PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 2 LABUHAN RATU

(Skripsi)

Oleh

DIAN AYU MARINA

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018

ABSTRAK

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 2 LABUHAN RATU BANDAR LAMPUNG

Oleh

DIAN AYU MARINA

Masalah dalam penelitian ini adalah masih rendahnya hasil belajar matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika. Penelitian ini merupakan jenis kuantitatif yang bersifat eksperimental dengan *One-Group-Pretest-Posttest* sebagai desainnya. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan metode tes dan observasi sebagai data primer, sedangkan metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data sekunder. Teknik analisis data menggunakan regresi linear sederhana dan uji t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada pengaruh model kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Hal ini dibuktikan dengan uji t yang menunjukkan bahwa hasil belajar matematika sesudah menggunakan model kooperatif tipe TGT lebih baik dibandingkan sebelum menggunakan model TGT. Ini berarti bahwa model kooperatif tipe TGT dapat membantu meningkatkan hasil belajar matematika.

Kata Kunci: hasil belajar, kooperatif, TGT.

ABSTRACT

THE EFFECT OF COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAMES TOURNAMENT TO THE STUDENTS RESULT OF MATHEMATIC AT THE FOURTH GRADE OF SDN 2 LABUHAN RATU

by

DIAN AYU MARINA

The problem of this research was the students' result of mathematic learning was still low. This study aims to find out the effect of cooperative learning type TGT to the students' result of mathematic learning.This research was quantitative kind which was experimental with One-Group-Pretest-Posttest as the design. Data retrieval was taken by test and observation to earn primer data, meanwhile documentation to earn secondary data. Technique of data analysis using normality test and hypothesis test linear simple regretion and t test. The result shows there is an effect of the cooperative learning type TGT to the students' result of mathematic. It proved by t test which show that the result of mathematic after using cooperative learning type TGT is better than before using it. Its mean that cooperative learning type TGT can help to increase the result of mathematic learning.

Keywords: result of learning, cooperative, TGT.

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 2 LABUHAN RATU

Oleh

DIAN AYU MARINA

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2018

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 2 LABUHAN RATU**

Nama Mahasiswa : Dian Ayu Marina

No. Pokok Mahasiswa : 1413053033

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Pembimbing I	Pembimbing II
Drs. Manan Surahman, M.Pd.	**Dra. Sasmiati, M.Hum.**
NIP 19590419 198503 1 004	NIP 19560424 198103 2 003

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

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

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : **Drs. Maman Surahman, M.Pd.** .....

Sekretaris : **Dra. Sasmiati, M.Hum.** .....

Penguji Utama : **Dra. Fitria Akhyar, M.Pd.** .....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

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

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **09 Mei 2018**

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: Dian Ayu Marina
NPM	: 1413053033
Program Studi	: S-1 PGSD
Jurusan	: Ilmu Pendidikan
Fakultas	: Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan skripsi yang berjudul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Labuhan Ratu" 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 dikemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-Undang dan Peraturan yang berlaku.

Bandar Lampung, Mei 2018
Yang membuat pernyataan

METERAI TEMPEL
9847AAEF513572822
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Dian Ayu Marina
NPM. 1413053033

RIWAYAT HIDUP

Dian Ayu Marina dilahirkan di Kotabumi pada 29 April 1996. Peneliti merupakan anak kedua dari dua bersaudara pasangan dari Bapak H. Patmardi Saleh, S.E. dan Ibu Dra. Yantina (Almh).

Peneliti memperoleh pendidikan formal pertama kali di Taman Kanak-kanak (TK) Bhayangkari Kotabumi, yang diselesaikan pada tahun 2002. Kemudian peneliti melanjutkan pendidikan dasar di SD Negeri 4 Tanjung Aman Kotabumi Lampung Utara, yang diselesaikan pada tahun 2008. Peneliti menyelesaikan pendidikan lanjutan di SMP Negeri 8 Bandarlampung pada tahun 2011. Pendidikan menengah atas peneliti selesaikan di SMA Negeri 15 Bandarlampung pada tahun 2014. Selanjutnya pada tahun 2014 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1-PGSD FKIP Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Bersama Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SBMPTN).

Tahun 2017, peneliti melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) dan praktik mengajar melalui Program Pengalaman Lapangan (PPL) di desa Sindang Pagar, Kecamatan Sumber Jaya, Kabupaten Lampung Barat. Pada tahun 2018 peneliti melaksanakan penelitian di SDN 2 Labuhan Ratu Kota Bandar Lampung.

PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmaanirrahiim

Puji syukur atas kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan kasih sayang-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan skripsi ini
Skripsi ini kupersembahkan untuk kedua orang tuaku tercinta yaitu Papiku *H. Patmardi Saleh, S.E.* dan Mamaku *Hj. Marqodina, S.E.* yang selalu menyayangiku, memberikan dukungan moril maupun materi dan doa yang tak pernah berhenti untuk keberhasilanku.

Kakakku tersayang *Riszky Desmarina, S.P.* dan *Eko Mulyo Fauzi, S.Sos.* yang telah memberikan motivasi untuk tidak menyerah dan Keponakanku *Arkan Rafif Aeriz* dengan tingkah lucunya yang membuatku tersenyum dikala lelah
Seluruh keluarga besar tercintaku yang selalu mendoakan.

Seseorang yang mengajarkanku arti cinta tanpa harus melihat raganya dan seseorang yang memotivasiku menjadi seorang pendidik,
Mamiku *Dra.Yantina (Almh)* dan Mbahku *Hj. Non Bertha(Almh)*

Para Guru dan Dosen yang telah berjasa memberikan bimbingan dan ilmu yang sangat berharga melalui ketulusan dan kesabarannya

Almamater tercinta Universitas Lampung

MOTTO

“Janganlah kamu bersedih, sesungguhnya Allah bersama kita”
(QS. At-Taubah:40)

“Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu; Allah mengetahui, sedang kamu tidak mengetahui”
(QS. Al Baqarah: 216)

Bersyukurlah karena dengan bersyukur semua akan terasa mudah
(Penulis)

SANWACANA

Alhamdulillah, puji syukur atas kehadirat Allah SWT Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul "**Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas IV SDN 2 Labuhan Ratu Bandarlampung**". Penulis berharap karya yang merupakan wujud kegigihan dan kerja keras penulis, serta dengan berbagai dukungan dan bantuan dari banyak pihak karya ini dapat memberikan manfaat dikemudian hari. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa terselesaikannya skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Untuk itu penulis mengucapkan terimakasih kepada Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd. selaku Pembimbing I dan Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP Universitas Lampung, atas kesediaan memberikan bimbingan, kritik, motivasi dan ilmu yang berharga selama penyusunan skripsi sehingga skripsi ini menjadi lebih baik, Ibu Dra. Sasmiati, M.Hum. selaku Pembimbing II atas kesediaannya memberikan bimbingan dan solusi selama proses penyusunan skripsi hingga selesai dan Ibu Dra. Fitria Akhyar, M.Pd. selaku Penguji Utama yang telah memberikan kritik dan saran yang membangun dan menjadikan motivasi.

Mengucapkan terimakasih juga 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 Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., selaku Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.
4. Bapak Ibu Dosen serta Staf Karyawan PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
5. Ibu Ratna Aini M.Pd., Kepala SD Negeri 2 Labuhan Ratu yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
6. Ibu Erdi Hadyastutii, S.Pd., selaku pendidik kelas IV A yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
7. Peserta didik kelas IV A SD Negeri 2 Labuhan Ratu Tahun Pelajaran 2017/2018 yang ikut andil sebagai subjek dalam penelitian ini.
8. Sahabat-sahabatku tercinta Nadya, Yayuk, Risca, Dwi Okta, Cyndi, Indah, Sella, Selvina, Resty Diana, Atika, Irene, Petrina, Rini, Widia, Mbak Salsa yang selalu membantu, menghiburku, dan memotivasi serta setia mendengar keluh kesah peneliti. Terima kasih atas kebersamaannya selama ini.
9. Teman-teman seperjuangan PGSD angkatan 2014 khususnya kelas Reguler yang tidak bisa kusebutkan satu per satu, terimakasih untuk kebersamaan,

kegilaan, kekompakan, keramaian di dalam kelas yang tak akan kulupakan dan tak akan terulang, susah, sedih, senang, haru, canda, tawa yang akan selalu kurindukan. *Success for us wherever we live.*

10. Semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini mungkin masih jauh dari kesempurnaan, namun peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Bandar Lampung, Mei 2018
Peneliti

Dian Ayu Marina
NPM 1413053033

DAFTAR ISI

Halaman

DAFTAR TABEL ..... **viii**
DAFTAR GAMBAR ..... **ix**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **x**

I. PENDAHULUAN **1**

A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Pembatasan Masalah 6
D. Rumusan Masalah 6
E. Tujuan Penelitian 6
F. Manfaat Penelitian 7

II. TINJAUAN PUSTAKA **8**

A. Belajar dan Pembelajaran 8
1. Belajar 8
1.1 Pengertian Belajar 8
1.2 Tujuan Belajar 9
1.3 Ciri-ciri Belajar 10
1.4 Prinsip Belajar 10
2. Pembelajaran 11
2.1 Pengertian Pembelajaran 11
2.2 Tujuan Pembelajaran 12
2.3 Ciri-ciri Pembelajaran 13
2.4 Prinsip Pembelajaran 14
B. Teori Belajar 14
1. Teori Belajar Behaviorisme 15
2. Teori Belajar Kognitif 16
3. Teori Belajar Konstruktivisme 16
C. Hasil Belajar 17
1. Pengertian Hasil Belajar 17
2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar 18
D. Matematika 19
1. Pengertian Matematika 19
2. Tujuan Pembelajaran Matematika SD 20

