

**HUBUNGAN AKTIVITAS BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN
PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA
KELAS IV SD NEGERI 2 PINANG JAYA
BANDAR LAMPUNG**

(Skripsi)

Oleh

FEDRIK IRAWAN



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

ABSTRAK

HUBUNGAN AKTIVITAS BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 PINANG JAYA BANDAR LAMPUNG

Oleh

FEDRIK IRAWAN

Masalah dalam penelitian ini adalah prestasi belajar matematika dan aktivitas belajar masih rendah. Tujuan pada penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan antara aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran TGT dengan prestasi belajar matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 30 siswa. Metode penelitian menggunakan metode kuantitatif, dengan jenis penelitian korelasi. Hasil analisis data menggunakan korelasi serial menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan erat antara aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran TGT dengan prestasi belajar matematika.

Kata Kunci: aktivitas belajar, *teams games tournament*, dan prestasi belajar matematika.

ABSTRACT

THE RELATIONSHIP OF LEARNING ACTIVITY USING TEAMS GAMES TOURNAMENT LEARNING MODEL WITH MATHEMATICS LEARNING ACHIEVEMENT IN IV (FOUR) GRADE STUDENTS OF SD NEGERI 2 PINANG JAYA BANDAR LAMPUNG.

By

FEDRIK IRAWAN

The problems in this study is the achievement of learning mathematics and activity of learning is still low. The purpose of this research is to know the correlation between learning activity using TGT learning achievement in fourth grade IV of SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung Academic year 2016/2017. sample in this study were all students of class IV which amounted to 30 students. Research method using quantitative method, with kind of correlation shows that There is a positive correlation between learning activity using TGT learning model with mathematics learning achievement.

Keywords : learning activity, teams games tournament, mathematics learning achievement.

**HUBUNGAN AKTIVITAS BELAJAR MENGGUNAKAN MODEL
PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* DENGAN
PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA
KELAS IV SD NEGERI 2 PINANG JAYA
BANDAR LAMPUNG**

Oleh

FEDRIK IRAWAN

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan Ilmu Pendidikan



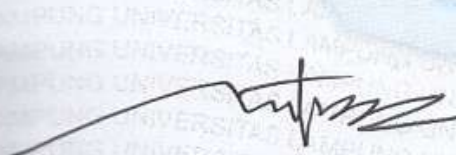
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018**

Judul Skripsi : **HUBUNGAN AKTIVITAS BELAJAR
MENGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN
TEAMS GAMES TOURNAMENT DENGAN
PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PADA
SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 PINANG
JAYA BANDAR LAMPUNG**

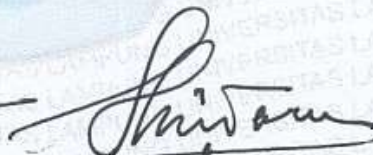
Nama Mahasiswa : **Fedrik Irawan**
Nomor Pokok Mahasiswa : 1313053059
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing



Dr. M. Thoha B.S Jaya, M.S.
NIP 19520831 198103 1 001



Drs. Riyanto M. Taruna, M.Pd.
NIP 19530709 198010 1 001

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

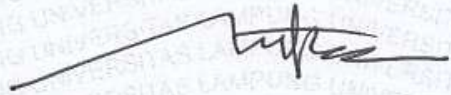


Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dr. M. Thoha B.S Jaya, M.S.



Sekretaris : Drs. Riyanto M. Taruna, M.Pd.



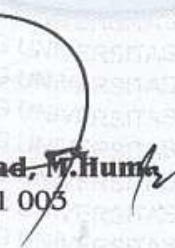
Penguji Bukan Pembimbing : Drs. Nazaruddin Wahab, M.Pd.



2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. M. Muhammad Fuad, M.Hum.
NIP 19590722 198603 1 005



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 13 Februari 2018

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Fedrik Irawan

NPM : 1313053059

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : HUBUNGAN AKTIVITAS BELAJAR MENGGUNAKAN
MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DENGAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA PADA
SISWA KELAS IV SD NEGERI 2 PINANG JAYA BANDAR
LAMPUNG

Menyatakan bahwa skripsi ini adalah hasil karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Bandar Lampung,

Penulis,



Fedrik Irawan

NPM 1313053059

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Fedrik Irawan dilahirkan di kota Baturaja, pada tanggal 21 November 1996. Penulis adalah anak keempat dari tujuh bersaudara, dari pasangan Bapak Aprizon dan Ibu Marlina.

Penulis mengawali pendidikan formal pada tahun 2001 sampai 2002 di TK Al-Azhar 17 Kota Bandar Lampung, kemudian penulis melanjutkan sekolah dasar di SD Negeri 3 Kemiling Permai pada tahun 2002 sampai tahun 2007. Pada tahun 2007 penulis melanjutkan pendidikan formal ke sebuah sekolah menengah pertama di SMP Negeri 28 Bandar Lampung. Setelah 3 tahun belajar di sekolah menengah pertama penulis lulus pada tahun 2010 penulis melanjutkan pendidikan formal ke sekolah menengah atas di SMA Budaya Bandar Lampung, setelah 3 tahun belajar di SMA Budaya Bandar Lampung penulis lulus pada tahun 2013. Dan pada tahun 2013 penulis diterima dan terdaftar sebagai mahasiswa di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, dan mengambil Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Tahun 2016, penulis melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di Kota Gajah, kecamatan Kota Gajah, Kabupaten Lampung Tengah.

MOTTO

**Takdirmu Allah Yang Menentukan Tetapi Nasibmu
Kamu Sendiri Yang Menentukan
(Penulis)**

**Berpikir Positif, Bahagia dan selalu Optimis
(Penulis)**

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya ini dengan kerendahan hati mengharap Ridho Allah SWT, sebagai tanda cinta kasihku kepada:

Almamater tercinta Universitas Lampung

dan

Sekolah Dasar Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung

SANWACANA

Puji dan syukur Penulis ucapkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, hanya atas rahmat dan karunia-Nyalah skripsi ini dapat diselesaikan dengan judul *”Hubungan Aktivitas Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Dengan Prestasi Belajar Matematika Pada Siswa Kelas Iv SD Negeri 2 Pinang Jaya Bandar Lampung”* adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.

Kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. M. Thoha B.S Jaya, M.S., selaku Pembimbing I, Bapak Drs. Riyanto M. Taruna, M.Pd., selaku Pembimbing II, dan Bapak Drs. Nazaruddin Wahab, M.Pd., selaku Pembahas yang dengan sabar telah memberikan bimbingan, nasihat dan arahan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik, tak ada yang dapat penulis berikan kepada beliau selain doa agar selalu diberikan kesehatan oleh Allah SWT.

Penulis menyadari terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak, untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P. selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. H.Muhammad Fuad, M.Hum. selaku dekan FKIP Universitas Lampung;
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan;
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., selaku Ketua Program Studi PGSD;
5. Bapak M. Thoha B.S Jaya, M.S. Selaku pembimbing 1, Bapak Drs. Riyanto M. Taruna, M.Pd. selaku pembimbing 2 dan Bapak Drs. Nazaruddin Wahab, M.Pd. selaku pembahas.
6. Para dosen PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan ilmunya, pengalaman yang sangat berharga dan tak ternilai bagi penulis;
7. Teristimewa keluarga bahagiaku, Ayahku Aprizon, Ibuku Marlina, kakakku M. Al Basit (alm) dan Yono Syaifulloh, Ayukku Eka Pratiwi, dan Adikku Maisya Pratiwi, M.AIKadafi, Nabila Firdausa dan Ningsih. terimakasih atas pengorbanan, doa yang tulus, yang selalu menyayangi, mencintai, mendo'akan, dan selalu memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi ini;
8. Ibu Hj. Rosnah Zakaria, S.Pd.,selaku kepala sekolah, seluruh guru, siswa, dan staf SD Negeri 2 Pinang Jaya yang telah bekerjasama demi terlaksananya penelitian ini;
9. Teman-teman PGSD 2013 yang lain, yaitu Aziz, Acep, Ajeng, Anas, Ana, Anggi Dwi, Anggi R, Cika, Dayang, Citra, Diah, Didit, Dita, Ena, Fifi, Garnis, Hilda, Made, Ica, Ida, Indri, Intan, Irfan, Juju, Mela, Meriya, Miftahul, Tara, Mya, Nasta, Nila, Novita, Rahayu, Rani, Ratna, Reisyha,

Rini A, Rio, Riska, Ristia, Rizki Pau, Rizki Sep, Tirta, Vegita, Dila, Eri dan Mia D;

10. Teman-teman KKN/PPL desa Kota Gajah Kabupaten Lampung Tengah;

11. Dan bagi pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang turut mendukung penulis menyelesaikan penulisan skripsi ini;

Akhir kata, saya menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, akan tetapi sedikit harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi kita semua. Aamiin.

