknya masing-masing pada posisi yang telah ditentukan.

- c. Siswa mendiskusikan materi yang telah dijelaskan oleh guru bersama anggota kelompoknya masing-masing.
- d. Setiap kelompok dibagikan LKS untuk dikerjakan bersama anggotanya.
- e. Setiap siswa bertanggung jawab atas kelompoknya, jika ada anggota kelompoknya yang tidak mengerti cara menyelesaikan soal dalam LKS tersebut, maka anggota lainnya bertugas menjadi tutor sebaya.
- f. Setelah selesai, perwakilan tiap kelompok menuliskan hasil pekerjaannya di papan tulis secara bergantian.
- g. Siswa bersama guru membahas soal yang telah dituliskan di papan tulis.
- h. Siswa diberikan kesempatan untuk mengoreksi hasil pekerjaannya pada lembar kerja, kemudian menyebutkan hasilnya.
- i. Siswa kembali ke posisi semula dengan arahan guru.

Konfirmasi

- a. Hasil pekerjaan siswa ditanggapi dan diluruskan oleh guru.
- b. Siswa diberikan apresiasi positif atas partisipasinya selama pembelajaran.
- c. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya kepada guru jika masih ada materi yang belum dipahami.

3. Kegiatan Akhir

- a. Siswa menyimpulkan materi dan hasil pembelajaran pada pertemuan ini.

- b. Siswa bersama guru mereviu jalannya diskusi untuk perbaikan kegiatan diskusi selanjutnya.
- c. Siswa diberikan tindak lanjut sebagai pendalaman materi.
- d. Guru mengucapkan salam untuk mengakhiri pembelajaran.

Pertemuan 2

1. Kegiatan Awal

- a. Guru memberikan salam dan menginstruksikan untuk berdoa bersama.
- b. Guru mengondisikan siswa agar siap untuk belajar.
- c. Guru mengabsen siswa.
- d. Guru mengulas kembali materi pelajaran sebelumnya.
- e. Guru menginformasikan tujuan pembelajaran pada pertemuan ini.

2. Kegiatan Inti

Eksplorasi

- a. Siswa diberikan contoh soal sebagai latihan oleh guru agar lebih memahami materi.
- b. Siswa difasilitasi untuk lebih memahami materi mengenai skala.

Elaborasi

- a. Siswa diinformasikan bahwa akan melakukan suatu permainan akademik secara berkelompok, kemudian menyimak penjelasan guru mengenai tata aturan dalam permainan untuk turnamen.

- b. Siswa diinstruksikan untuk menyusun meja sebelum melakukan permainan dalam turnamen. Kemudian menempati meja sesuai arahan guru.
- c. Setiap meja turnamen diberikan lembar poin dan kartu soal bernomor.
- d. Masing-masing perwakilan kelompok mengocok kartu soal tersebut kemudian mengambil satu kartu untuk menentukan pembaca pertama.
- e. Siswa dengan nomor tertinggi menjadi pembaca pertama. Sedangkan siswa lainnya mengembalikan kartu yang telah diambilnya dan mengocoknya kembali.
- f. Pembaca pertama membacakan pertanyaan dan mencoba menjawab soal tersebut. Siswa lainnya menjadi penantang dan diperbolehkan menjawab jika penantang I atau II melewatinya.
- g. Siswa yang menjawab benar menyimpan kartu tersebut sedangkan yang salah harus mengembalikan kartunya. Tetapi jika pembaca salah maka tidak diberi sanksi.
- h. Siswa berganti posisi. Siswa yang sebelumnya menjadi pembaca menjadi penantang kedua, siswa yang semula sebagai penantang I menjadi pembaca dan siswa penantang II menjadi penantang I. Dan begitu seterusnya hingga guru menghentikan permainan.
- i. Siswa menuliskan nomor kartu dan poin yang diperolehnya pada lembar yang telah disediakan.

Konfirmasi

- a. Siswa diberikan apresiasi positif atas partisipasinya selama pembelajaran.
- b. Siswa menyimak penjelasan guru yang mengklarifikasi jawaban kurang tepat.
- c. Siswa diberikan kesempatan untuk bertanya jika masih ada materi yang belum dipahami.

3. Kegiatan Penutup

- a. Siswa bersama guru mereview jalannya permainan dalam turnamen pada pertemuan ini.
- b. Siswa mengerjakan tes formatif untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa mengenai materi pelajaran yang telah dipelajari.
- c. Guru memberikan motivasi agar siswa lebih bersemangat dalam belajar.
- d. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Tahap Pengamatan/Observasi

Tahap ini dilakukan bersamaan saat proses pembelajaran berlangsung. Observasi penelitian tindakan kelas dilakukan oleh observer menggunakan lembar observasi untuk menilai kinerja guru, aktivitas siswa, hasil belajar afektif dan psikomotor siswa selama pembelajaran berlangsung. Sedangkan untuk mengetahui tingkat penyerapan pembelajaran dengan menggunakan tes formatif.

d. Tahap Refleksi

Data hasil observasi kemudian dianalisis untuk mengetahui hasil belajar siswa dan aktivitas yang telah dilakukan. Hasil analisis data yang telah diperoleh digunakan sebagai acuan untuk menentukan tindakan selanjutnya. Karena pada siklus II ini siswa sudah mencapai indikator keberhasilan maka dapat dinyatakan bahwa penelitian ini cukup sampai siklus II.