E. Model Pembelajaran 21
1. Model Pembelajaran Kooperatif 22
1.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif 22
1.2 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif 24
1.3 Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif 25
2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT 26
2.1 Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT) 26
2.2 Langkah-langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT 27
2.3 Kelebihan dan Kekurangan TGT 29
F. Hasil Penelitian yang Relevan 31
G. Kerangka Pikir 33
H. Hipotesis Penelitian 34

III. METODE PENELITIAN 36

A. Jenis dan Desain Pembelajaran 36
B. Tempat dan Waktu Penelitian 38
1. Tempat Penelitian 38
2. Waktu Penelitian 38
C. Prosedur Penelitian 38
D. Populasi dan Sampel Penelitian 39
1. Populasi Penelitian 39
2. Sampel Penelitian 39
E. Variabel Penelitian 40
F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel 40
1. Definisi Konseptual Variabel 40
2. Definisi Operasional Variabel 41
G. Teknik Pengumpulan Data 42
H. Instrumen Penelitian 43
I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis 48
1. Uji Persyaratan Analisis Data 48
1.1 Uji Normalitas 48
1.2 Uji Homogenitas 49
2. Uji Hipotesis 49
2.1 Uji Hipotesis I 49
2.2 Uji Hipotesis II 51

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN 53

A. Profil Sekolah 53
B. Hasil Penelitian 54
1. Pelaksanaan Penelitian 54
2. Uji Coba Instrumen Penelitian 54
2.1 Validitas 54
2.2 Reliabilitas 55
2.3 Daya Beda Soal 55
2.4 Taraf Kesukaran 56
3. Pelaksanaan Penelitian 57
C. Pengambilan Data Penelitian 57

D. Analisis Data Penelitian 58
1. Data Aktivitas Peserta Didik dengan Model TGT 58
2. Data Hasil Belajar Peseta Didik Kelas Eksperimen 59
3. Rekapitulasi Aktivitas dan Hasil Belajar..... 63
E. Uji Persyaratan Analisis Data 64
1. Uji Normalitas..... 64
2. Uji Homogenitas 64
F. Pengujian Hipotesis 65
1. Uji Hipotesis I..... 65
2. Uji Hipotesis II 67
G. Pembahasan 70

V. KESIMPULAN DAN SARAN..... 73

A. Kesimpulan 73
B. Saran 73

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel **Halaman**

1. Nilai UTS Matematika Berdasarkan KKM Peserta Didik Kelas IV Semester 1 SDN 2 Labuhan Ratu Tahun Ajaran 2017/2018 4
2. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* 29
3. Klasifikasi Validitas 45
4. Klasifikasi Reliabilitas 46
5. Kriteria Daya Pembeda Soal 47
6. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal 48
7. Ringkasan Anova 49
8. Hasil Analisis Uji Beda Butir Soal Tes Kognitif 56
9. Hasil Analisis Tingkat Kesukaran Butir Soal Tes Kognitif 56
10. Rekapitulasi Aktivitas Siswa 59
11. Persentase Hasil Belajar *Pretest* 61
12. Persentase Hasil Belajar *Posttest* 61
13. Rekapitulasi Persentase Hasil Belajar *Pretest-Posttest* 62
14. Persentase Aktivitas dan Hasil Belajar Kelas Eksperimen 63
15. Hasil Uji Normalitas Data *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen 64
16. Hasil Uji Homogenitas Data *Pretest-Posttest* Kelas Eksperimen 65
17. Rekapitulasi Hasil Uji t 67

DAFTAR GAMBAR

Gambar **Halaman**

1. Kerangka Pikir Penelitian 34
2. Desain Penelitian..... 37
3. Histogram Persentase Aktivitas Peserta Didik 59
4. Histogram Persentase Hasil Belajar Kelas Eksperimen..... 62

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran **Halaman**

1. Surat Izin Penelitian Pendahuluan 81
2. Surat Izin Penelitian 82
3. Surat Balasan Izin Penelitian Pendahuluan 83
4. Surat Balasan Izin Penelitian 84
5. Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian 85
6. Silabus Matematika Kelas IV 86
7. RPP Matematika 88
8. Kisi-kisi Instrumen Observasi 107
9. Uji Coba Instrumen 109
10. Hasil Uji Coba Instrumen Tes 118
11. Rekapitulasi Uji Validitas Tes 119
12. Rekapitulasi Uji Reliabilitas Tes 120
13. Rekapitulasi Uji Daya Beda Tes 122
14. Rekapitulasi Uji Tingkat Kesukaran Tes 123
15. Tabel r *Product Moment* 124
16. Kisi-kisi soal *pretest* dan *posttest* 125
17. Soal *Pretest* dan *Posttest* 128
18. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Peserta Didik 135
19. Rekapitulasi Hasil Aktivitas Belajar Peserta Didik Model TGT 151
20. Rekapitulasi Hasil Belajar Kelas Eksperimen 155
21. Rekapitulasi Aktivitas dan Hasil Belajar Kelas Eksperimen 157
22. Perhitungan Uji Normalitas 158
23. Perhitungan Uji Homogenitas 162
24. Perhitungan Uji Hipotesis I 165
25. Tabel Uji-t 169
26. Perhitungan Uji Hipotesis II 170
27. Foto Kegiatan Penelitian 175

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu proses untuk membentuk karakter peserta didik agar menjadi pribadi yang baik. Pendidikan juga diperlukan untuk membantu, membimbing, dan mengarahkan peserta didik dalam mengembangkan potensi yang ia miliki dan menjadikannya seorang manusia dewasa yang matang dan sempurna untuk mencapai tujuan hidup yang direncanakan. Melihat begitu pentingnya pendidikan dalam pembentukkan sumber daya manusia, maka peningkatan mutu pendidikan merupakan hal yang wajib dilakukan secara berkesinambungan.

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal I ayat 1 yang menjelaskan bahwa:

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

Pasal 1 ayat 1 UU RI ini jelas disebutkan bahwa proses pembelajaran yang diharapkan adalah pembelajaran yang mengharapkan peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi yang dimiliki individu, membentuk

kepribadian individu yang cakap, kreatif, mandiri, berkarakter, serta bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan diharapkan dapat mengubah pola pikir dalam menghadapi segala tantangan dimasa yang akan datang. Meningkatkan pertumbuhan dan perkembangan peserta didik dapat dilakukan dengan cara memberikan pengajaran, bimbingan, latihan atau pembiasaan yang diarahkan dalam rangka mengembangkan kepribadian dan kemampuan peserta didik ke arah yang lebih baik.

Melalui pendidikan juga diharapkan dapat mencetak generasi berkualitas yang akan berkontribusi dalam tercapainya pembangunan nasional. Untuk mewujudkan tujuan pendidikan nasional perlu diimbangi dengan peningkatan mutu pendidikan yang dicapai oleh penyelenggara pendidikan dengan mengacu pada kurikulum. Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat 19 menyatakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Kemendiknas, 2003: 3).

Kurikulum sebagai pedoman haruslah seragam agar tidak terjadi perbedaan tujuan, isi dan bahan pelajaran antara wilayah yang satu dengan wilayah yang lain sehingga perlu diberlakukan kurikulum yang sifatnya nasional. Kurikulum yang berlaku di Indonesia saat ini adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Kurikulum 2013 atau tematik. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) yang menggunakan Kurikulum 2013 atau tematik. Kurikulum 2013 mengutamakan pada pemahaman, *skill*, dan

pendidikan berkarakter, dimana peserta didik dituntut untuk paham atas materi, aktif dalam proses berdiskusi dan presentasi serta memiliki sopan santun dan sikap disiplin yang tinggi.

Pembelajaran Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik yang mengaitkan beberapa mata pelajaran sehingga dapat memberikan pengalaman bermakna kepada peserta didik. Kegiatan pembelajaran yang baik berdasarkan kurikulum 2013 adalah kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan tiga aspek sikap, pengetahuan dan keterampilan dari peserta didik. Berdasarkan Permendikbud No. 67 tahun 2013 pembelajaran tematik terpadu merupakan pendekatan pembelajaran yang mengintegrasikan berbagai kompetensi dari berbagai mata pelajaran ke dalam tema tertentu.

Semenjak diberlakukannya kurikulum 2013 di tahun 2013, matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang diintegrasikan dengan mata pelajaran yang lainnya. Namun pada tahun 2016 hingga sekarang, matematika dan pendidikan jasmani sudah dipisahkan dari pembelajaran tematik. Permendikbud No 24 Tahun 2016 tentang kompetensi inti dan kompetensi dasar pasal 1 ayat 3 menyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran pada Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (SD/MI) dilakukan dengan pendekatan pembelajaran tematik-terpadu, kecuali untuk mata pelajaran Matematika serta Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan (PJOK) sebagai mata pelajaran yang berdiri sendiri untuk kelas IV, V, VI. Penelitian ini akan terfokus pada mata pelajaran matematika. Tujuan pembelajaran matematika untuk semua jenjang pendidikan dasar tertuang

dalam Permendiknas No 22 Tahun 2006 yaitu (1) menumbuhkan dan mengembangkan keterampilan berhitung sebagai latihan dalam kehidupan sehari-hari, (2) menumbuhkan kemampuan siswa yang dapat dialihgunakan melalui kegiatan matematika, (3) mengembangkan kemampuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut, (4) membentuk sikap logis, kritis,cermat, kreatif dan disiplin.