Bandar Lampung,

Penulis

Fedrik Irawan

DAFTAR ISI

	Halaman
Daftar Isi	xiii
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar	xvi
Daftar Lampiran	xvii
I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah	4
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
G. Ruang Lingkup Penelitian	7
II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Teori- teori Belajar	8
B. Aktivitas Belajar	11
C. Prestasi Belajar	14
1. Pengertian Prestasi Belajar	14
2. Macam-macam Tes Prestasi Belajar	16
3. Langkah- langkah Menilai Prestasi Belajar	17
4. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar	17
D. Model Cooprative Learning	19
1. Pengertian Model Cooprative Learning	19
2. Tipe- tipe Model Cooprative Learning	20
E. Model Cooprative Learning Tipe TGT	21
1. Pengertian Model Cooprative Learning Tipe TGT	21
2. Tujuan Model Cooprative Learning Tipe TGT	23
3. Langkah- langkah Pembelajaran Dengan Model TGT	24
4. Kelebihan dan Kelemahan Model TGT	27
F. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	28
G. Hasil Penelitian yang Relevan	30
H. Kerangka Pikir Penelitian	32
I. Hipotesis Penelitian	35
III METODE PENELITIAN	
A. Tempat dan Waktu Penelitian	37
B. Jenis Penelitian	37

C. Populasi dan Sampel Penelitian	38
D. Variabel Penelitian.....	39
E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel.....	40
F. Metode Pengumpulan Data	42
G. Uji Persyaratan Instrumen.....	44
H. Teknik analisis Data.....	46
I. Uji Hipotesis	47
IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	49
1. Visi Misi Sekolah.....	49
2. Tujuan SD Negeri 2 Pinang Jaya	49
3. Situasi dan Kondisi Sekolah.....	50
a. Identitas Sekolah	50
b. Sarana dan Prasarana	50
c. Keadaan Siswa	51
B. Hasil Uji Persyaratan Instrumen	51
1. Uji Validitas	52
2. Uji Reliabilitas	53
C. Deskripsi Data Penelitian	54
1. Data Aktivitas Belajar Menggunakan Model <i>Teams Games Tournament</i>	55
2. Data Prestasi Belajar Matematika	56
D. Hasil Analisis Data	58
1. Aktivitas Belajar Menggunakan Model Pembelajaran TGT	58
2. Prestasi Belajar Matematika	58
3. Hubungan Aktivitas Belajar Menggunakan Model <i>Teams Games Tournament</i> dengan Prestasi Belajar Matematika	59
E. Pembahasan Hasil Penelitian	61
V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	63
B. Saran	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN	69

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Jumlah Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya	2
Tabel 2. Nilai Semester Ganjil Kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya	3
Tabel 3. Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Matematika Kelas IV Semester 2	30
Tabel 4. Indikator dan Sub Indikator Variabel Aktivitas Belajar (X)	40
Tabel 5. Indikator dan Sub Indikator Variabel Prestasi Belajar Siswa (Y)	41
Tabel 6. Daftar Interpretasi Koefisien r	45
Tabel 7. Tabel Pengisian Skor Pedoman Observasi Aktivitas Belajar	46
Tabel 8. Data Fasilitas SD Negeri 2 Pinang Jaya	50
Tabel 9. Jumlah Siswa SD Negeri 2 Pinang Jaya	50
Tabel 10. Hasil Uji Validitas (y)	51
Tabel 11. Hasil Uji Reliabilitas (y)	52
Tabel 12. Distribusi Frekuensi Kualitatif Aktivitas Belajar Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	55
Tabel 13. Distribusi Frekuensi Kualitatif Prestasi Belajar Matematika	56
Tabel 14. Distribusi Frekuensi Aktivitas Belajar Menggunakan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dan Nilai Prestasi Belajar Matematika	58
Tabel 15. Daftar Interpretasi Keeratan Koefisien Korelasi	59

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Kaitan antara Aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> dengan prestasi belajar matematika pada siswa.....	34

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rubrik Pedoman Observasi Aktivitas Belajar.....	69
2. Pengisian Skor Pedoman Observasi Aktivitas Belajar	70
3. RPP Matematika KD 8.1	72
4. RPP Matematika KD 8.2	75
5. Kisi- kisi Instrumen Tes	78
6. Soal Tes Matematika.....	80
7. Tabulasi Validitas Realibilitas Tes Prestasi Belajar Matematika	83
8. Korelasi Variabel	86
9. Skor Aktivitas Belajar Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament	87
10. Skor Prestasi Belajar Matematika	88
11. Foto	89

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan sarat perkembangan. Sehingga perkembangan pendidikan terjadi sejalan dengan perubahan kebudayaan kehidupan. Perubahan dalam arti perbaikan pendidikan yang dilakukan terus menerus sebagai antisipasi kepentingan masa depan.

Undang- Undang nomor 20 Tahun 2003 Pasal 3 Tentang Sistem Pendidikan Nasional, yaitu:

Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap kreatif dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Untuk mencapai tujuan pendidikan nasional pemerintah menyelenggarakan perbaikan- perbaikan peningkatan mutu pendidikan dalam berbagai jenis dan jenjang. Namun fakta di lapangan belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Kurangnya minat siswa mempengaruhi penguasaan siswa terhadap mata pelajaran matematika. Kurangnya minat siswa saat proses aktivitas belajar dapat membuat siswa tidak fokus, cenderung bermain dengan teman, atau bahkan mengantuk. Guru dalam proses aktivitas belajar mengajar hendaknya

dapat menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan sehingga pembelajaran menjadi lebih menarik dan tujuan pembelajaran yang diharapkan pun tercapai. Untuk menarik perhatian siswa sehingga lebih fokus, dalam proses aktivitas belajar guru dapat menggunakan model pembelajaran. Salah satu cara yang digunakan peneliti untuk membuat proses aktivitas belajar lebih menarik adalah menggunakan suatu model pembelajaran yaitu *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournaments*.

Pembelajaran matematika di sekolah pada umumnya lebih bersifat klasikal, yakni guru berdiri di depan kelas, sedangkan siswa duduk rapi di tempat masing-masing. Sistem pembelajaran seperti ini, sistem komunikasi yang terjadi cenderung satu arah yaitu guru aktif menerangkan, memberi contoh, menyajikan soal atau bertanya. Sedangkan siswa duduk mendengarkan, menjawab pertanyaan atau mencatat materi yang disajikan guru. Untuk memungkinkan terjadinya komunikasi yang lebih bersifat multi arah, dapat diterapkan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournaments* agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Karena Model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* dapat dijadikan salah satu alternatif untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan penelitian pendahuluan yang dilakukan oleh penulis di kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017 diperoleh data jumlah siswa sebagai berikut.

Tabel 1 Jumlah Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya

Kelas	Banyak Siswa		Jumlah
	L	P	
IV	10	20	30

Sumber: Tata Usaha SD Negeri 2 Pinang Jaya, 2017

Berdasarkan tabel 1 di atas, penulis memperoleh data prestasi belajar siswa yang telah dilaksanakan pada semester ganjil, yaitu sebagai berikut.

Tabel 2 Nilai Matematika Semester Ganjil Kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya

Nilai	Frekuensi (%)
< 65	18 (60 %)
≥ 65	12 (40 %)
Jumlah	30 (100 %)

Sumber: Tata Usaha SD Negeri 2 Pinang Jaya, 2017

Berdasarkan data nilai mid semester ganjil pada tabel 2 di atas, diketahui bahwa sebanyak 18 siswa kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya nilainya masih di bawah standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu <65. Sedangkan siswa yang memperoleh nilai di atas KKM yaitu ≥ 65 adalah sebanyak 12 siswa kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa sebagian besar siswa kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya sebanyak 18 siswa dari jumlah siswa kelas IV, prestasi belajar matematika masih rendah, berada di bawah standar KKM yaitu <65.

Setelah peneliti melakukan penelitian pendahuluan, diketahui terdapat banyak faktor yang menyebabkan prestasi belajar siswa dalam ranah kognitif masih rendah di sekolah.

Masalah tersebut bersumber pada beberapa faktor diantaranya (1) siswa cukup sulit memahami konsep-konsep matematika karena konsep-konsep matematika tersebut bersifat abstrak, (2) siswa tidak banyak yang siap atau menyiapkan diri sebelum pembelajaran dimulai walaupun materi pelajaran yang akan diajarkan pada pertemuan berikutnya sudah diketahui, dan (3)

aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih rendah. salah satu faktor yang menarik perhatian peneliti adalah proses aktivitas belajar siswa di kelas. Oleh karena itu, proses aktivitas belajar siswa di kelas merupakan salah satu faktor yang ikut menentukan keberhasilan siswa dalam mencapai prestasi belajar.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka identifikasi masalah yang diambil oleh penulis adalah sebagai berikut:

1. Saat pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak memperhatikan dan lebih senang mengobrol dengan temannya atau bahkan mengantuk.
2. Sistem pembelajaran dan komunikasi yang terjadi cenderung satu arah.
3. Aktivitas siswa dalam proses pembelajaran masih rendah.
4. Prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya sebanyak 18 siswa masih rendah berada dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu <65.

