

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
PESERTA DIDIK KELAS VSD NEGERI 8 METRO TIMUR**

(Skripsi)

Oleh

NI PUTU OKTAVIANI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

ABSTRAK

PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 8 METRO TIMUR

Oleh

NI PUTU OKTAVIANI

Tujuan Penelitian ini untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh signifikan penerapan model *cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika peserta didik. Penelitian ini menggunakan jenis eksperimen dengan desain penelitian *non-equivalent control group design*. Populasi penelitian ini berjumlah 49 orang peserta didik. Sampel penelitian berjumlah 49 orang responden. Instrumen yang digunakan yaitu soal tes. Teknik analisis data menggunakan uji statistik *t-test sparated varians* yang diawali dengan uji normalitas dan homogenitas. Hasil penelitian menunjukkan bahwa taraf signifikan sebesar 0,58 dengan nilai t_{hitung} sebesar 2,13, sedangkan t_{tabel} sebesar 2,02. Perbandingan tersebut menunjukkan ($2,13 > 2,02$) berarti H_a diterima. Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur.

Kata kunci: hasil belajar, matematika, *teams games tournament* (TGT).

ABSTRACT

The Effect of Cooperative Learning Models Type TGT to Learning Outcomes

By

Ni Putu Oktavianti

The purpose of this study was to analyze and determine the significant effect of the application of the cooperative learning model of teams games tournament toward the mathematics learning outcomes of students in class V SD Negeri 8 Metro Timur. This type of research is experimental research. The research design used is non-equivalent control group design. The study population and sample amounted to 49 student. The instrument used is a test question. Data analysis techniques use the t-test separated variables statistical test which begins with a test of normality and homogeneity. The results of the study show that a significant level 0,58 with a calculated value of $2,13 > 2,02$ means that is accepted. There is a significant effect on the implementation of cooperative learning models in the type of teams games tournament on learning outcomes.

Keywords: *Teams Games Tournament, Learning Outcomes*

**PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA
PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 8 METRO TIMUR**

Oleh

NI PUTU OKTAVIANI

Skripsi

Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN

Pada

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



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2019**

Judul Skripsi : **PENGARUH MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS V SD NEGERI 8 METRO TIMUR**

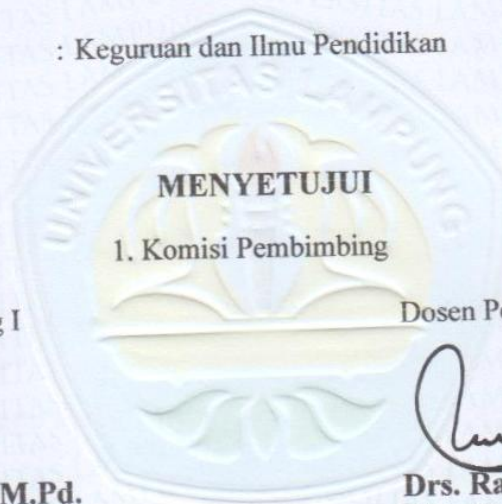
Nama Mahasiswa : **Ni Putu Oktavianti**

No. Pokok Mahasiswa : 1513053022

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Jurusan : Ilmu Pendidikan

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

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

Dosen Pembimbing II

Drs. Rapani, M.Pd.
NIP 19600706 198403 1 004

2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswandi, M.Pd.
NIP 19760808 200912 1 001

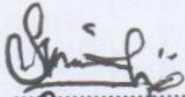
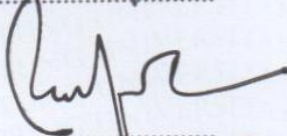
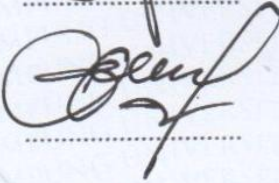
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

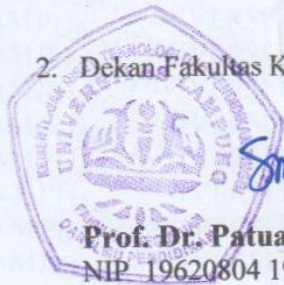
Ketua : **Dra. Sulistiasih, M.Pd.**

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

Penguji Utama : **Dr. Sowiyah, M.Pd.**


.....