Untuk dapat berfikir logis, kritis, cermat dan disiplin dibutuhkan suatu pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan anak untuk dapat mengembangkan kemampuan berfikirnya. Namun, dalam kenyataan di lapangan anak jarang diberi kesempatan untuk mengembangkan kemampuan berfikirnya baik secara individual maupun kelompok. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar matematika.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan pada tanggal 6 November 2017 di SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandarlampung diketahui bahwa hasil belajar matematika yang didapatkan peserta didik sangat rendah yakni baik kelas IV A maupun IV B mayoritas berada di bawah KKM. Hal ini terlihat dari hasil nilai ujian tengah semester ganjil SD Negeri 2 Labuhan Ratu Kota Bandarlampung sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai UTS Matematika berdasarkan KKM Peserta Didik Kelas IV Semester 1 SD N 2 Labuhan Ratu Tahun Ajaran 2017/2018

Kelas	**< 65**		**≥ 65**	
	Jumlah	**%**	**Jumlah**	**%**
IV a	29	87,90	4	12,10
IV b	24	70,60	10	29,40

Sumber : Data Nilai UTS Matematika Kelas IV, 2017

Berdasarkan tabel di atas, nampak bahwa hasil belajar matematika siswa kelas IV A maupun kelas IV B mayoritas masih jauh di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yakni 65. Sebanyak 29 peserta didik atau 87,90% dari kelas IV A dan 24 peserta didik atau 70,60 % dari kelas IV B nilainya berada di bawah KKM sedangkan peserta didik yang nilainya berada di atas KKM hanya 4 siswa atau 12,10 % di kelas IV A dan 10 peserta didik atau sebanyak 29,40 % untuk kelas IV B.

Rendahnya hasil belajar peserta didik diduga karena dalam pembelajaran pendidik jarang menggunakan media, pendidik cenderung ceramah dan langsung memberikan soal-soal yang ada di LKS yang berakibat anak cepat bosan, kurang aktif, dan tidak semangat dalam proses pembelajaran matematika. Selain itu, dalam pembelajaran anak jarang dilibatkan dalam kegiatan belajar secara kelompok. Pembelajaran pun tidak pernah dilakukan dengan permainan, padahal dengan bermain anak akan merasa senang, dan semangat sehingga pembelajaran tidak akan terasa bosan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dapat diidentifikasikan sebagai berikut:

1. Pendidik jarang menggunakan media dalam pembelajaran.
2. Pendidik cenderung ceramah dan dan langsung memberikan soal-soal yang ada di LKS sehingga anak jarang diberikan kesempatan belajar secara berkelompok.
3. Pembelajaran tidak dilakukan dalam bermain.
4. Hasil belajar mata pelajaran matematika masih rendah.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas pembatasan masalah dalam penelitian ini adalah hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandarlampung Tahun Ajaran 2017/2018.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah ada perbedaan hasil belajar matematika antara sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandarlampung?
2. Apakah ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandarlampung?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian dalam penelitian ini untuk:

1. Mengetahui ada tidaknya perbedaan antara hasil belajar matematika peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandarlampung.
2. Mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandarlampung.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan bagi pendidik dan calon pendidik, khususnya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika peserta didik.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi peserta didik, membantu peserta didik meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

   b. Bagi Pendidik, memberikan masukan bagi pendidik dalam meningkatkan hasil belajar matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

   c. Bagi Kepala Sekolah, memberikan bahan masukan guna meningkatkan kualitas pembelajaran matematika di sekolah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

   d. Bagi Peneliti, dapat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar matematika sehingga dapat menjadi bekal untuk menjadi seorang pendidik yang profesional.

   e. Bagi Peneliti Lainnya, sebagai tambahan referensi bagi peneliti-peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Belajar dan Pembelajaran

1. Belajar

1.1 Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu hal yang tidak bisa dipisahkan dalam kehidupan manusia. Setiap individu membutuhkan belajar, karena dengan belajar dapat meningkatkan pengetahuan, keterampilan, dan sikap seseorang. Belajar merupakan proses perubahan perilaku seseorang menuju kedewasaan.

> Slameto (2010:2) menyatakan bahwa 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.

Rusman (2014: 1) menyatakan belajar adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Belajar dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses melalui berbagai pengalaman.

> Susanto (2014: 4) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu aktifitas yang dilakukan seseorang dalam keadaan sadar untuk memproleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berfikir, merasa, maupun dalam bertindak.

Berdasarkan pendapat ahli di atas peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku individu sebagai hasil pengalaman interaksi individu dengan lingkungannya sehingga memungkinkan terjadinya perubahan pola pikir (kognitif), perilaku (afektif), dan keterampilan (psikomotorik) ke arah yang lebih baik.

1.2 Tujuan Belajar

Tujuan belajar adalah suatu penggambaran mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah berlangsungnya proses belajar. Ada beberapa tujuan belajar menurut pendapat Sardiman (2008:28) yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan serta pembentukan sikap. Tujuan belajar menjadi titik tolak dalam merancang sistem yang efektif.

> Hamalik (2012:75) mengemukakan tujuan belajar yakni (1) untuk menilai hasil pembelajaran, (2) untuk dijadikan acuan atau pedoman bagi siswa dalam belajar, (3) untuk merancang sistem pembelajaran, (4) sebagai kontrol terhadap pelaksanaan dan keberhasilan program pembelajaran.

Berdasarkan pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa tujuan belajar yaitu untuk mendapatkan pengetahuan, penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap dan perilaku. Selain itu, tujuan belajar tidak hanya ditujukan kepada peserta didik sebagai objek yang diukur ketercapaiannya proses belajarnya, melainkan saling berkesinambungan antara peserta didik, pendidik, dan sistem

pembelajaran. Tujuan belajar digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran.

1.3 Ciri-Ciri Belajar

Belajar adalah ilmu kehidupan yang dilakukan oleh setiap manusia yang ingin mengetahui atau melakukan sesuatu yang baru. Dengan kata lain, belajar adalah proses setiap orang melakukan perubahan yang relatif permanen dalam perilaku sebagai hasil dari pengalaman serta latihan yang dilakukan secara terus-menerus. Belajar mempunyai ciri-ciri tertentu, Menurut Djamarah (2011: 15) ciri-ciri belajar ada enam, yaitu sebagai berikut:

1) Perubahan yang terjadi secara sadar
2) Perubahan dalam belajar bersifat fungsional
3) Perubahan dalam belajar bersifat positif dan aktif
4) Perubahan dalam belajar bukan bersifat sementara
5) Perubahan dalam belajar bertujuan dan terarah
6) Perubahan mencakup seluruh aspek.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat dianalisis bahwa ciri-ciri belajar yaitu perubahan belajar yang terjadi secara sadar yang bersifat fungsional, positif, tidak sementara, bertujuan dan terarah serta mencakup seluruh aspek.

1.4 Prinsip Belajar

Proses pembelajaran yang dilakukan peserta didik tidak mungkin terjadi tanpa perlakuan pendidik yang membedakannya hanya pada perannya saja. Menurut Susanto (2014: 87) prinsip-prinsip pembelajaran diantaranya adalah sebagai berikut :

1. Prinsip pemusatan perhatian
2. Prinsip menemukan
3. Prinsip belajar sambil bekerja
4. Prinsip belajar sambil bermain
5. Prinsip hubungan sosial

Selanjutnya, menurut Weil dalam Hamruni (2012: 45) mengemukakan prinsip-prinsip pembelajaran menjadi tiga prinsip, yaitu :

1. Usaha kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa
2. Pengalaman belajar yang harus dimiliki oleh siswa mestinya berbeda
3. Mempelajari pengetahuan logika dan sosial dari temannya sendiri

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa dalam pembelajaran diperlukannya suatu dasar yang harus diketahui guna mengarahkan peserta didik agar mampu mengatasi tantangan dan rintangan melalui sejumlah kompetensi peserta didik sehingga pembelajaran dapat berjalan secara efektif.

2. Pembelajaran

2.1 Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan suatu interaksi antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang direncanakan. Pembelajaran berkaitan dengan upaya pendidik untuk membelajarkan peserta didik. Seperti yang di tuangkan dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

> Komalasari (2014: 3) menyatakan bahwa pembelajaran dapat didefinisikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan subjek didik atau pembelajar yang direncanakan atau didesain, dilaksanakan, dan dievaluasi secara sistematis agar subjek didik

> atau pembelajar dapat mencapai tujuan-tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

At- Taubany (2015:19) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan interaksi dua arah dari seorang guru dan siswa, dimana antara keduanya terjadi komunikasi (transfer) yang intens dan terarah menuju pada suatu target yang telah ditetapkan sebelumnya. Sedangkan menurut Suherman dalam Jihad dan Haris (2012: 12) menyatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antar peserta didik dalam rangka perubahan sikap.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antara pendidik, peserta didik, sumber belajar dan lingkungan belajar sesuai dengan pembelajaran yang direncanakan atau didesain secara efektif dan efisien dalam rangka mencapai tujuan yang ditetapkan.

2.2 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan harapan, yaitu apa yang diharapkan dari peserta didik sebagai hasil belajar. Menurut Sumiati dan Asra (2009: 10) menyatakan tentang tujuan pembelajaran, yaitu maksud yang dikomunikasikan melalui pernyataan yang menggambarkan tentang perubahan yang diharapkan dari siswa.

> Daryanto (2005: 58) tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki peserta didik sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulakan bahwa tujuan pembelajaran adalah tujuan yang menggambarkan pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki peserta didik sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur mengenai tingkah laku yang diharapkan tercapai oleh peserta didik setelah berlangsung pembelajaran.

2.3 Ciri-ciri Pembelajaran

Pembelajaran yang dilaksanakan oleh pendidik dan peserta didik di sekolah harus memberikan pengetahuan baru dan perubahan yang positif terhadap sikap peserta didik dalam belajar. Menurut Sutikno (2013: 34) ciri-ciri pembelajaran sebagai berikut.

1. Memiliki tujuan, yaitu untuk membentuk siswa dalam suatu perkembangan tertentu.
2. Terdapat mekanisme, langkah-langkah, metode dan teknik yang direncanakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.
3. Fokus materi jelas, terarah dan terencana dengan baik.
4. Adanya aktivitas siswa merupakan syarat mutlak bagi berlangsungnya kegiatan pembelajaran.
5. Tindakan guru yang cermat dan tepat.
6. Terdapat pola aturan yang ditaati guru dan siswa dalam proporsi masing- masing.
7. Limit waktu untuk mencapai tujuan pembelajaran.
8. Evaluasi, baik evaluasi proses maupun evaluasi produk

Berdasarkan pendapat di atas dapat dianalisis ciri-ciri pembelajaran memiliki tujuan untuk membentuk peserta didik dalam perkembangan tertentu, pelaksanaan pembelajaran di kelas sebaiknya mampu mengakomodasi para peserta didik untuk memperoleh pengetahuan

baru dengan persiapan yang matang sehingga hasil yang dicapai dapat maksimal.