C. Pembatasan Masalah

Dalam penelitian ini dibatasi masalah yang dikaji adalah.

1. Aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya Kota Bandar Lampung dalam mata pelajaran matematika.
2. Prestasi belajar matematika di kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya Kota Bandar Lampung.
3. Model pembelajaran *Teams Games Tournaments*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan adalah sebagian besar nilai matematika pada kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya di bawah KKM, dengan demikian pertanyaan peneliti sebagai berikut: “apakah ada Hubungan Antara Aktivitas Belajar Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan Prestasi Belajar Matematika Tematik Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017”. Sehubungan dengan permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai “Hubungan Antara Aktivitas Belajar Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan Prestasi Belajar Matematika Tematik Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017”.

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan positif antara aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan prestasi belajar matematika tematik siswa kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung tahun ajaran 2016/2017.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Diharapkan hasil penelitian ini mampu memberikan sumbangan wawasan dan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan khususnya Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang nantinya setelah menjadi guru dapat membantu siswa dalam meningkatkan prestasi belajar di sekolah.

2. Secara Praktis

a. Siswa

Membantu siswa untuk lebih termotivasi dalam meningkatkan proses aktivitas belajar dan prestasi belajarnya di sekolah.

b. Guru

Menambah informasi bagi guru tentang hubungan aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan prestasi belajar siswa sehingga guru dapat memberikan bantuan dan perhatian kepada siswa yang prestasi belajarnya rendah di sekolah sehingga prestasi belajarnya dapat meningkat.

c. Kepala Sekolah

Sebagai masukan untuk menumbuhkembangkan aktivitas belajar dalam rangka meningkatkan mutu sekolah dan membentuk siswa yang berprestasi.

d. Peneliti lain

Sebagai kajian/referensi dalam menambah wawasan dan pengetahuan tentang aktivitas belajar dan hubungannya dengan prestasi belajar siswa yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini adalah mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. Ruang lingkup ilmu

Ruang lingkup ilmu dalam penelitian ini adalah mata pelajaran matematika pada semester ganjil.

2. Ruang lingkup subjek

Ruang lingkup subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya Kota Bandar Lampung tahun pelajaran 2016/2017.

3. Ruang lingkup objek

Ruang lingkup objek penelitian ini adalah aktivitas belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya yang berhubungan dengan waktu, tempat, dan peraturan yang ada dalam pembelajaran siswa di sekolah dan prestasi belajar siswa dalam mata pelajaran matematika menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*.

4. Ruang lingkup tempat penelitian

Ruang lingkup tempat penelitian adalah SD Negeri 2 Pinang Jaya yang beralamat di Jl. Murai no. 1 Pinang Jaya Kemiling Bandar Lampung.

5. Ruang lingkup waktu penelitian

Ruang lingkup waktu penelitian adalah semester genap tahun pelajaran 2016/2017.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Teori- teori Belajar

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan suatu Negara. Dikatakan demikian karena pendidikan dapat mendukung pembangunan di masa mendatang yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga peserta didik dapat mengatasi pemarsalahan kehidupan yang dihadapinya menurut Syah (2005: 10) “pendidikan tidak hanya menambah pengetahuan, tetapi juga dapat menambah pemahaman dan mengubah cara tingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan tiap individu”. Untuk menciptakan pendidikan yang berkualitas dan bermutu maka banyak pihak yang turut bertanggung jawab demi terciptanya tujuan pendidikan tersebut. Diantaranya adalah kebijakan pemerintah, peran guru di sekolah bahkan orang tua di lingkungan keluarga. Guru memegang peranan penting dalam meningkatkan pendidikan. Peningkatan pendidikan dapat dilakukan melalui upaya meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar. Dimiyati dan Mudjiono (2009: 17) mengemukakan bahwa “belajar merupakan peristiwa sehari- hari di sekolah dan merupakan proses internal yang kompleks dan melibatkan proses mental yang meliputi ranah- ranah kognitif, efektif, dan psikomotorik”. Sekolah merupakan suatu lembaga pendidikan

yang mempunyai tugas untuk membentuk manusia berkualitas dalam pengetahuan, sikap maupun keterampilan yang tercapainya dilakukan dengan terencana, terarah dan sistematis. Dalam lingkup pendidikan formal mutu pendidikan tidak terlepas dari prestasi belajar siswa. Salah satu faktor yang diperlukan untuk memajukan pembelajaran dalam usaha peningkatan mutu pendidikan di Indonesia adalah faktor siswa, oleh sebab itu dalam keseluruhan proses pendidikan di sekolah salah satunya dapat dilihat dari prestasi belajar. Menurut Al-Thabany (2014: 28) Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses didalam pikiran siswa itu. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran diharapkan dapat lebih meningkatkan perolehan siswa sebagai hasil belajar. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini model pembelajaran *teams games tournament*. Harapannya dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar. Berikut ini akan dijelaskan beberapa teori belajar, diantaranya:

a. Teori Belajar Behaviorisme

Teori belajar behaviorisme adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gagne dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu dikembangkan menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah perkembangan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behaviorisme.

Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behaviorisme dengan hubungan stimulus

responnya, mendudukan orang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode penelitian atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

b. Teori Belajar Kognitivisme

Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki prespektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Menurut Sardiman (2012: 37) belajar merupakan proses aktif dari si subjek belajar untuk merekontruksi makna, sesuatu teks, kegiatan dialod, pengalaman fisik dan lain- lain. Jadi menurut teori ini, belajar adalah kegiatan yang aktif dimana si subjek membangun sendiri pengetahuannya. Subjek belajar juga mencari sendiri sesuatu yang mereka pelajari.

Dari ketiga teori ini, maka yang lebih sesuai dengan pemebelajaran dengan model *teams games tournament* adalah teori belajar konstruktivisme. Ide dari teori ini adalah peserta didik aktif membangun pengetahuannya sendiri. Peserta didik dianggap sebagai mediator yang menerima masukkan dari dunia luar dan menentukan apa yang akan di pelajarinnya. Pandangan konstruktivis tentang

pembelajaran adalah peserta didik diberi kesempatan memilih dan menggunakan model belajar sendiri dalam belajar dan guru membimbing peserta didik ke tingkat pengetahuan yang lebih tinggi. Selain itu peserta didik diberi kesempatan untuk berkomunikasi dan berintraksi sosial dengan temannya untuk mencapai tujuan belajar, karena model pembelajaran *teams games tournament* juga menekankan agar siswa mendapatkan kesempatan untuk menemukan pengetahuan dan menerapkan ide ide mereka sendiri.

B. Aktivitas Belajar

Secara etimologi aktivitas belajar berasal dari dua kata, yaitu aktivitas dan belajar. Aktivitas dalam Kamus Bahasa Indonesia diartikan sebagai kegiatan, keaktifan, kesibukan (Tim Penyusun, 2003: 24). Hal ini berarti segala bentuk kegiatan yang dilakukan oleh siapapun dianggap sebagai aktivitas.

Aktivitas Menurut Anton M. Mulyono (2001: 26), Aktivitas artinya “kegiatan/keaktifan”. Jadi segala sesuatu yang dilakukan atau kegiatan-kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non-fisik, merupakan suatu aktivitas.

Reber (Syah, 2003: 109) mengemukakan bahwa aktivitas adalah proses yang berarti cara-cara atau langkah-langkah khusus yang dengan beberapa perubahan ditimbulkan hingga tercapainya hasil-hasil tertentu. Menurut Sriyono (Yasa, 2008) aktivitas adalah segala kegiatan yang dilaksanakan baik secara jasmani atau rohani.

Berdasarkan pengertian di atas, penulis dapat menyimpulkan bahwa aktivitas adalah kegiatan yang terjadi baik fisik maupun non- fisik atau secara jasmani dan rohani hingga tercapainya hasil- hasil tertentu.

Belajar adalah hal penting dalam kehidupan manusia dan tidak pernah lepas, karena dengan belajar akan diperoleh pengalaman dan pengetahuan baru. Seseorang untuk mengubah prilakunya dapat belajar dari pengalaman sendiri maupun pengalaman orang lain.

Menurut James O. Whittaker (Syaiful Bahri, 2000) Belajar adalah Proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman.

Cronchbach (Syaiful Bahri, 2000) Belajar adalah suatu aktifitas yang ditunjukkan oleh perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.

Howard L. Kingskey (Syaiful Bahri, 2000) Belajar adalah proses dimana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui praktek atau latihan.

Sagala (2010: 37) berpendapat bahwa belajar adalah suatu proses perubahan perilaku atau pribadi seseorang berdasarkan praktik atau pengalaman tertentu.

Sardiman A.M. (2003 : 22) menyatakan: “Belajar sebagai suatu proses interaksi antara diri manusia dengan lingkungannya yang mungkin berwujud pribadi, fakta, konsep ataupun teori”.

Sedangkan Belajar menurut Oemar Hamalik (2001: 28), adalah “Suatu proses perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan”. Aspek tingkah laku tersebut adalah: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap. Jika seseorang telah belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan pada salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut.