.....

.....

2. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Prof. Dr. Patuan Raja, M.Pd.
NIP. 19620804 198905 1 001



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **20 Mei 2019**

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ni Putu Oktavianti
NPM : 1513053022
Program Studi : PGSD
Jurusan : Ilmu Pendidikan
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V SD Negeri 8 Metro Timur” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan Peraturan yang berlaku.

Metro, Mei 2019

Yang membuat Pernyataan



Ni Putu Oktavianti
NPM 1513053022

RIWAYAT HIDUP



Peneliti bernama Ni Putu Oktavianti, dilahirkan di Swastika Buana pada tanggal 03 Oktober 1996. Peneliti merupakan anak pertama dari empat bersaudara, putri dari pasangan Bapak Nengah Winada dan Ibu Wayan Sri. Pendidikan formal yang telah diselesaikan peneliti yaitu sebagai berikut.

1. SDN 3 Swastika Buana lulus pada tahun 2009.
2. SMP Paramarta 1 Seputih Banyak lulus pada tahun 2012.
3. SMA Paramarta 1 Seputih Banyak lulus pada tahun 2015.

Pada tahun 2015, peneliti terdaftar sebagai mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Jurusan Ilmu Pendidikan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Lampung melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN).

Selanjutnya pada tahun 2018, melaksanakan Kuliah Kerja Nyata (KKN) di Desa Sukoharjo Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur. Selain KKN, peneliti juga melaksanakan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SD Negeri 2 Sukoharjo Kecamatan Sekampung Kabupaten Lampung Timur.

MOTO

*“Tidak penting seberapa lambat anda berjalan,
selama anda tidak berhenti”
(Confucius)*

PERSEMBAHAN

Skripsi ini kupersembahkan kepada:

Almamater tercinta Universitas Lampung

Ayahku tercinta I Nengah Winada

Ibuku tercinta Wayan SRI

Terima kasih atas segala yang sudah membesarkanmu, mendidik dengan penuh kasih sayang dan ketulusan, bekerja membanting tulang yang tiada ternilai harganya, selalu memberikan semangat untuk terus berjuang dalam menggapai cita-cita. Terima kasih telah memberikan kasih sayang tanpa batas, serta segala untaian doa yang senantiasa dimohonkan kepada TUHAN untuk kebaikanku.

Terima kasih Pak

Terima kasih Bu

Teruntuk adik-adikmu yang kusayangi

Rindi, Angga, dan Zoya

Terima kasih telah memberikanku semangat, doa dan dukungan yang tulus serta kata-kata romantis yang menjadi sumber semangat atas lelah dan penatku dalam penyusunan karya kecil ini, besar inginku untuk menjadi tauladan bagi kalian agar kelak kalian menjadi sosok yang lebih kuat dari diriku dalam menggapai cita-cita

SANWACANA

Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Ida Sang Hyang Widhi yang telah memberikan rahmat serta sinar suci-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan penyusunan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT)* terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas V SD Negeri 8 Metro Timur. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan di Universitas Lampung.

Penyusunan skripsi ini dapat terselesaikan dengan adanya bantuan dari berbagai pihak, untuk itu peneliti ingin mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.P., Rektor Universitas Lampung
2. Bapak Prof. Dr. Patuan Raja, Fuad, M.Pd., Dekan FKIP Universitas Lampung
3. Bapak Dr. Riswandi, M.Pd., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program Studi S-1 PGSD Universitas Lampung yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.
5. Bapak Drs. Muncarno, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan bimbingan, saran nasihat, dan bantuan

selama proses penyelesaian skripsi ini serta membantu peneli dalam menyelesaikan surat guna syarat skripsi.