2.4 Prinsip Pembelajaran

Ada beberapa prinsip menurut Susanto (2014: 87) menyatakan bahwa pembelajaran memiliki beberapa prinsip seperti berikut.

1. Prinsip pemusatan perhatian.
2. Prinsip menemukan.
3. Prinsip belajar sambil bekerja.
4. Prinsip belajar sambil bermain.
5. Prinsip hubungan sosial.

Selanjutnya, menurut Weil dalam Hamruni (2012: 45) mengemukakan prinsip-prinsip pembelajaran menjadi tiga prinsip, yaitu :

1. Usaha kreasi lingkungan yang dapat membentuk atau mengubah struktur kognitif siswa
2. Pengalaman belajar yang harus dimiliki oleh siswa mestinya berbeda
3. Mempelajari pengetahuan logika dan sosial dari temannya.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip pembelajaran terdapat hubungan sosial, motivasi, dan keaktifan sosial, maka dalam pelaksanaan pembelajaran pendidik harus mampu melaksanakan pembelajaran dengan melibatkan peserta didik secara langsung sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan.

B. Teori Belajar

Teori belajar merupakan sebuah landasan yang mendasari terjadinya suatu proses pembelajaran. Berdasarkan suatu teori belajar, diharapkan suatu

pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan peserta didik sebagai hasil belajar.

1. Teori Belajar Behaviorisme

Teori behavioristik adalah teori beraliran behaviorisme yang merupakan salah satu aliran psikologi. Menurut teori behavioristik, belajar adalah perubahan tingkah laku sebagai akibat interaksi antara stimulus (rangsang) dan respon (reaksi yang muncul). Dalam perspektif behaviorisme menyatakan bahwa dalam belajar diartikan sebagai proses pembentukan hubungan antara rangsangan (stimulus) dan balas (respond).

Hal ini sejalan dengan pendapat Thorndike dalam Siregar (2010: 28) menyatakan bahwa belajar adalah proses interaksi antara stimulus (yang mungkin berupa pikiran, perasaan, atau gerakan), dan respons (yang juga bisa berbentuk pikiran, perasaan, atau gerakan). Belajar akan lebih berhasil bila respon anak terhadap suatu stimulus segera diikuti dengan rasa senang atau kepuasan. Rasa senang atau kepuasan ini bisa timbul sebagai akibat anak mendapatkan pujian atau ganjaran lainnya. Stimulus ini termasuk *reinforcement*. Setelah anak berhasil melaksanakan tugasnya dengan tepat dan cepat, pada diri anak muncul kepuasan diri sebagai akibat sukses yang diraihnya. Anak memperoleh suatu kesuksesan yang pada gilirannya akan mengantarkan dirinya ke jenjang kesuksesan berikutnya. Teori belajar stimulus-respon yang dikemukakan oleh Thorndike ini disebut juga teori belajar koneksionisme.

2. Teori Belajar Kognitif

Teori belajar kognitif merupakan suatu teori belajar yang lebih mementingkan proses belajar itu sendiri. Dalam persepsi teori kognitif, belajar merupakan peristiwa mental, bukan peristiwa behaviorial meskipun hal-hal yang bersifat behaviorial tampak lebih nyata hampir dalam setiap peristiwa belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Gagne dalam Slameto (2010: 13) belajar ialah suatu proses untuk memperoleh motivasi dalam pengetahuan, keterampilan, kebiasaan, dan tingkah laku. Menurut teori ini, belajar tidak hanya sekedar melibatkan hubungan antara stimulus dan respons, lebih dari itu belajar melibatkan proses berfikir yang sangat kompleks. Ilmu pengetahuan dibangun dalam diri individu melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan.

3. Teori Belajar Konstruktivisme

Teori belajar konstruktivistik memberikan keaktifan terhadap peserta didik untuk belajar menemukan sendiri kompetensi, pengetahuan atau teknologi, dan hal lain yang diperlukan guna mengembangkan dirinya sendiri. Susanto (2014: 96) menyatakan bahwa konstruktivisme dalam pembelajaran menerapkan pembelajaran kooperatif secara intensif, atas dasar teori bahwa peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya. Piaget dalam Siregar (2010: 39) mengemukakan bahwa pengetahuan merupakan ciptaan manusia yang dikonstruksikan dari pengalamannya, proses

pembentukan berjalan terus menerus dan setiap kali terjadi rekonstruksi karena adanya pemahaman yang baru.

Beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa teori konstruktivistik menekankan perkembangan konsep, peserta didik akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat saling mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya dan pengetahuan sebagai konstruksi aktif yang dibuat peserta didik.

Berdasarkan ketiga teori di atas, maka penelitian ini menggunakan teori belajar behaviorisme sebagai landasan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Teori Behaviorisme menghendaki bahwa belajar akan lebih berhasil apabila respon peserta didik terhadap suatu stimulus segera diikuti dengan rasa senang atau kepuasan dalam hal ini berupa pujian atau ganjaran lain sehingga muncul kepuasan dalam diri anak yang mengantarkan dirinya ke jenjang kesuksesan berikutnya.

C. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan bentuk nyata yang dapat dilihat dan dirasakan perubahannya dalam diri peserta didik setelah mereka melaksanakan kegiatan pembelajaran sebagai hasil dari proses pembelajaran yang telah dilaksanakan. Menurut Susanto (2014: 5) hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hal senada disampaikan Hamalik (2012: 27) menyatakan bahwa hasil

belajar bukan suatu penguasaan hasil latihan melainkan pengubahan kelakuan. Belajar bukan suatu tujuan tetapi merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan.

> Dimyati dan Mudjiono dalam Kosasih dan Sumarna (2013: 38) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah hal yang dapat dipandang dari dua sisi yaitu sisi siswa dan sisi guru. Berdasarkan sisi siswa, hasil belajar merupakan tingkat perkembangan mental yang lebih baik bila dibandingkan pada saat sebelum belajar. Tingkat perkembangan mental tersebut terwujud pada jenis-jenis ranah kognitif, afektif, dan psikomotor. Berdasarkan pada sisi guru, hasil belajar merupakan saat terselesaikannya bahan pelajaran.

Berdasarkan definisi di atas, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang didapatkan oleh peserta didik dari proses belajar berupa pengetahuan (ranah kognitif), sikap (ranah afektif), dan keterampilan (ranah psikomotorik). Hasil belajar dalam penelitian ini memfokuskan pada pengetahuan (ranah kognitif) yaitu pada kata kerja operasional menjelaskan dan menghitung.

2. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar sebagai salah satu indikator pencapaian tujuan pembelajaran di kelas tidak lepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar itu sendiri. Hasil belajar merupakan hasil interaksi antara beberapa faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun dari luar individu. Menurut Slameto (2010: 54) faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi dua, yaitu :

1. Faktor Internal , yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, faktor intern terdiri dari :
   a. Faktor jasmaniah (kesehatan, cacat tubuh).
   b. Faktor psikologis (intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan, dan kesiapan).
   c. Faktor kelelahan.

2. Faktor Eksternal, yaitu faktor yang ada di luar individu, faktor ekstern terdiri dari :
   a. Faktor keluarga (cara orang tua mendidik, hubungan antara anggota keluarga, suasana rumah, keadaan ekonomi, pengertian orang tua, dan latar belakang budaya).
   b. Faktor sekolah (metode mengajar, media pembelajaran, kurikulum, hubungan guru dengan siswa, relasi siswa dengan siswa, disiplin sekolah, alat pelajaran, waktu sekolah, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah).
   c. Faktor masyarakat (kegiatan siswa dan masyarakat, media, teman bergaul, bentuk kehidupan masyarakat).

Dengan demikian faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yaitu berupa faktor jasmaniah, psikologis, dan kelelahan. Sedangkan faktor eksternalnya adalah faktor keluarga, sekolah dan masyarakat.

D. Matematika

1. Pengertian Matematika

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang ada di sekolah dasar. Matematika merupakan salah satu ilmu yang banyak dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari.

Susanto (2014: 185) menyatakan bahwa matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan beragumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja. Berdasarkan Badan Standar Nasional Pendidikan tahun 2006 tentang Standar Isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah menjelaskan bahwa:

> Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik (siswa) mulai dari sekolah dasar untuk membekali peserta didik (siswa) dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan kerjasama. Kompetensi tersebut

diperlukan agar peserta didik (siswa) dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, peneliti menyimpulkan bahwa matematika merupakan mata pelajaran penting untuk diberikan kepada semua peserta didik mulai dari sekolah dasar. Matematika digunakan untuk menyelesaikan masalah yang menggunakan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, menggunakan pengetahuan tentang menghitung sehingga meningkatkan kemampuannya dalam berpikir maupun berargumentasi dalam menyelesaikan masalah sehari-hari.

Mengacu pada Permendikbud No. 24 tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah, menyatakan ruang lingkup mata pelajaran matematika di sekolah dasar meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) bilangan, (2) geometri, dan (3) statistika (pengolahan data). Cakupan bilangan antara lain bilangan asli, bilangan bulat, dan pecahan. Cakupan geometri antara lain, pengukuran (satuan standar), sifat dan unsur geometri. Sedangkan untuk cakupan statistika merupakaan penyajian dan pengumpulan data sederhana, serta peluang.