Menurut Suparno dalam Trianto (2010: 75) mengemukakan bahwa belajar menurut pandangan konstruktivistik merupakan hasil konstruksi kognitif

melalui kegiatan seseorang. Geoch dalam Hadis (2008: 60) mengatakan bahwa belajar adalah perubahan dalam performansi sebagai hasil dari praktik.

Menurut Hanafiah dan Suhana (2009: 23) aktivitas belajar adalah proses pembelajaran yang melibatkan seluruh aspek psikofisis peserta didik, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif maupun psikomotor.

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 41 tahun 2007 dalam Ekaputra (2009) tentang Standar Proses untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah dinyatakan bahwa aktivitas belajar adalah kegiatan mengolah pengalaman dan atau praktik dengan cara mendengar, membaca, menulis, mendiskusikan, merefleksikan rangsangan, dan memecahkan masalah. Dimiyati dan Mudjiono (2006: 236-238) menyatakan bahwa aktivitas belajar dialami oleh siswa sebagai suatu proses, yaitu proses belajar sesuatu yang merupakan kegiatan mental mengolah bahan belajar atau pengalaman lain. Menurut Dimiyati dan Mudjiono (2006: 257-267) unsur- unsur yang berkaitan dengan aktivitas belajar di kelas antara lain:

1. Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran
2. Interaksi siswa dengan guru
3. Interaksi siswa dengan siswa
4. Kerjasama kelompok
5. Aktivitas belajar siswa dalam diskusi kelompok
6. Aktivitas siswa dalam melaksanakan pembelajaran
7. Keterampilan siswa dalam menggunakan alat peraga
8. Partisipasi siswa dalam menyimpulkan materi

Dari beberapa pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan individu yang terjadi baik fisik maupun non-fisik atau secara jasmani dan rohani yang mengharapkan

perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Aspek tingkah laku tersebut adalah: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap. Jika seseorang telah belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan pada salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut.

C. Prestasi Belajar

1. Pengertian Prestasi Belajar

Menurut Skinner dalam Dimiyati dan Mudjiono (2009: 9) berpendapat bahwa “belajar adalah perilaku”. Pada saat orang belajar maka responnya menjadi lebih baik. Sebaliknya, bila ia tidak belajar maka responnya menurun. Dalam belajar ditemukan adanya 3 hal, yaitu: (1) Kesempatan terjadinya peristiwa yang menimbulkan respons pebelajar, (2) Respons si pebelajar, (3) Konsekuensi yang bersifat menguatkan respons tersebut.

Menurut Syah (2011: 139) prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Artinya tingkat keberhasilan siswa akan diperoleh setelah ia mencapai tujuan yang telah ditetapkan, tujuan tersebut akan menjadi tolak ukur yang sebenarnya, siswa telah berhasil atau belum.

Sedangkan menurut Slameto dalam Djamarah (2011: 13) “belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya”.

Kemudian menurut Djamarah (2011: 13) berpendapat “belajar adalah serangkaian kegiatan jiwa raga untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman individu dalam interaksi dengan lingkungannya yang menyangkut kognitif, afektif dan psikomotor”.

Selanjutnya Nasution (2004: 54) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kesempurnaan yang dicapai seseorang dalam berfikir, merasa dalam berbuat. Prestasi belajar dikatakan sempurna apabila memenuhi tiga aspek yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik, sebaliknya dikatakan prestasi kurang memuaskan jika seseorang belum memenuhi target dalam kriteria tersebut.

Kemudian menurut Tu’u (2004: 75) prestasi belajar adalah prestasi belajar yang dicapai peserta didik ketika mengikuti dan mengerjakan tugas dan kegiatan pembelajaran di sekolah. Artinya prestasi belajar dapat menunjukkan tingkat keberhasilan seorang siswa setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah dengan cara mengikuti dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan pendapat beberapa ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan dalam sebuah program. Artinya prestasi belajar dapat menunjukkan tingkat keberhasilan seorang siswa setelah mengikuti proses pembelajaran di sekolah dengan cara mengikuti dan mengerjakan tugas yang diberikan oleh guru.

2. Macam-Macam Tes Prestasi Belajar

Untuk menilai prestasi siswa diperlukan adanya beberapa tes. Seperti yang diungkapkan Mulyasa (2008: 208) yang mengemukakan bahwa: “penilaian prestasi belajar tingkat kelas adalah penilaian yang dilakukan oleh guru atau pendidik secara langsung. Penilaian prestasi belajar pada dasarnya merupakan suatu kegiatan untuk mengukur perubahan perilaku peserta didik”. Tes prestasi berdasarkan tujuan dan ruang lingkupnya, tes dapat digolongkan kedalam jenis penilaian seperti yang dikemukakan Djamarah (2010: 106) berpendapat sebagai berikut:

1) Tes Formatif

Penilaian ini dilakukan untuk mengukur satu atau beberapa pokok bahasan tertentu dan bertujuan untuk memperoleh gambaran tentang daya serap siswa terhadap pokok bahasan tersebut. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar bahan/pokok bahasan dalam waktu tertentu juga dimanfaatkan guru untuk mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar.

2) Tes Subsumatif

Tes ini meliputi sejumlah bahan pengajaran/sejumlah pokok bahasan tertentu yang telah diajarkan dalam waktu tertentu. Tujuannya adalah untuk memperoleh gambaran daya serap siswa terhadap sejumlah pokok bahasan yang telah diajarkan, untuk meningkatkan prestasi belajar siswa. Hasil tes ini dimanfaatkan untuk memperbaiki proses belajar mengajar dan diperhitungkan dalam menentukan nilai raport.

3) Tes Sumatif

Tes ini diadakan untuk mengukur daya serap siswa terhadap bahan pokok-pokok bahasan yang telah diajarkan selama satu semester atau dua tahun pelajaran. Tujuannya adalah untuk menetapkan tingkat atau taraf keberhasilan dalam suatu periode belajar tertentu.

Tes ini meliputi ujian akhir semester, tes kenaikan kelas, ujian akhir sekolah dan ujian akhir nasional. Hasil dari tes ini dimanfaatkan untuk kenaikan kelas, menyusun peringkat atau sebagai ukuran mutu sekolah. Tes prestasi belajar akan menggambarkan sejauh mana siswa

telah mencapai hasil yang diharapkan dari proses belajar mengajar dan prestasi yang telah dicapai siswa.

3. Langkah-Langkah Menilai Prestasi Belajar Siswa

Untuk menilai prestasi siswa dibutuhkan tahapan untuk dapat menilai prestasi siswa tersebut, Sardiman (2011: 174) mengemukakan langkah-langkah yang dapat diambil untuk menilai prestasi belajar siswa, antara lain:

1. Mengumpulkan data prestasi belajar siswa, yang diperoleh saat:
 - a. Setiap kali ada usaha mengevaluasi selama pelajaran berlangsung.
 - b. Pada akhir pelajaran.
2. Menganalisis data prestasi belajar siswa, dengan langkah ini guru akan mengetahui:
 - a. Siswa yang menemukan pola-pola belajar yang lain.
 - b. Keberhasilan atau tidaknya siswa dalam belajar.
3. Menggunakan data prestasi belajar siswa, dalam hal ini menyangkut:
 - a. Lahirnya *feed back* untuk masing-masing siswa dan ini perlu diketahui oleh guru.
 - b. Adanya *feed back* itu maka guru akan menganalisis dengan tepat *follow up* atau kegiatan-kegiatan berikutnya.

Berdasarkan langkah-langkah yang telah disebutkan di atas dapat diketahui apa saja yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam menilai prestasi belajar siswa. Langkah-langkah yang telah dijelaskan tersebut ada tiga, dimana seorang guru harus menerapkan setiap langkah-langkah di atas untuk dapat menilai prestasi belajar siswa dengan benar.

4. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Berhasil atau tidaknya seseorang dalam belajar disebabkan beberapa faktor yang mempengaruhi pencapaian prestasi belajar yaitu berasal dari orang

yang belajar dan adapula dari luar dirinya. Ada faktor-faktor yang menentukan pencapaian prestasi belajar seperti yang dikemukakan oleh Slameto (2010: 54) mengemukakan untuk mencapai prestasi belajar yang optimal dipengaruhi oleh banyak faktor, yang secara garis besar terdiri dari dua faktor yaitu:

1. Faktor Internal yaitu faktor yang berasal dari dalam siswa, misalnya disiplin belajar, kemandirian belajar, kondisi fisiologis (keadaan fisik dari siswa), kondisi psikologis (kecerdasan, bakat, minat, motivasi).
2. Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar siswa, misal faktor lingkungan (keluarga, sekolah dan masyarakat) alat instrument (kurikulum, metode pembelajaran, sarana dan prasarana belajar serta guru pengajar).

Menurut Ahmadi (2004: 138) prestasi belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu.