G. Indikator Keberhasilan

Keberhasilan dalam penerapan model TGT dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dapat dilihat dengan indikator berikut.

1. Persentase keaktifan siswa di akhir penelitian meningkat hingga mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut.
2. Persentase ketuntasan hasil belajar siswa untuk masing-masing ranah (kognitif, afektif, dan psikomotor) di akhir penelitian meningkat hingga mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa yang ada di kelas dengan KKM 65.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran matematika siswa kelas VA SDN 10 Metro Timur, didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I nilai rata-rata aktivitas belajar siswa adalah 70,33, kemudian pada siklus II mendapat nilai 79,46. Peningkatan nilai rata-rata aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II adalah 9,13. Persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 65,22% (katagori “Aktif”) dan siklus II sebesar 86,96% (katagori “Sangat Aktif”). Persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 21,74.
2. Penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I adalah 65,49 dan pada siklus II yaitu 74,38. Peningkatan nilai hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II adalah 8,89. Persentase hasil belajar klasikal siswa pada siklus I sebesar 60,87% (katagori “Sedang”) kemudian pada siklus II sebesar 78,26% (katagori “Tinggi”), meningkat sebesar 17,39.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian tindakan kelas dengan menerapkan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa sehingga dapat dijadikan sebagai perbaikan dalam proses pembelajaran. Berikut saran dalam penelitian ini.

1. Bagi Siswa

Diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan sikap kerja sama dalam memecahkan soal dan sikap disiplin maupun berkompetisi dengan terstruktur. Selain itu juga, siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan adanya diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen sehingga hasil belajar siswa pun dapat meningkat pula.

2. Bagi Guru

Diharapkan guru dapat menerapkan model pembelajaran TGT agar siswa lebih antusias dengan pelajaran matematika. Guru sebaiknya juga selalu memberikan apresiasi positif terhadap respon siswa dan memotivasi siswa agar lebih giat belajar.

3. Bagi Sekolah

Hendaknya sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas para siswa dalam pendidikan. Sekolah juga diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya TGT.

4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penerapan model pembelajaran TGT ini diharapkan tidak hanya dapat diaplikasikan pada mata pelajaran matematika saja melainkan untuk mata pelajaran lainnya. Selain itu, sebaiknya diterapkan juga pada tingkat kelas yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- Adjie, Nahrowi & Maulana. 2006. *Pemecahan Masalah Matematika*. UPI Press. Bandung.
- Andayani, dkk. 2009. *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yrama Widya. Bandung.
- Aqib, Zainal. 2014. *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Yrama Widya. Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2011. *Penelitian Tindakan untuk Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas*. Aditya Media: Yogyakarta.
- BSNP. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Depdiknas. Jakarta.
- Hamalik, Oemar. 2008. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hamdayama, Jumanta. 2014. *Model dan Metode Pembelajaran Kreatif dan Berkarakter*. Ghalia Indonesia. Bogor.
- Hamzah, Ali & Muhlissarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama. Bandung.
- Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-isu Metodis dan Paradigmatis*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Ihsan, Fuad. 2008. *Dasar-dasar Kependidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Kasmadi & Nia Siti Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Bandung.

- Komalasari, Kokom. 2013. *Pembelajaran Kontekstual Konsep dan Aplikasi*. Refika Aditama. Bandung.
- Kunandar. 2011. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembang Profesi Guru*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Kurniasih, Imas & Berlin Sani. 2015. *Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru*. Kata Pena. Jakarta.
- Majid, Abdul. 2014. *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Ngalimun. 2014. *Strategi dan Model Pembelajaran*. Aswaja Pressindo. Yogyakarta.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Permanasari, Hastin. 2015. *Peningkatan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan Permainan Destiny Board (PTK pada Siswa Kelas X IPA 2 MAN Gondangrejo Karanganyar Semester Gebap, Tahun Ajaran 2014/2015)*. Universitas Muhammadiyah Surakarta. Surakarta.
- Poerwanti, Endang, dkk. 2008. *Asesmen Pembelajaran SD*. Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Purwanto, Ngalim 2008. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Rasiti, Ni Wayan. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Berbasis Metode Diskusi kelompok Kecil untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn dan Disiplin Siswa Kelas VIII K SMPN 3 Singaraja*. Tidak diterbitkan. Bandar Lampung.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Nusa Media. Bandung.
- _____. 2008. *Cooperative Learning*. Nusa Media. Bandung.

- Sumantri, Mohamad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Dasar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Sutikno, Sobry. 2014. *Metode dan Model-model Pembelajaran*. Holistica. Lombok.
- Suwangsih, Erna, & Tiurlina. 2006. *Model Pembelajaran Matematika*. UPI Press, Bandung.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Alfabeta. Bandung.
- Thobroni, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Tim Penyusun. 2003. *Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Depdiknas. Jakarta.
- . 2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Depdiknas. Jakarta.
- . 2013. *Panduan Teknis Penilaian di Sekolah Dasar*. Kemendikbud. Jakarta.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Kencana Prenada Media Group. Jakarta.
- Wardhani, I.G.A.K, & Kuswaya Wihardit. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Jakarta.