2. Tujuan Pembelajaran Matematika SD

Berdasarkan kurikulum 2013, tujuan pembelajaran berdasarkan Standar kompetensi Lulusan SD yang diharapkan tercapai meliputi:

1) Domain Sikap yaitu menerima, menjalankan, dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2) Domain Sosial yaitu menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
3) Domain Pengetahuan yaitu mengembangkan kemampuan berpikir, memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya

berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
4) Domain Keterampilan, Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, serta mampu bekerjasama dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti menganalisis bahwa tujuan pembelajaran matematika di SD dibagi ke dalam 4 domain, yakni domain sikap, domain sosial, domain pengetahuan dan domain keterampilan. Pembelajaran matematika di SD/MI diarahkan untuk mendorong peserta didik mencari tahu dari berbagai sumber, mampu merumuskan masalah bukan hanya menyelesaikan masalah sederhana dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, pembelajaran diarahkan untuk melatih peserta didik berpikir logis dan kreatif serta mampu bekerjasama dan berkolaborasi menyelesaikan masalah.

E. Model Pembelajaran

Model pembelajaran mengarahkan kita untuk mendesain pembelajaran guna membantu peserta didik sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai. Komalasari (2014: 57) menyatakan model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh pendidik. Joyce & Weil dalam Rusman (2014: 133) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan dalam membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas.

Arends dalam Suprijono (2015: 65) menyatakan bahwa model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang akan digunakan, termasuk didalamnya tujuan – tujuan pembelajaran, tahap – tahap dalam kegiatan pembelajaran lingkungan pembelajaran dan pengelolaan kelas. Selain itu, model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial.

Berdasarkan pengertian yang telah dikemukakan diatas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan pola atau rancangan yang dibuat oleh pendidik dan disajikan secara khas agar terciptanya kelas yang kondusif dan menyenangkan sehingga mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* yang membutuhkan kerja sama antar peserta didik dengan harapan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

1. Model Pembelajaran Kooperatif

1.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang menekankan peserta didik untuk aktif dalam proses pembelajaran. Model ini merupakan suatu bentuk pembelajaran dengan cara peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif. Model pembelajaran ini dapat membantu peserta didik dalam mengembangkan keterampilan intelektual, sosial, dan menumbuhkan sikap toleransi terhadap perbedaan pendapat. Menurut Rusman (2014: 202) pembelajaran kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dimana siswa belajar

dan bekerja dalam kelompok kecil secara kolaboratif terdiri dari empat sampai enam orang dan struktur kelompok bersifat heterogen.

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

Lebih lanjut, menurut Hamdani (2011: 30) model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning)* adalah rangkaian kegiatan belajar siswa dalam kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dirumuskan. Pembelajaran kooperatif ini merupakan salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif menerapkan strategi belajar dengan sejumlah peserta didik sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.

Menurut Sanjaya dalam Sutirman (2013: 29) unsur-unsur utama yang terdapat dalam pembelajaran kooperatif yakni, adanya peserta dalam kelompok, adanya aturan kelompok, adanya upaya belajar setiap anggota kelompok, adanya tujuan yang harus dicapai.

Berdasarkan beberapa pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang berlandaskan paham konstruktivistik yang menentuk anak aktif dalam proses pembelajaran. Model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik dituntut aktif dengan cara bekerja sama dalam kelompok kecil dengan kemampuan yang berbeda-beda sehingga

tujuan pembelajaran diharapkan dapat tercapai dengan maksimal.

1.2 Karakteristik Model Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif berbeda dengan strategi pembelajaran yang lain. Perbedaan tersebut dapat dilihat dari proses pembelajaran yang lebih menekankan pada proses kerja sama dalam kelompok. Tujuan yang ingin dicapai tidak hanya kemampuan akademik dalam pengertian penguasaan materi pelajaran, tetapi juga adanya unsur kerja sama untuk penguasaan materi tersebut. Adanya kerja sama inilah yang menjadi ciri khas dari pembelajaran kooperatif.

Menurut Rusman (2014: 208-209) ciri-ciri yang terjadi pada pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif, adalah sebagai berikut :

1. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menuntaskan materi belajarnya.
2. Kelompok dibentuk dan siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah.
3. Bilamana mungkin, anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin berbeda-beda.
4. Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dianalisis bahwa karakteristik pembelajaran kooperatif lebih menekankan dalam proses kerja sama dalam suatu kelompok. Penerapan dalam pembelajaran kooperatif, dua atau lebih individu saling tergantung satu sama lain untuk mencapai tujuan, lalu dalam tujuannya tidak hanya dalam bidang akademik namun dalam sikap individu dalam kelompok tersebut.

1.3 Tipe-tipe Model Pembelajaran Kooperatif

Terdapat beberapa variasi tipe model dalam pembelajaran kooperatif. Huda (2014: 196) membagi pembelajaran kooperatif kedalam pendekatan kolaboratif yaitu *Teams Games Tournament (*TGT), *Teamss Assisted Individualization* (TAI), *Student Teams Achievement Division* (STAD), NHT, *Jigsaw*, TPS, TS-TS, *Role Playing, Pair Check,* dan *Cooperatif Script*.

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

Menurut Rusman (2014: 213-226) ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah, jenis-jenis model tersebut adalah sebagai berikut :

1. Model *Student Teams Achievement Division* (STAD)
2. Model Jigsaw
3. Investigasi Kelompok (*Group Investigation*)
4. Model *Make A Match* (membuat pasangan)
5. Model TGT (*Teams Games Tournaments*)
6. Model Struktural

Model pembelajaran kooperatif memiliki banyak tipe yang dapat diterapkan dalam pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), karena permasalahan dalam penelitian ini adalah peserta didik yang kurang antusias, masih pasif, dan merasa jenuh dalam mengikuti proses

pembelajaran matematika, maka dari itu melalui TGT diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut.

2. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

2.1 Pengertian *Teams Games Tournament* (TGT)

Model TGT menurut Komalasari (2014: 67) adalah salah satu tipe 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.*

> Slavin (2015:163) menyatakan bahwa secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka.

Tampubolon (2014: 100) menyatakan bahwa model kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran dengan pola permainan. TGT sesuai dengan hakikat peserta didik di SD yang masih menyenangi permainan sebagai pengalaman yang bermakna. Saco dalam Rusman (2014: 224) dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim kelompok masing-masing.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran kelompok yang melibatkan seluruh peserta didik tanpa memandang status dan dikemas dalam bentuk permainan turnamen dan membuat

peserta didik lebih aktif dalam berkompetisi untuk memperoleh poin bagi skor tim.

2.2 Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan peserta didik dapat belajar lebih relaks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, pesaing sehat, dan keterlibatan belajar. Slavin dalam Fathurrohman (2015: 56) memiliki langkah-langkah sebagai berikut.

1. Penyajian kelas
   Materi yang dipresentasikan harus fokus pada bahan ajar dalam TGT. Dengan cara ini, siswa menyadari bahwa mereka harus sungguh-sungguh memerhatikan presentasi kelas tersebut sehingga akan membantu mereka pada saat pertandingan.
2. Belajar dalam kelompok
   Siswa ditempatkan dalam kelompok yang beranggotakan 5-6 orang yang berbentuk heterogen. Fungsi utama tim adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim itu belajar. Setelah guru mempresentasikan bahan ajar, tim tersebut berkumpul mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi.
3. Games tournament
   Dalam permainan ini, setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi. Siswa bermain game akademik dalam kemampuan homogen, dengan meja turnamen terdiri lima peserta.
4. Penghargaan kelompok
   Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim-tim tersebut akan direkognisi apabila tim berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Menurut At-Taubany (2015: 132) implementasi TGT terdiri dari empat komponen utama, yaitu ; (1) presentasi guru (sama dengan STAD); (2) kelompok belajar (sama dengan STAD); (3) turnament;

dan (4) pengenalan kelompok. Langkah-langkah TGT adalah sebagai berikut.

1) Guru menyiapkan ;
   a) Kartu soal
   b) Lembar kerja siswa
   c) Alat , bahan
2) Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 5 orang).
3) Guru mengarahkan aturan permainan.

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

1) Pengaturan klasikal, belajar kelompok, turnamen akademik dan penghargaan tim.
2) Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan dilaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Siswa akan bekerja sama dengan kelompok belajar, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.
3) Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan antar kelompok.
4) Terakhir adalah penghargaan tim untuk pemenang.

Berdasarkan ketiga sumber dalam menentukan langkah-langkah (sintaks) pembelajaran TGT, maka peneliti akan menggunakan sintaks yang diungkapkan oleh Taniredja dalam menyusun langkah pembelajaran. Mengacu pada pendapat Taniredja, maka langkah-langkah (sintaks) pembelajaran model TGT dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

AKTIVITAS PENDIDIK	AKTIVITAS PESERTA DIDIK
Pendidik menjelaskan materi yang menjadi fokus model TGT dan memberikan pertanyaan kepada murid.	Peserta didik menyimak penjelasan pendidik dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik.
Pendidik membagi siswa ke dalam beberapa kelompok.	Peserta didik membentuk kelompok yang terdiri dari 5-6 orang.
Pendidik membagikan soal kepada masing-masing kelompok untuk dikerjakan secara bersama.	Peserta didik membaca, berdiskusi, dan mencatat jawaban hasil diskusi kelompoknya.
Pendidik meminta perwakilan tiap kelompok menyampaikan hasil diskusinya di depan kelas	Perwakilan kelompok menyampaikan hasil diskusi kelompoknya di depan kelas.
Pendidik memberikan informasi peserta didik akan melaksanakan turnamen antar kelompok dan memberikan soal turnamen yang harus dikerjakan dengan waktu tertentu.	Setiap kelompok berlomba menyelesaikan soal turnamen sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dan jawabannya tepat.
Pendidik memperhatikan setiap kelompok dan membantu jika kelompok kesulitan dalam menyelesaikan tugas kelompok.	Kelompok yang selesai terlebih dahulu dari waktu yang telah ditentukan, dapat menuliskan jawaban hasil diskusi di papan tulis.
Pendidik memberikan penghargaan kelompok berupa pujian dan kelompok lain diminta memberikan tepuk tangan untuk kelompok yang sudah maju.	Setiap kelompok mengapresiasi kelompok yang sudah maju dengan cara memberikan tepuk tangan untuk mereka.