Yang tergolong faktor internal adalah:

1. Faktor jasmaniah (fisiologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh. Yang termasuk faktor ini misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh dan sebagainya.
2. Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh yang terdiri atas:
 - a. Faktor intelektual yang meliputi:
 - 1) Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat.
 - 2) Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.
 - b. Faktor non intelektual, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.
3. Faktor kematangan fisik maupun psikis.

Yang tergolong faktor eksternal, ialah:

1. Faktor sosial yang terdiri atas:
 - a. Lingkungan keluarga
 - b. Lingkungan sekolah
 - c. Lingkungan masyarakat

- d. Lingkungan kelompok
- 2. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
- 3. Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
- 4. Faktor lingkungan spiritual atau keamanan

Sedangkan menurut Dalyono (2012: 55) factor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar adalah sebagai berikut:

- 1. Faktor Eksternal
 - a. Kesehatan
 - b. Intelegensi dan bakat
 - c. Minat dan motivasi
 - d. Cara Belajar
- 2. Faktor Internal
 - a. Keluarga
 - b. Sekolah
 - c. Masyarakat
 - d. Lingkungan Sekitar

Berdasarkan uraian para ahli diatas disebutkan bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar berbagai macam, baik dari dalam diri (internal) maupun dari luar (eksternal) siswa itu sendiri, kedua faktor ini harus saling mendukung atau berjalan selaras untuk memperoleh prestasi belajar yang baik.

D. Model *Cooperative Learning*

1. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Model *cooperative learning* merupakan model pembelajaran yang menghendaki siswa belajar secara berkelompok sehingga memungkinkan munculnya kerja sama diantara para siswa. Warsono dan Hariyanto (2012: 166) menyatakan bahwa model *cooperative learning* adalah model

pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan suatu tujuan bersama. Menurut Slavin (2005: 8) dalam pembelajaran kooperatif para siswa akan duduk bersama dalam kelompok yang beranggotakan empat orang atau lebih untuk menguasai materi yang disampaikan guru.

Menurut Majid (2013: 174) pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif, yang anggotanya terdiri dari 4 sampai dengan 6 orang, dengan struktur heterogen.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model *cooperative learning* adalah model pembelajaran yang melibatkan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, yang anggotanya terdiri dari 4 sampai dengan 6 orang, dengan struktur heterogen. untuk menguasai materi yang disampaikan guru.

2. Tipe- tipe Model *Cooperative learning*

Ada banyak tipe model pembelajaran kooperatif yang dapat digunakan oleh guru. Guru dapat menggunakannya sesuai dengan tujuan pembelajaran yang hendak dicapai. Menurut Rusman (2012: 213) ada beberapa variasi tipe model dalam pembelajaran kooperatif, meskipun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah, tipe-tipe model tersebut sebagai berikut.

- a. STAD (*student teams achievement division*)
- b. Jigsaw

- c. Investigasi Kelompok (*group investigation*)
- d. Membuat Pasangan (*make a match*)
- e. TGT (*teams games tournaments*)
- f. Struktural.

Isjoni (2011: 73-74) menyatakan bahwa dalam pembelajaran kooperatif terdapat beberapa variasi tipe model yang dapat diterapkan, yaitu sebagai berikut.

- a. STAD (*student teams achievement division*)
- b. *Jigsaw*
- c. *TGT (teams games tournaments)*
- d. *GI (Group Investigation)*
- e. *Rotating Trio Exchange*
- f. *Group Resume*

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tipe model *cooperative learning* yang sesuai untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi siswa adalah model *cooperative learning* tipe *teams games tournament*.

E. Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament

1. Pengertian Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament

Teams games tournament merupakan salah satu tipe model *cooperative learning*, yang membedakan *teams games tournament* dengan tipe model *cooperative learning* yang lain adalah adanya turnamen akademik. Sehingga siswa tidak merasakan bosan karena ada unsure turnamen. Pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* 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 dan pengayaan. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *teams games tournament* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Kiranawati: 2007).

Isjoni (2011: 83-84) menyatakan bahwa *teams games tournament* merupakan 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 mereka masing-masing disertai dengan adanya permainan akademik untuk memastikan setiap anggota kelompok menguasai pelajaran yang diberikan.

Menurut Slavin (2005: 14) *teams games tournament* memiliki banyak kesamaan dinamika dengan *STAD*, yang membedakan adalah *teams games tournament* menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka. Saco dalam Rusman (2012: 224) menyatakan bahwa permainan dapat disusun oleh guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi

pelajaran. Permainan harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan nilai bagi kelompoknya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa *teams games tournament* merupakan salah satu tipe model *cooperative learning* yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan pengayaan. 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. Dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara dengan mereka.

2. Tujuan Model *Cooperative Learning* Tipe *Teams Games Tournament*

Model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* memiliki tujuan seperti model pembelajaran yang lain. Tujuan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* bisa diperoleh apabila guru melaksanakannya sesuai dengan langkah-langkah yang sesuai dan tepat. Menurut Rusman (2012: 224) tujuan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* adalah mengajak siswa belajar secara lebih rileks di samping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan dalam belajar. Slavin (2005: 14) menyatakan bahwa *teams games tournament* memiliki banyak kesamaan

dinamika dengan *STAD*, yang membedakan adalah *teams games tournament* menambahkan dinamika kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan.

Selain itu menurut Isjoni (2011: 84) model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dapat mengubah perilaku belajar siswa dari individualistik menjadi kerja sama tim yang mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa tujuan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* adalah mengajak siswa belajar secara lebih rileks di samping menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan dalam belajar dan dapat mengubah perilaku belajar siswa dari individualistik menjadi kerja sama tim yang mendorong siswa untuk saling membantu satu sama lain.

3. Langkah- langkah Pembelajaran dengan Model *Teams Games Tournament*

Menurut Slavin (2001) pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terdiri dari 5 komponen utama, yaitu :

1. Presentasi di kelas.

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas.

2. Tim (kelompok).

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik.

3. *Game* (permainan).

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa.

4. Turnamen (pertandingan).

5. Rekognisi tim (perhargaan kelompok).

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat penghargaan atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

Adapun langkah-langkah model pembelajaran *teams games tournament* menurut I Nyoman Sadu (2010: 29-30)

1. Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa.
2. Menyajikan informasi kepada siswa dengan demonstrasi atau bacaan.
3. Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, agar melakukan kegiatan secara efisien.
4. Membimbing kelompok bekerja dan belajar.
5. Evaluasi dengan cara melaksanakan pertandingan permainan tim atau *Teams Games Tournament*.
6. Memberikan penghargaan kepada kelompok dan individu dengan skor terbaik.

Menurut Slavin (2005: 169-176) langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* adalah sebagai berikut.

1. Persiapan
 - a. Materi

Sebelum memulai pembelajaran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* terlebih dahulu guru menyiapkan materi yang akan dipelajari oleh siswa. Selain itu guru juga menyiapkan peralatan permainan berupa lembar soal dan jawaban lengkap dengan penskorannya 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 *Teams Games Tournament*

Teams games tournament 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.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* dimulai Mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, agar melakukan kegiatan secara efisien. Membimbing kelompok bekerja dan belajar. Evaluasi dengan cara melaksanakan pertandingan permainan tim atau *Teams Games Tournament*, setelah itu guru melakukan rekognisi tim

dengan cara menghitung perolehan skor tim. Memberikan penghargaan kepada kelompok dan individu dengan skor terbaik.

4. Kelebihan dan Kelemahan Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*

Kelebihan Model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* ini mempunyai kelebihan Menurut Suarjana (2000: 10), yang merupakan kelebihan dari pembelajaran *teams games tournament* antara lain:

1. Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
2. Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
3. Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
4. Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
5. Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
6. Motivasi belajar lebih tinggi
7. Hasil belajar lebih baik
8. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

kelemahan dari pembelajaran *teams games tournament* antara lain:

1. Bagi Guru

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

sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh.

2. Bagi Siswa

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

Slavin (2005: 13) menyatakan bahwa kelebihan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* adalah mampu menumbuhkan kerja sama tim yang baik dan menumbuhkan kegembiraan bagi siswa karena adanya permainan akademik. Kelemahan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament*, yaitu membutuhkan waktu yang lama dalam pelaksanaannya.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa kelebihan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* bisa didapatkan apabila guru dan siswa melaksanakan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* sesuai dengan langkah- langkah yang telah ditetapkan. Sedangkan kelemahannya bisa diperbaiki jika guru bisa manajemen waktu dengan baik mulai dari perencanaan hingga evaluasi serta menjadi fasilitator serta motivator yang baik agar aktivitas di kelas menjadi lebih aktif.

F. Tujuan Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar

Secara umum, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah menjadikan siswa mampu dan terampil menggunakan matematika. Menurut Depdiknas (2001: 9), kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar, sebagai berikut:

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

Secara khusus, tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar sebagaimana yang disajikan Depdiknas sebagai berikut:

- 1) Memahami matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep, dan mengaplikasikan konsep atau algoritme.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam generalisasi, menyusuri bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.

- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang metode matematika, menyelesaikan model, dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk menjelaskan keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Contohnya menurut Aripriyah (2006: 2) mengungkapkan, di Sekolah Dasar (SD) pembelajaran matematika masih saja dianggap sebagai pelajaran yang menakutkan dan tidak menarik. Hal ini dikarenakan proses aktivitas belajar yang dianggap oleh sebagian siswa masih kurang menyenangkan dan perlu adanya perbaikan sesuai dengan yang diharapkan dalam KTSP.

Untuk selanjutnya ruang lingkup materi matematika yang dipelajari siswa SD tertuang dalam standard Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Adapun Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar matematika kelas IV adalah sebagai berikut:

Tabel 3 Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran matematika Kelas IV Semester 2

Standar Kompetensi	Kompetensi Dasar
8. Memahami sifat bangun ruang sederhana dan hubungan antar bangundatar	8.1 Menentukan sifat- sifat bangun ruang sederhana 8.2 Menentukan jarring- jarring balok dan kubus

Sumber: KTSP

G. Hasil Penelitian yang Relevan

Model *Team Games Tournament* merupakan model yang menyenangkan bagi murid. Di bawah ini beberapa judul penelitian yang menggunakan Model *Team Games Tournament* yaitu sebagai berikut:

1. Aristya, Wahyu Ria (2012: 87) mengkaji tentang meningkatkan aktivitas belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Ilmu Pendidikan Alam Kelas V di SD Negeri 6 Metro Utara tahun ajaran 2013/ 2014 yang hasilnya menyatakan pembelajaran Ilmu Pendidikan Alam dengan menggunakan *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, kinerja guru dalam proses pembelajaran, serta hasil belajar siswa meningkat.
2. Fatimah, Siti (2012: 79) mengkaji tentang peningkatan motivasi dan hasil belajar tematik melalui model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* pada siswa kelas IV C SD Negeri 01 Metro Utara yang hasilnya pembelajaran tematik melalui model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* dengan langkah- langkah yang tepat dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas IV C SD Negeri 01 Metro Utara.
3. Nurazizah, Siti (2017: 91) mengkaji tentang pengaruh model *cooperative learning* model *teams games tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat yang hasilnya ada pengaruh yang signifikan dan positif pada model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat.

4. Rizaniyah, Ria (2011: 84) mengkaji tentang penerapan model pembelajaran *cooperative* tipe *teams games tournament* pada materi pecahan kelas V binu manat banyar. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka peneliti menyarankan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat digunakan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik serta perlunya mengadakan penelitian-penelitian lebih lanjut terhadap model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada materi yang lain.

Keempat penelitian diatas mengkaji tentang aktivitas belajar, model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dan prestasi belajar. Berdasarkan hal tersebut, kedua penelitian diatas relevan dengan penelitian ini yang memfokuskan pada hubungan antara aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan prestasi belajar matematika siswa ditingkat SD

H. Kerangka Pikir

Menentukan konsep sangat diperlukan agar teori yang akan dipakai sejalan dengan faktor-faktor yang telah ditemukan atau biasanya disebut dengan kerangka berfikir, menurut Sugiyono (2011: 91) kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting.

Pada bagian ini dijelaskan prestasi belajar merupakan bukti keberhasilan siswa setelah melalui proses belajar mengajar di sekolah. Prestasi belajar

diketahui setelah siswa mengikuti ujian di sekolah. Ujian diadakan setelah siswa menyelesaikan materi pembelajaran di kelas. Sehingga setelah itu dapat diketahui prestasi belajar siswa.

Dalam hal ini aktivitas belajar juga mempengaruhi prestasi belajar siswa di sekolah. Salah satu faktor di atas diyakini oleh penulis dalam mempengaruhi prestasi belajar adalah aktivitas belajar.

Berdasarkan pengamatan di kelas pembelajaran Matematika terasa membosankan dan susah sehingga prestasi belajar siswa juga rendah. Model pembelajaran kooperatif salah satunya adalah tipe *Team Games Tournament* diharapkan dapat mengatasi masalah ini. Caranya adalah dengan melatih guru kemudian menerapkannya dalam proses pembelajaran. Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* memiliki 5 tahap kegiatan yaitu penyajian dalam kelas, belajar dalam kelompok, permainan, pertandingan antar kelompok dan pemberian penghargaan kepada kelompok yang terbaik.

Pembelajaran dengan menggunakan kooperatif tipe *Team Games Tournament* akan memberikan peluang besar bagi siswa yang aktivitas belajarnya rendah, karena siswa tersebut dapat bertanya dengan teman sekelompoknya tentang materi yang belum dimengerti.

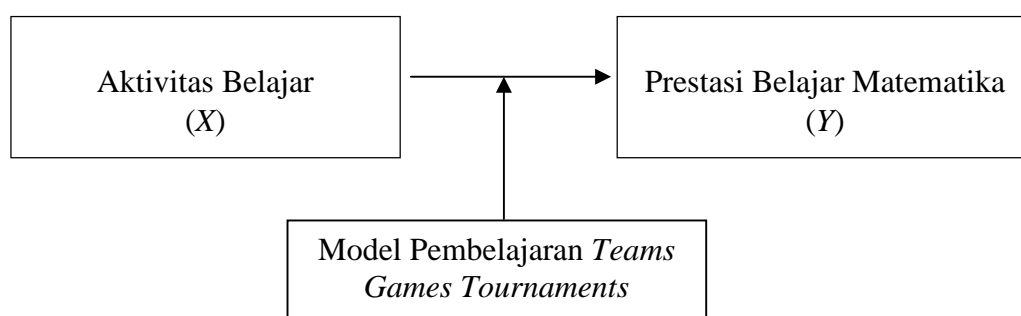
Pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* juga akan memacu semangat siswa yang sebelumnya kurang aktif belajar, karena siswa tersebut akan berusaha semaksimal mungkin untuk meningkatkan aktivitasnya untuk bertanya kepada guru jika belum memahami materi pelajaran yang diberikan.

Di dalam pertandinganpun akan memacu semangat setiap siswa untuk menjadikan kelompoknya sebagai kelompok terbaik. Peningkatan aktivitas

siswa akan diikuti dengan peningkatan hasil belajar siswa yang sebelumnya tidak aktif maupun siswa siswa yang sebelumnya sudah aktif.

Aktivitas belajar siswa berupa mengajukan pertanyaan, mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, menyelesaikan tugas dan berdiskusi dengan kelompoknya tentang materi yang dipelajari. Dengan meningkatnya aktivitas belajar siswa maka prestasi belajar siswa pun mengalami peningkatan, dan hasilnya diharapkan proses pembelajaran dikelas tidak lagi membosankan.

Berdasarkan kerangka pikir diatas, peneliti berkeyakinan bahwa aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* akan mempengaruhi prestasi belajar siswa di sekolah. Sehingga, ada hubungan antara aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan prestasi belajar matematika siswa di sekolah. Untuk lebih memahami kaitan antara aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan prestasi belajar siswa dapat dilihat bagan dibawah ini:



Gambar 1 Arah kerangka pikir hubungan antara aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan prestasi belajar matematika siswa

I. Hipotesis Penelitian

Sebelum melakukan penelitian biasanya para peneliti menentukan hipotesis untuk digunakan sebagai pendukung dalam penelitian mereka. Menurut Purwanto dan Sulistyastuti (2007: 137) hipotesis adalah pernyataan atau dugaan yang bersifat sementara terhadap suatu masalah penelitian yang kebenarannya masih lemah dan perlu dibuktikan.

Hipotesis penelitian menurut Arikunto (2010: 71) hipotesis adalah suatu jawaban yang bersifat sementara terhadap permasalahan penelitian sampai terbukti melalui data yang terkumpul. Sedangkan Sugiyono (2011: 95) berpendapat hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.

Berdasarkan pendapat di atas, peneliti dapat menyimpulkan bahwa hipotesis adalah dugaan yang bersifat sementara atau kesimpulan yang bersifat sementara, terhadap permasalahan penelitian yang sedang diteliti.

Berdasarkan pengertian tersebut maka hipotesis yang diajukan peneliti dalam penelitian ini adalah:

Ha: Ada hubungan yang positif dan erat antara aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan prestasi belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

Ho: Tidak ada hubungan yang positif dan erat antara aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dengan

prestasi belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya
Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

III. METODE PENELITIAN

A. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 2 Pinang Jaya Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tahun ajaran 2016/2017 pada semester genap

B. Jenis Penelitian

Metode penelitian merupakan cara untuk pengambilan data, oleh karena itu metode penelitian yang diungkapkan oleh Sugiyono (2011: 8) berpendapat metode penelitian adalah cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, yaitu metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat positivisme, digunakan untuk meneliti pada populasi atau sampel tertentu, teknik pengambilan data menggunakan instrument penelitian, analisis data bersifat kuantitatif atau statistik dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasional menurut Arikunto (2010: 4), penelitian

korelasional bertujuan untuk menemukan ada tidaknya hubungan dan apabila ada, berapa eratnya hubungan serta berarti atau tidaknya hubungan itu. Sedangkan menurut Sudijono (2011: 179) menyatakan kata “korelasi” berasal dari bahasa Inggris *correlation*. Dalam bahasa Indonesia sering diterjemahkan dengan “hubungan”, atau “saling hubungan”, atau “hubungan timbal balik”.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Berdasarkan pendapat para ahli untuk melakukan suatu penelitian populasi sangat diperlukan, sebab populasi merupakan hal yang terpenting, sebab Sugiyono (2011: 80) berpendapat bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Sedangkan menurut Arikunto (2010: 30) populasi adalah keseluruhan dari subjek penelitian. Jadi yang dimaksud populasi adalah individu yang memiliki sifat yang sama walaupun presentase kesamaan itu sedikit, atau dengan kata lain seluruh individu yang akan dijadikan sebagai obyek penelitian.