2.3 Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT juga memiliki kelebihan dan kekurangan. Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan TGT menurut Taniredja (2014: 72-73).

Kelebihan:

a. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
b. Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.

c. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi kecil.
d. Motivasi belajar siswa bertambah.
e. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
f. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.
g. Kerja sama antarsiswa akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

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

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

Kelebihan:
1) Para siswa di dalam kelas-kelas yang menggunakan TGT memperoleh teman-teman yang secara signifikan lebih banyak daripada siswa yang ada pada kelas tradisional.
2) Meningkatkan perasaan/persepsi siswa bahwa hasil yang diperoleh bergantung dari kinerja bukan keberuntungan.
3) TGT meningkatkan harga diri sosial pada siswa tetapi tidak untuk rasa harga diri akademik.
4) Keterlibatan siswa lebih tinggi dalam belajar bersama.

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

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki banyak kelebihan maupun kekurangan. Kelebihannya dapat digunakan untuk memaksimalkan pembelajaran dan kekurangannya tentu dapat diminimalisir agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

F. Hasil Penelitian yang Relevan

Guna kesempurnaan dan kelengkapan penelitian ini, maka penulis merujuk beberapa penelitian terdahulu yang pokok permasalahannya hampir sama atau bisa dikatakan juga relevan dengan penelitian ini. Berikut beberapa penelitian yang relevan tersebut :

1. Yuliana (2013), Pontianak. Penelitiannya tentang Pengaruh Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika Kelas IV SDN 11 PONKOT. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh yang besar terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SDN 11 PONKOT. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.
2. Wintari (2014), Denpasar. Penelitiannya tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar IPS siswa kelas V di SD Gugus VIII Buleleng. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.
3. Ariyani (2016) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Tambah Dadi. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD Negeri 1 Tambah Dadi. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT).

4. Dewi (2017), Denpasar. Penelitiannya tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Gugus III Bangli. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh yang positif terhadap hasil belajar PKn siswa kelas V di SD Gugus III Bangli. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.
5. Cahyaningsih (2017), Majalengka. Penelitiannya tentang Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD N Danaraja. Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas IV di SD N Danaraja. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

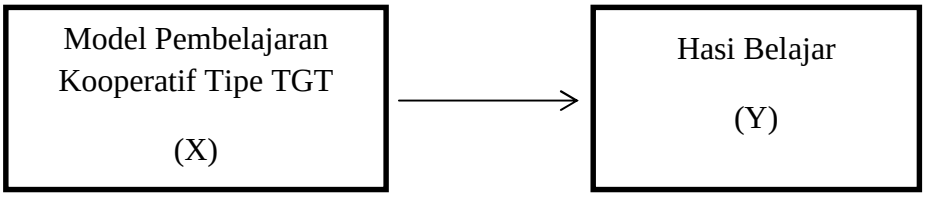
6. Nurazizah (2017) dalam penelitiannya yang berjudul Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat. Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar matematika. Pengaruhnya dapat dilihat dari perbedaan hasil belajar kelas eksperimen yang lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol.

Berdasarkan penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh peneliti di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Sehingga peneliti yakin bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa, karena penelitian ini sudah pernah dilakukan oleh peneliti Yuliana (2013), Wintari (2014), Ariyani (2016), Cahyaningsih (2017), dan Nurazizah (2017).

G. Kerangka Pikir

Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang ada di sekolah dasar. Tujuan pembelajaran matematika adalah membentuk sikap logis, kritis,cermat, kreatif dan disiplin. Untuk mencapai tujuan tersebut dibutuhkan suatu pembelajaran yang memberikan kesempatan pada anak untuk belajar secara kelompok, selain itu mengingat anak SD usia bermain maka dibutuhkan model pembelajaran yang melibatkan kelompok dan didalamnya terdapat permainan.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran kelompok yang melibatkan seluruh peserta didik tanpa memandang status dan dikemas dalam bentuk permainan turnamen dan membuat peserta didik lebih aktif dalam berkompetisi untuk memperoleh poin bagi skor tim. Melalui permainan turnamen antar kelompok dapat membuat peserta didik berfikir kritis, cermat dan kreatif serta aktif berdiskusi untuk memecahkan masalah secara bersama. Sehingga diharapkan model pembelajaran TGT akan berpengaruh untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik. Kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1. Kerangka pikir penelitian

Keterangan :
X : Variabel Bebas
Y : Variabel Terikat

H. Hipotesis Penelitian

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pikir yang telah dikemukakan di atas dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

1. Ada perbedaan hasil belajar matematika peserta didik pada pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament (TGT) di kelas IV SD N 2 Labuhan Ratu tahun ajaran 2017/2018.

2. Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung tahun ajaran 2017/2018.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen digunakan untuk mencari pengaruh variabel bebas (X) terhadap variabel terikat (Y). Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode eksperimen dengan rancangan pre-eksperimen *(pre-experimental design).*

Objek penelitian ini adalah hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Desain pre-eksperimen yang digunakan adalah *One-Group Pretest-Posttest Design*. Rancangan ini menggunaan satu kelompok eksperimen yang diukur variabel dependennya (*Pre-test*), kemudian diberikan stimulus dan diukur kembali variabel dependennya (*Post-test*) tanpa ada kelompok pembanding.

Desain penelitian tersebut menurut Sugiyono (2017: 111) dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut:

O_1	X	O_2

Gambar 2. Desain Penelitian

Keterangan:
O_1 : Nilai pretest (sebelum diberi model pembelajaran TGT)
O_2 : Nilai posttest (sesudah diberi model pembelajaran TGT)
X : Perlakuan pada kelas eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

Pretest sebelum melakukan perlakuan untuk satu kelompok eksperimen (O_1, O_2) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh hasil dari perlakuan. Hal ini dilakukan dengan cara mencari perbedaan nilai O_2-O_1. Tujuan penelitian ini adalah untuk menyelidiki ada tidaknya pengaruh tersebut dengan cara memberikan perlakuan tertentu pada satu kelas eksperimen.

Pembelajaran pada satu kelas eksperimen, sebelumnya tidak memperoleh perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran TGT tetapi langsung diadakan pengukuran dengan diberikan *pre-test,* kemudian pada pembelajaran selanjutnya memperoleh perlakuan menggunakan model pembelajaran TGT, dan dilakukan lagi pengukuran dengan diberikan *post-test*. Dalam penelitian ini pengukuran dilakukan dengan tes tertulis berupa soal pilihan ganda untuk mengetahui hasil belajar siswa.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar Negeri 2 Labuhan Ratu tahun ajaran 2017/2018.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap di kelas IV tahun ajaran 2017/2018.

C. Prosedur Penelitian

Penelitian terdiri dari tiga tahapan, yaitu pra penelitian, perencanaan dan tahap pelaksanaan penelitian. Adapun langkah-langkah dari setiap tahapan tersebut, adalah:

a. Tahap Persiapan

1. Melakukan penelitian pendahuluan untuk mengetahui kondisi sekolah, jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian, serta cara mengajar pendidik.
2. Membuat perangkat perencanaan pembelajaran, antara lain: RPP, LKPD, ringkasan materi, lembar soal *prestest posttes*t dan instrument penelitian.
3. Menentukan kelas eksperimen.

b. Tahap Pelaksanaan

1. Melaksanakan *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik.

2. Melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model TGT pada kelas eksperimen.
3. Melakukan *post-test*.

c. Tahap pengolahan data

1. Mengumpulkan data penelitian
2. Mengolah dan menganalisis data penelitian
3. Menyusun laporan penelitian

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi merupakan keseluruhan objek atau subjek yang akan diteliti. Peneliti melakukan penelitian di kelas IV SD N 2 Labuhan Ratu tahun ajaran 2017/2018. SD ini memiliki kelas IV yang hanya terdiri dari dua kelas, yaitu kelas IV A dan IV B. Data populasi kelas IV A dalam penelitian ini adalah sebanyak 33 peserta didik, yang terdiri dari 18 peserta didik laki-laki dan 15 peserta didik perempuan. Sedangkan untuk kelas IV B terdapat 19 peserta didik laki-laki dan 14 peserta didik perempuan.

2. Sampel Penelitian

Sampel adalah jumlah atau karakteristik yang mewakili populasi yang diteliti. Teknik sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*,dimana teknik ini menggunakan pertimbangan tertentu, dalam hal ini merupakan kelas dengan perolehan nilai terendah dipilih menjadi sampel. Seluruh peserta didik kelas IV A dijadikan sampel

sebagai kelas eksperimen yang diberi perlakuan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

E. Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dilambangkan dengan (X). Selanjutnya, variabel terikat dalam penelitian ini yaitu hasil belajar peserta didik dilambangkan dengan (Y).

F. Definisi Konseptual dan Operasional Variabel

1. Definisi Konseptual Variabel

Definisi Konseptual variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah suatu model pembelajaran kelompok yang melibatkan seluruh peserta didik tanpa memandang status dan dikemas dalam bentuk permainan turnamen yang bertujuan agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dengan melakukan kompetisi untuk memperoleh poin bagi skor tim.

b. Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia mengalami pengalaman belajarnya berupa perubahan dalam aspek kognitif yang dicapai dalam bentuk angka atau skor, aspek afektif yang dilihat dari sikap, dan juga psikomotorik atau keterampilan yang dimiliki siswa.

2. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional variabel penelitian ini adalah sebagai berikut:

a. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah suatu model pembelajaran kelompok yang melibatkan seluruh peserta didik tanpa memandang status dan dikemas dalam bentuk permainan turnamen yang bertujuan agar peserta didik lebih aktif dalam pembelajaran dengan melakukan kompetisi untuk memperoleh poin bagi skor tim. Kelas yang diberikan perlakuan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam penelitian ini adalah kelas eksperimen dengan menggunakan langkah-langkah tertentu hingga menuju kesimpulan. Adapun langkah-langkah tersebut yakni pertama, penyajian materi, lalu pembagian kelompok untuk mendalami materi, selanjutnya pelaksanaan turnamen antar kelompok, setelah itu setiap kelompok menghitung skor yang mereka peroleh, dan terakhir adalah penghargaan kelompok.

b. Hasil belajar adalah suatu kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah ia mengalami pengalaman belajarnya berupa perubahan dalam aspek kognitif yang dicapai dalam bentuk angka atau skor, aspek afektif yang dilihat dari sikap, dan juga psikomotorik atau keterampilan yang dimiliki peserta didik. Hasil belajar yang diamati pada penelitian ini difokuskan pada ranah kognitif. Pencapaian hasil belajar peserta didik berupa nilai yang diperoleh setelah mengikuti kegiatan pembelajaran yang diberikan pendidik kepada peserta didik melalui evaluasi atau penilaian pada pembelajaran matematika. Ukuran tersebut diperoleh

setelah peserta didik menjawab instrumen tes pengetahuan yang disusun dalam bentuk pilihan jamak dengan 4 pilihan jawaban. Indikator yang dibuat disesuaikan dengan Kompetensi Dasar pembelajaran yang dijadikan sebagai objek penelitian.

G. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini, selain perlu menggunakan metode yang tepat, juga perlu memilih teknik dan alat pengumpulan data yang relevan. Penggunaan teknik dan alat pengumpulan data dapat memungkinkan diperolehnya data yang objektif. Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini berupa observasi, tes, dan dokumentasi.

1. Teknik Observasi

   Salah satu teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi. Observasi dalam penelitian ini digunakan pada saat penelitian untuk mengamati/ memperoleh data mengenai aktivitas peserta didik pada saat pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran TGT dan melihat keaktifan belajar peserta didik selama proses pembelajaran.

2. Teknik Tes

   Tes dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar peserta didik untuk kemudian diteliti guna melihat pengaruh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Bentuk tes dalam penelitian ini adalah pilihan ganda.

3. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi digunakan untuk melengkapi data yang bersifat dokumenter seperti data peserta didik, data hasil belajar, arsip sekolah, dan data guru. Selain itu, dokumentasi juga digunakan untuk melihat gambaran proses pelaksanaan penelitian yang dilaksanakan di dalam kelas.

H. Instrumen Penelitian

1. Jenis Instrumen

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Salah satu tujuan dibuatnya instrumen adalah untuk memperolah data dan informasi yang lengkap mengenai hal-hal yang ingin dikaji. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah non-tes dan tes.

a. Instrumen Tes

Bentuk tes yang diberikan adalah tes objektif berbentuk pilihan ganda yang berjumlah 20 item. Soal pilihan ganda adalah suatu bentuk tes yang mempunyai satu alternatif jawaban yang benar atau paling tepat. Dilihat strukturnya bentuk soal pilihan ganda terdiri atas:

a. *Stem* : suatu pertanyaan yang berisi permasalahan yang akan ditanyakan.
b. *Option* : sejumlah pilihan/alternatif jawaban.
c. Kunci : jawaban yang benar/paling tepat.
d. *Distractori*/pengecoh : jawaban-jawaban lain selain kunci.

b. Instrumen Non-Tes

Instrumen Non-Tes berupa panduan instrumen observasi. Instrumen observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengadakan pencatatan dan pengamatan secara langsung mengenai data setelah didokumentasikan.

2. Uji Persyaratan Instrumen Tes

Setelah dilakukan uji coba instrumen tes, maka langkah selanjutnya adalah menganalisis hasil uji coba yang bertujuan untuk mengetahui validitas soal, reliabilitas soal, daya beda soal, dan taraf kesukaran soal.

a. Validitas Soal

Uji validitas instrumen digunakan untuk mengetahui apakah alat ukur yang digunakan dalam mendapatkan data valid atau tidak. Suatu instrumen yang valid mempunyai validitas yang tinggi. Sebaliknya, instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah.

Pada penelitian ini validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan soal tes yang akan digunakan dalam penelitian dan dilakukan sebelum soal diajukan kepada peserta didik. Soal yang diuji kevalidannya sebanyak 30 soal. Pengujian validitas instrumen yang digunakan pada penelitian ini menggunakan pengujian validitas konstruksi (*construct validity*). Guna mendapatkan instrumen tes yang valid dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut :

a. Menentukan kompetensi dasar dan indikator yang diukur sesuai dengan pokok bahasan pada kurikulum yang berlaku.

b. Membuat soal berdasarkan kisi-kisi kompetensi dasar dan indikator.

c. Melakukan pengujian butir soal dengan meminta bantuan kelas lain sebagai uji validitas konstruksi.

Pengujian validitas tes menggunakan korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson, dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :
rxy = 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
(Arikunto, 2008: 87)

Kriteria pengujian apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan α = 0,05 maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka alat ukur tersebut adalah tidak valid. Nilai r_{tabel} diperoleh dari tabel nilai-nilai r *product moment.* Selanjutnya koefisien korelasi dapat diinterpretasikan ke dalam klasifikasi koofisien validitas berikut.

Tabel 3. Klasifikasi Validitas

Kriteria validitas	0.00 > rxy	Tidak valid	(TV)
	0.00 < rxy < 0.20	Sangat rendah	(SR)
	0.20 < rxy < 0.40	Rendah	(Rd)
	0.40 < rxy < 0.60	Sedang	(Sd)
	0.60 < rxy < 0.80	Tinggi	(T)
	0.80 < rxy < 1.00	Sangat tinggi	(ST)

Sumber: Arikunto (2010: 322)

b. Reliabilitas Soal

Instrumen yang dikatakan reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Instrumen yang sudah dapat dipercaya, yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya juga.

Uji reliabilitas instrumen hasil belajar dilakukan dengan menggunakan rumus KR.20 (*Kuder Richardson*). Rumus KR.20 dalam Arikunto (2014: 115) adalah:

$$r_{11} = \left[\frac{k}{(k-1)}\right]\left[1 - \frac{\sum \sigma_b^2}{\sigma_1^2}\right]$$

Keterangan :

r_{11} : Koefisien reliabilitas
k : Banyaknya butir soal
$\sum \sigma_b^2$: Jumlah varians butir
σ_i^2 : Varians total

Proses pengolahan data reliabilitas menggunakan program Microsoft Office Excel dengan klasifikasi :

Tabel 4. Klasifikasi Reliabilitas

Nilai Reliabilitas	Kategori
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,21 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Agak rendah
0,61 - 0,80	Cukup
0,81 - 1,00	Tinggi

(Arikunto, 2014: 319)

c. Daya Beda Soal

Daya pembeda soal diperlukan agar instrumen mampu membedakan kemampuan masing-masing responden. Teknik yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah dengan mengurangi rata-rata kelompok atas yang menjawab benar dan rata- rata kelompok bahwa yang menjawab benar. Menguji daya pembeda soal dalam penelitian ini menggunakan rumus :

$$\mathbf{D} = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = \mathbf{P_A} - \mathbf{P_B}$$

Keterangan :

J : Jumlah peserta tes
J_A : Banyaknya peserta kelompok atas
J_B : Banyaknya peserta kelompok atas
B_A : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab soal dengan benar.
B_B : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar.
P : Indeks kesukaran
$P_A = \frac{B_A}{J_A}$: Proporsi peserta kelompok atas yang menjawab benar
$P_B = \frac{B_B}{J_B}$: Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Kriteria daya pembeda soal adalah sebagai berikut:

Tabel 5. Kriteria Daya Pembeda Soal

No.	Indeks daya pembeda	Klasifikasi
1.	0,00-0,19	Jelek
2.	0,20-0,39	Cukup
3.	0,40-0,69	Baik
4.	0,70-1,00	Baik Sekali
5.	Negatif	Tidak Baik

(Arikunto, 2014: 218)

d. Teknik Kesukaran Soal

Rumus yang digunakan untuk menghitung taraf kesukaran seperti yang dikemukakan oleh Arikunto (2008: 208) yaitu :

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:
P : Tingkat kesukaran
B : Jumlah siswa yang menjawab pertanyaan dengan benar
JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Klasifikasi taraf kesukaran soal adalah sebagai berikut:

Tabel 6. Klasifikasi Taraf Kesukaran Soal

No	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1.	0,00 – 0,30	Sukar
2.	0,31 – 0,70	Sedang
3.	0,71 – 1,00	Mudah

Sumber: Arikunto(2008: 210)

I. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

1. Uji Persyaratan Analisis Data

1.1 Uji Normalitas Data

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang berasal dari kedua kelas berupa nilai hasil belajar berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data menggunakan rumus *Chi-Kuadrat* (X^2), Menurut Arikunto (2014: 276), yaitu :

$$X^2 = \sum \frac{(fo - fh)2}{fh}$$

Keterangan:
X^2 = *Chi-Kuadrat*/ Normalitas Sampel
F_O = Frekuensi yang diobservasi
F_h = Frekuensi yang diharapkan

Kriteria pengujian apabila $X^2_{hitung} \leq X^2_{tabel}$ dengan $\alpha = 0{,}05$ maka berdistribusi normal, dan sebaliknya apabila $X^2_{hitung} > X^2_{tabel}$ maka tidak berdistribusi normal.

1.2 Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas dilakukan untuk memperoleh asumsi bahwa sampel penelitian berawal dari kondisi yang sama atau homogen. Uji homogenitas dilakukan dengan dengan *One Way Anova*.