Selain itu Sukardi (2008: 530), populasi pada prinsipnya semua anggota kelompok manusia, binatang, peristiwa atau benda yang tinggal bersama dalam satu tempat dan secara terencana menjadi target kesimpulan dari hasil akhir suatu penelitian. Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya Kecamatan Kemiling Kota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017 yang berjumlah 30 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan bagian yang akan diteliti oleh peneliti, sedangkan sampel menurut Sugiyono (2011: 81) adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, sementara itu sampel menurut Arikunto (2010: 174) yaitu sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Pada penelitian ini teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling. Sugiyono (2011: 38) berpendapat bahwa total sampling adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.

Berdasarkan keterangan pendapat ahli di atas, maka jumlah sampel yang akan diambil dalam penelitian ini adalah keseluruhan dari jumlah populasi. Jumlah populasi sebesar 30 orang, sehingga dengan demikian peneliti mengambil 100% dari jumlah populasi atau penelitian populasi.

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah suatu atribut atau sifat nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Menurut Sugiyono (2011: 60) variabel penelitian adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya.

Pada penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu variabel independen (variabel bebas) dan variabel dependen (variabel terikat). Menurut Sugiyono (2011: 39):

1. Variabel independen (variabel bebas) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat).
2. Variabel dependen (variabel terikat) merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas.

Sedangkan menurut Martono (2010: 57) menjelaskan bahwa variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi variabel lain atau menghasilkan akibat pada variabel yang lain, yang umumnya berada dalam urutan tata waktu yang terjadi terlebih dahulu. Sedangkan variabel terikat merupakan variabel yang diakibatkan atau dipengaruhi oleh variabel bebas.

Adapun variabel yang terdapat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Variabel Bebas

Dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* yang dilambangkan dengan (X).

- b. Variabel Terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah prestasi belajar matematika siswa yang dilambangkan dengan (Y).

E. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual variable

- a. Aktivitas belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan individu yang terjadi baik fisik maupun non-fisik atau secara jasmani dan

rohani yang mengharapkan perubahan tingkah laku individu melalui interaksi dengan lingkungan. Aspek tingkah laku tersebut adalah: pengetahuan, pengertian, kebiasaan, keterampilan, apresiasi, emosional, hubungan sosial, jasmani, etis atau budi pekerti dan sikap. Jika seseorang telah belajar maka akan terlihat terjadinya perubahan pada salah satu atau beberapa aspek tingkah laku tersebut. Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai siswa berupa perubahan tingkah laku karena pengalaman dan latihan yang diberikan berupa nilai atau angka dari guru kepada muridnya dalam jangka waktu tertentu.

2. Definisi Operasional Variabel

- a. Aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* terdiri dari indikator keaktifan siswa dalam proses belajar, sehingga prestasi belajar dapat diperoleh dengan hasil yang baik. Untuk mengetahui data aktivitas belajar di kelas, peneliti melakukan observasi di kelas yang berpedoman pada instrumen penelitian yaitu pedoman observasi yang terdiri dari 8 sub- indikator yang berhubungan dengan segala bentuk aktivitas belajar di kelas.

Tabel 4 Indikator dan Sub Indikator Variabel Aktivitas Belajar (X)

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Aktivitas Belajar (X)	1. Keaktifan siswa di kelas ketika proses pembelajaran	1. Antusiasme siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran 2. Interaksi siswa dengan guru 3. Interaksi siswa dengan siswa 4. Kerjasama kelompok 5. Aktivitas belajar siswa dalam diskusi kelompok 6. Aktivitas siswa dalam melaksanakan

		pembelajaran 7. Keterampilan siswa dalam menggunakan alat peraga 8. Partisipasi siswa dalam menyimpulkan materi
--	--	---

Sumber: Dimiyati dan Mudjiono (2006: 257-267)

- b. Prestasi belajar siswa merupakan hasil yang diperoleh siswa setelah memperoleh berbagai pembelajaran kemudian setelah itu siswa di tes melalui ujian untuk mengetahui hasil prestasi belajarnya. prestasi diperoleh dari hasil nilai rata-rata mid semester siswa pada semester genap.

Tabel 5 Indikator dan Sub Indikator Variabel Prestasi Belajar Siswa (Y)

Variabel	Indikator	Sub Indikator
Prestasi Belajar (Y)	Hasil nilai pada semester genap siswa kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya Tahun Ajaran 2016/2017	Besarnya hasil nilai pada mid semester genap siswa kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya Tahun Ajaran 2016/2017

Sumber: Peneliti

F. Metode Pengumpulan Data

Data bagi suatu penelitian merupakan bahan yang akan digunakan untuk menjawab permasalahan penelitian. Oleh karena itu, data harus selalu ada

agar permasalahan penelitian itu dapat dipecahkan. metode pengumpulan data dari penelitian ini adalah:

1. Test

Menurut Arikunto (2008: 193) tes adalah serentetan pertanyaan atau latihan serta alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Sedangkan menurut Sukardi (2012: 183) tes merupakan suatu prosedur sistematis dimana individual yang dites di representasikan dengan suatu set stimuli jawaban mereka yang dapat menunjukkan kedalam angka.

Teknik tes ini digunakan untuk memperoleh data tentang prestasi belajar siswa. Soal tes digunakan untuk mengukur prestasi belajar Matematika siswa pada materi pelajaran yang telah disampaikan guru yaitu SK. 8. Menggunakan pecahan dan pemecahan masalah.

2. Observasi

observasi merupakan pengumpulan data yang paling sering digunakan, karena menurut Purwanto dalam Kasinu (2007: 166) observasi merupakan metode atau cara- cara menganalisa dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Teknik ini digunakan untuk mengetahui tentang kondisi sekolah terlebih dahulu

dan memperoleh data mengenai aktivitas belajar siswa kelas IV di SD Negeri 2 Pinang Jaya. (Terlampir)

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi merupakan suatu cara pengumpulan data yang sederhana untuk dilakukan karena menurut Kasinu (2007: 166) mengungkapkan teknik dokumentasi menghasilkan catatan-catatan penting yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sehingga akan diperoleh data yang lengkap, sah, dan bukan berdasarkan perkiraan. Teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data terkait dengan jumlah siswa, dan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya Tahun Ajaran 2016/2017.

G. Uji Persyaratan Instrumen

1. Uji Validitas

Pengujian instrument sangat diperlukan untuk mengetahui seberapa berpengaruh penelitian yang dilakukan, karena menurut Sugiyono (2011: 121) instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Arikunto (2010: 213) untuk menguji validitas instrumen digunakan rumus korelasi *Product Moment* yang dikemukakan oleh Pearson dengan rumus:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\}\{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi X dan Y

N = jumlah responden

$\sum XY$ = total perkalian skor X dan Y

$\sum Y$ = jumlah skor variabel Y

$\sum X$ = jumlah skor variabel X

$\sum X^2$ = total kuadrat skor variabel X

$\sum Y^2$ = total kuadrat skor variabel Y

Dengan kriteria pengujian jika korelasi antar butir dengan skor total lebih dari 0,3 maka instrumen tersebut dinyatakan valid, atau sebaliknya jika korelasi antar butir dengan skor total kurang dari 0,3 maka instrumen tersebut dinyatakan tidak valid. Dan jika r hitung $>$ r tabel dengan 0,05 maka koefisien korelasi tersebut signifikan.

Menurut Masrun dalam Sugiyono (2010:188) butir yang mempunyai korelasi positif dengan kriterium (skor total) serta korelasi yang tinggi, menunjukkan bahwa butir tersebut mempunyai validitas yang tinggi pula. Biasanya syarat minimum untuk dianggap memenuhi syarat adalah kalau $r = 0,3$. Uji validitas dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan program *Microsoft Excel 2007*.

2. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel belum tentu valid. Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Perhitungan untuk mencari harga reliabilitas instrumen didasarkan pada pendapat

Arikunto (2006: 196) yang menyatakan bahwa untuk menghitung reliabilitas dapat digunakan rumus alpha, yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{n}{n-1} \right) \left(1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma_1^2} \right)$$

Keterangan:

r_{11} : Reliabilitas instrumen

$\sum \sigma_1^2$: Skor tiap – tiap item

n : Banyaknya butir soal

σ_1^2 : Varians total

Uji reliabilitas merupakan indeks yang menunjukkan sejauh mana alat pengukuran dapat dipercaya atau diandalkan. Reliabilitas instrumen diperlukan untuk mendapatkan data sesuai dengan tujuan pengukuran. Untuk mencapai hal tersebut, dilakukan uji reliabilitas dengan menggunakan *Microsoft Excel 2007*, Sugiyono (2011: 184) membagi dengan interpretasi koefisien 0 sampai 1.