Menurut Sugiyono (2014: 265) tabel ringkasan Anova yaitu:

Tabel 7. Ringkasan Anova

Sumber Variasi	Dk	Jumlah Kuadrat	MK	F_h	F_{tab}	Keputusan
Total	N-1	JK_{tot}	-	$\frac{MKant}{MKdal}$	$\alpha = 0{,}05$	$F_h > F_{tab}$ Homogen
Antar Kelompok	m-1	JK_{ant}	MK_{ant}			
Dalam Kelompok	N-m	JK_{dal}	MK_{dal}			

Keterangan:
N = Jumlah seluruh anggota sampel
m = Jumlah kelompok sampel

Kriteria pengujian apabila $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ dengan $\alpha = 0{,}05$ maka homogen, dan sebaliknya apabila $F_{hitung} < F_{tabel}$ maka tidak homogen.

2. Uji Hipotesis

2.1 Uji Hipotesis I

Uji Hipotesis I yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji t

gunanya untuk menguji ada tidaknya perbedaan hasil belajar matematika peserta didik menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Penelitian ini membandingkan kelompok eksperimen sebelum diberi perlakuan dan sesudah diberi perlakuan, maka uji t yang digunakan adalah *Independent Sample T Test*. Uji t ini akan membandingkan nilai sebelum menggunakan model pembelajaran TGT *(pretest)* dan sesudah menggunakan model pembelajaran TGT (posttest). Untuk uji t digunakan rumus :

$$t = \frac{\bar{x}_1 - \bar{x}_2}{\sqrt{\frac{(n_1-n_2)s_1^2+(n_2-n_1)s_2^2}{n_1+n_2-2}\left(\frac{1}{n_1}+\frac{1}{n_2}\right)}}$$

Keterangan

t = harga t
x = rata rata nilai posttest
x = rata rata nilai pretest
$n_1 + n_2$ = banyaknya sampel pada kelas eksperimen
s_1^2 = Varians nilai *posttest*
s_2^2 = Varians nilai *pretest*
Sumber : Sugiyono(2017: 273)

Kriteria pengujian, apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan $\alpha = 0{,}05$ maka Ha diterima dan sebaliknya apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka Ha ditolak. Kemudian kriteria ketuntasan jika hasil belajar peserta didik kelas eksperimen lebih besar dari sebelum menggunakan model kooperatif TGT maka Ha diterima, sebaliknya jika hasil belajar kelas eksperimen lebih rendah dari sebelum menggunakan model kooperatif TGT maka Ha ditolak.

Hipotesis penelitian yang akan diuji adalah:

Ha: Ada perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

Ho: Tidak ada perbedaan hasil belajar peserta didik dengan menggunakan model pembelajaran pembelajaran kooperatif tipe TGT pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

2.2 Uji Hipotesis II

Uji Hipotesis II yang digunakan dalam penelitian ini adalah Uji Regresi Linier Sederhana gunanya untuk menguji ada tidaknya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV. Menurut Siregar (2013: 379) rumus regresi linier sederhana yaitu :

$$Y = a + bX$$

Keterangan :
a = konstanta
b = koefisien regresi variabel X
Y = Variabel terikat
X = Variabel bebas

Analisis uji regresi linier sederhana pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan aplikasi *Microsoft Office Excel.* Hipotesis yang akan diuji pada penelitian ini sebagai berikut:

Ha : Ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

Ho : Tidak ada pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandar Lampung.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa :

1. Ada perbedaan hasil belajar matematika peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika peserta didik di kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandarlampung Tahun Ajaran 2017/2018.
2. Ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandarlampung Tahun Ajaran 2017/2018.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah disimpulkan di atas, maka dapat diajukan saran-saran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 2 Labuhan Ratu Bandarlampung, yaitu sebagai berikut.

a. Bagi peserta didik,

1. Peserta didik diharapkan untuk memperbanyak pengalaman belajar yang didapat dari lingkungan sekiitar.
2. Peserta didik diharapkan memotivasi dirinya sendiri untuk giat dalam belajar di sekolah maupun belajar di rumah.
3. Peserta didik diharapkan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran agar mudah memahami materi pembelajaran.

b. Bagi Pendidik,

1. Pendidik diharapkan memilih model pembelajaran yang menjadikan peserta didik menjadi lebih aktif baik secara individu maupun kelompok sehingga tercipta pembelajaran yang lebih optimal dan hasil belajar pada pembelajaran matematika dapat meningkat.
2. Pendidik dapat menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai alternatif dalam pemilihan model pembelajaran, karena dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika.
3. Pendidik dapat menambahkan media pembelajaran baru yang dapat menunjang kegiatan belajar mengajar sehingga menjadi efektif dan efisien yang dapat membantu pendidik memperjelas materi yang disampaikan.

c. Bagi Kepala Sekolah,

Sebaiknya kepala sekolah mengkondisikan pihak pendidik untuk menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan membantu pendidik melaksanakan model pembelajaran yang beragam sehingga

dapat dijadikan referensi untuk peningkatan kualitas pembelajaran di sekolah khususnya dan pendidikan pada umumnya.

d. Bagi Peneliti Lain,

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi gambaran, informasi dan masukan tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika peserta didik untuk peneliti lain.
2. Peneliti lain sebaiknya menganalisis terlebih dahulu hal-hal yang mendukung proses pembelajaran menggunakan model TGT, terutama dalam hal karakteristik peserta didik, ruang kelas dan alokasi waktu yang akan diterapkan.

DAFTAR PUSTAKA

At-Taubany, Trianto Ibnu Badar. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*. PT. Kharisma Putra Pratama: Jakarta.

Arikunto, Suharsimi. 2008. *Penelitian Tindakan kelas*. Bumi Aksara:. Jakarta.

------. 2010. *Prosedur Penelitian (suatu pendekatan praktik).* PT. Rineka Cipta: Jakarta .

------. 2014. *Prosedur Penelitian*. PT. Rineka Cipta: Jakarta .

Ariyani, Dwi. 2016. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Tambah Dadi Lampung Timur. Universitas Lampung: Bandarlampung.

BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.* BSNP: Jakarta.

Cahyaningsih, Ujiati. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD N Danaraja. *Jurnal Cakrawala Pendidikan Dasar*. Vol.3.No.1. (https://jurnal.unma.ac.id/index.php/CP/article/download/405/385). Diakses pada 29 April 2018 pukul 21.52 WIB.

Dewi, Ida Ayu Kade Novia Puspita. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar PKn Siswa Kelas V SD Gugus III Bangli. *Mimbar PGSD UNDIKSHA.* Vol.5.No.2. (https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/11019*)*. Diakses pada 1 Mei 2018 pukul 20.43 WIB.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar (edisi revisi 2011)*. PT. Rineka Cipta: Jakarta.

Fathurrohman, Muhammad. 2015. *Model Pembelajaran Inovatif*. Arruz Media: Yogyakarta.

H. Daryanto. 2005. *Evaluasi pendidikan*. PT. Rineka Cipta: Jakarta ..

Hamalik, Oemar. 2012. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Bumi Aksara:. Jakarta

Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Pustaka Setia: Bandung.

Hamruni. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Insan Madani: Yogyakarta.

Herlina. 2010. *Minat Belajar*. Bumi Aksara:. Jakarta.

Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning (metode, teknik, struktur, dan model penerapan)*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.

Isjoni. 2016. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.

Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2012. *Evaluasi Pembelajaran*. Multi Press: Yogyakarta.

Kemendikbud. 2013. *Permendikbud No. 67 tentang Kurikulum SD/MI*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta.

Kemendikbud. 2016. *Permendikbud No. 24 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar*. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan: Jakarta.

Kemendiknas. 2003. *Undang-Undang No. 20 tentang Sistem Pendidikan Nasional.* Sekretariat Negara: Jakarta.

Kemendiknas. 2006. *Permendiknas No. 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Sekretariat Negara: Jakarta.

Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Kontekstual*. Refika Adita: Bandung.

Kosasih, Nandang dan Dede Sumarna. 2013. *Pembelajaran Quantum dan Optimalisasi Kecerdasan*. Buku Beta: Yogyakarta.

Nurazizah, Siti. 2017. Pengaruh Model *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Metro Barat. Bandarlampung: Universitas Lampung. *Jurnal Pedagogi*. Vol. 5 No. 3. (http://jurnal.fkip.unila.ac.id/index.php/pgsd/article/view/12408). Diakses pada tanggal 18 April 2018 pukul 23.43 WIB.

Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada: Jakarta.

Sardiman. 2008. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers: Jakarta.

Siregar, Eveline.2010. *Belajar dan Pembelajaran.* PT : Kencana Prenada Media: Jakarta.

Siregar, Syofian. 2013. *Statistik Parametik untuk Penelitian Kuantitatif*. Bumi Aksara:. Jakarta

Slameto. 2010. *Belajar & Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. PT. Rineka Cipta: Jakarta

Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Nusa Media: Bandung.

Sugiyono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta: Bandung.

-------. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Alfabeta: Bandung.

Sumiati & Asra. 2009. *Metode Pembelajaran*. CV Wacana Prima: Bandung.

Suprijono, Agus. 2015. *Cooperative Learning (Teori dan Aplikasi PAIKEM)*. Pustaka Pelajar: Yogyakarta.

Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana: Jakarta.

Sutikno, M. Sobry. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Holistica: Lombok.

Sutirman.2013. *Media & model-model Pembelajaran Inovatif*. Graha Ilmu: Yogyakarta.

Tampubolon, Saur M. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Erlangga: Jakarta.

Taniredja, Tukiran, dkk. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif.* Alfabeta: Bandung.

Wintari, Wayan Yogi. 2014. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V SD Gugus VIII Kecamatan Buleleng Kabupaten Buleleng. *Mimbar PGSD UNDIKSHA.* Vol.2.No.1. (https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPGSD/article/view/3066). Diakses pada 29 April 2018 pukul 22.48 WIB.

Yuliana. 2013. Pengaruh Penerapan TGT Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran Matematika Kelas IV SDN 11 Pontianak Kota. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran.* Vol.2.No.2. (https://jurnal.untan.ac.id/index.php/jpdpb/article/view/1107). Diakses pada 1 Mei 2018 pukul 19.28 WIB.