Tabel 6 Daftar Interpretasi Koefisien r

Koefisien r	Reliabilitas
0,00 – 0,199	Sangat Rendah
0,20 – 0,399	Rendah
0,40 – 0,599	Sedang
0,60 – 0,799	Kuat
0,80 – 1,000	Sangat Kuat

(Rusman, 2013: 57)

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data merupakan cara yang digunakan untuk menguraikan keterangan-keterangan atau data yang diperoleh agar data tersebut dapat

dipahami bukan oleh orang yang mengumpulkan data saja, tapi juga oleh orang lain. Adapun langkah-langkah yang ditempuh adalah sebagai berikut:

1. Scoring

Penulis memberikan pengisian skor terhadap pertanyaan yang ada pada pedoman observasi. Adapun pemberian pengisian skor pedoman observasi adalah:

Tabel 7 Pengisian Skor Pedoman Observasi Aktivitas Belajar

Kategori	Skor	Keterangan
Sangat Aktif	4	
Aktif	3	
Cukup Aktif	2	
Kurang Aktif	1	

Sumber: Peneliti

I. Uji Hipotesis

Rumus dalam teknik analisis data yang digunakan untuk menguji hipotesis hubungan antara aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan prestasi belajar siswa adalah dengan menggunakan teknik korelasi sederhana yaitu korelasi serial yang merupakan salah satu teknik untuk menguji antara dua variabel berupa gejala ordinal dengan interval. Adapun rumusnya adalah sebagai berikut:

$$r_{ser} = \frac{\sum(O_r - O_t)(M)}{SD_{tot} \cdot \sum \frac{(O_r - O_t)^2}{P}}$$

Keterangan:

- r_{ser} = Koefisien korelasi serial
- O_r = Ordinal rendah
- O_t = Ordinal tinggi
- M = Mean (nilai rata-rata)

SD_{tot} = Standar deviasi total
P = Proporsi anggota sampel dalam kelompok

Rumus selanjutnya adalah untuk mencari besar kecilnya kontribusi variabel X terhadap variabel Y dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

KD = Koefisien *Determination* (kontribusi variabel X terhadap variabel Y)

r = Nilai koefisien korelasi

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian diperoleh kesimpulan bahwa ada hubungan antara aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan prestasi belajar matematika padasiswa kelas IV SD Negeri 2 Pinang Jaya Kecamatan KemilingKota Bandar Lampung Tahun Ajaran 2016/2017.

B. Saran

1. Bagi siswa
 - a. Siswa diharapkan melatih dan membiasakan aktivitas dalam belajar. Sebab tanpa aktivitas belajar siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami sebuah pelajaran yang disampaikan oleh guru di sekolah.
 - b. Melalui aktivitas belajar siswa diharapkan merasakan suasana belajar yang berbeda sehingga dapat meningkatkan prestasi belajarnya tidak hanya pada pelajaran matematika tetapi juga pada mata pelajaran yang lainnya.
2. Bagi guru

Diharapkan menambah pengetahuan guru untuk mengajarkan dan mengembangkan aktivitas belajar kepada siswa dalam meningkatkan prestasi belajarnya.

3. Bagi kepala sekolah

Diharapkan dapat dijadikan masukan dalam usaha meningkatkan mutu, proses, dan prestasi belajar dalam kegiatan pembelajaran di setiap kelas.

4. Bagi peneliti lain

Diharapkan penelitian ini dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang hubungan antara aktivitas belajar menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* dengan prestasi belajar matematika

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu. 1992. *Sosiologi Pendidikan* PT. Bina Ilmu. Surabaya.
- Ahmadi, Abu dan Supriyono, Widodo. 2004. *Psikologi Belajar*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Al- Thabany Trianto Ibnu Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. Prenadamedia Group. Jakarta.
- Anas, Sudijono. 2011. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Aristya, Wahyu Ria. 2012. Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa Dengan Menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Pada Mata Pelajaran Ilmu Pendidikan Alam Kelas V SD Negeri 6 Metro Utara. Universitas Lampung. Lampung.
- Dalyono. 2012. *Psikologi Pendidikan*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Depdiknas. 2001. Standar Isi Kurikulum KTSP 2006.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. PT. Rineka Cipta. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Zain, Aswan. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2008. *Rahasia Sukses Belajar*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Ekaputra, Herman. 2009. *Variasi Mengajar Guru dan Aktivitas Belajar Siswa*. <http://hrstrike.blogspot.com/2009/04/normal-0-false-false-false.html>. Diakses pada 26 Juni 2014.

- Fatimah, Siti. 2012. Peningkatan Motivasi Dan Hasil Belajar Tematik Melalui Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament* Pada Siswa Kelas IV C SD Negeri 01 Metro Utara Universitas Lampung. Lampung.
- Hadis, Abdul. 2008. *Psikologi dalam Pendidikan*. Alfabeta. Bandung.
- Hamalik, Oemar. 2011. *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Hanafiah, Nanang dan Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. PT Refika Aditama. Bandung.
- Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Rosda Karya. Bandung.
- Ihsan, Fuad. 2011. *Dasar-Dasar Kependidikan*. PT Rineka Cipta. Jakarta.
- Iru, La dan Arihi, La Ode Safiun. 2012. *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, strategi, dan model- model pembelajaran*. Multi Presindo. Yogyakarta.
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning*. Alfabeta. Bandung.
- . 2011. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasaan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Pustaka Belajar. Yogyakarta.
- Kasinu, Akhmad. 2007. *Metodelogi Penelitian Sosial Konsep, Prosedur dan Aplikasi*. CV. Janggala Pustaka Utama. Kediri.
- Kiranawati, 2007, *Pembelajaran kooperatif tipe TGT* (<http://gurupkn.wordpress.com/2007/11/13/metode-team-gamestournament-tgt> diakses tanggal 15 Desember 2016)
- Majid, Abdul. 2013. *Strategi Pembelajaran*. PT Ramaja Rosda Karya. Bandung.
- Martono, Nanang. 2010. *Metode penelitian kuantitatif analisis dan data sekunder*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Mulyasa. 2008. *Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*. PT. Bumi Aksara. Jakarta
- Mulyono, Anton M. 2001. *Kamus Besar Indonesia*. Balai Pustaka. Jakarta
- Nasution, S. 2004. *Didatik Asas- asas Mengajar*. Bumi Aksara: Jakarta.
- Nurazizah, Siti. 2017. Pengaruh Model *Cooprative Learning Tipe Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat. Universitas Lampung. Lampung.

- Purwanto, Erwan Agus & Sulistyastuti, Dyah Ratih. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Untuk Admnistrasi Publik, dan Masalah-masalah Sosial*. Gaya Media. Yogyakarta.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Sadu, I Nyoman. 2010. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbasis Assessment Projek terhadap Hasil Belajar IPA dari Penalaran Formal*. Program Pascasarjana Universitas Pendidikan Ganesha. Singaraja.
- Sagala, Syaiful. 2010. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta. Bandung.
- Sardiman, A.M. 2011. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. PT. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- _____. 2012. *Interaksi dan Motivasi Belajar- Mengajar*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Slameto. 2015. *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Slavin, Robert A. 2005. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Nusa Media. Bandung.
- Slavin E Robert. 2001. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Nusa Media. Bandung.
- Suarjana. 2000. *Pembelajaran Kooperatif dalam Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta. Bandung.
- Sukardi. 2012. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. PT. Bumi Aksara. Jakarta.
- Surya, Mohamad. 2004. *Psikologi Pembelajaran dan Pengajaran*. Pustaka Bani Quraisy. Bandung.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenada Media Grup. Jakarta.
- Suyono dan Hariyanto. 2011. *Belajar dan Pembelajaran; Teori dan Konsep*. Remaja Rosdakarya. Surabaya.
- Syah, Muhibbin. 2005. *Psikologi Belajar*. Rosdakarya. Bandung.
- _____. 2011. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.

- _____ . 2003. *Psikologi belajar*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Trianto. 2010. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Prestasi Pustakarya. Jakarta.
- Tu'u, Tulus. 2004. *Peran Disiplin pada Perilaku dan Prestasi Siswa*. PT. Grasindo. Jakarta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003. *Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Kemendikbud. Jakarta.
- Universitas Lampung. 2012. *Format penulisan Karya Ilmiah*. Universitas Lampung. Bandar Lampung.
- Warsono dan Hariyanto. 2012. *Pembelajaran Aktif Teori dan Asesmen*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Yasa, Doantara. 2008. *Aktivitas dan Prestasi Belajar*, (Online) (<http://ipotes.wordpress.com>, diakses pada 15 Desember 2016).