6. Bapak Drs. Sarengat, M.Pd., Dosen Pembimbing Akademik yang telah membimbing proses akademik selama menjadi mahasiswa.
7. Ibu Dra. Sulistiasih, M.Pd. Dosen Pembimbing I yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan, saran, nasihat dan bantuan selama proses penyelesaian skripsi ini.
9. Ibu Dr. Sowiyah, M.Pd., Dosen Pembahas/ Penguji Utama yang telah memberikan saran dan masukan serta gagasan yang sangat bermanfaat untuk penyempurnaan skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu Dosen serta Staf kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberi ilmu pengetahuan dan membantu peneliti sehingga skripsi ini terselesaikan.
11. Ibu Siti Rohana, S.Pd., Kepala SD Negeri 8 Metro Timur yang memberikan izin kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut.
12. Ibu Rini Yuliana, S.Pd. Guru Kelas VB SD Negeri 8 Metro Timur yang peneliti jadikan sebagai kelas eksperimen yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
13. Ibu Neti Sepiani, S.Pd., Guru Kelas VA SD Negeri 8 Metro Timur yang peneliti jadikan sebagai kelas kontrol yang telah membantu dan memberikan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian di kelas tersebut.
14. Siswa-siswi SD Negeri 8 Metro Timur terkhusus kelas V yang telah bekerja sama dalam kelancaran penelitian skripsi ini.

15. Terima kasih kepada keluarga besarku, Mbah Merte, Dadong Daoh, dan semua yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas kasih sayang dan dukungan selama ini.
16. Sahabat-sahabat peneliti, Gede, Putu, Made, Kadek, Sari, Lena, Etika, Nosya, Linda, Wayan Okta, yang selalu memberikan semangat serta motivasi untuk keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.
17. Terima kasih untuk HIMAJIP (Himpunan Mahasiswa Jurusan Ilmu Pendidikan) atas ilmu dan pengalaman yang bermanfaat.
18. Tim sukses yang selalu membantu baik moral atau material untuk terselesaikannya penyusunan skripsi ini.
19. Seluruh rekan-rekan S-1 PGSD angkatan 2015 khususnya kelas A yang telah berjuang bersama demi masa depan yang cerah, kalian akan menjadi cerita terindah di masa depan.
20. Semua pihak yang telah banyak membantu dalam kelancaran penyusunan skripsi ini secara langsung maupun tidak langsung.

Terima kasih, semoga amal baik Bapak, Ibu, dan Saudara serta Sahabat semua mendapatkan karma baik dari Ida Sang Hyang Widhi. Tegur, kritik, dan saran yang membangun demi peningkatan kualitas skripsi ini di masa mendatang sangat peneliti harapkan. Peneliti menyadari dalam skripsi ini masih terdapat kekurangan, namun peneliti berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Metro, 20 Mei 2019
Peneliti

Ni Putu Oktavianti
NPM 1513053022

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah.....	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
G. Ruang Lingkup	8
II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS	
A. Kajian Pustaka	9
1. Pembelajaran Matematika.....	9
a. Pengertian Pembelajaran	9
b. Pengertian Belajar	10
c. Teori Belajar	11
d. Hasil Belajar.....	12
e. Pengertian Matematika.	14
f. Pembelajaran Matematika di SD.....	15
g. Tujuan Pembelajaran Matematika.	17
2. Model Pembelajaran	18
a. Pengertian Model Pembelajaran	18
b. Jenis –jenis Model Pembelajaran.....	20
3. Model <i>Cooperative Learning</i>	21
a. Pengertian Model <i>Cooperative Learning</i>	21
b. Tipe –tipe Model <i>Cooperative Learning</i>	23
4. Model <i>Cooperative Learning</i> tipe TGT.....	24
a. Pengertian TGT.....	24
b. Komponen Penting dalam TGT	25
c. Karakteristik dalam TGT.	27

d. Langkah-langkah TGT	28
e. Kelebihan dan Kekurangan TGT	30
B. Penelitian yang Relevan dan Kerangka Pikir	31
1. Penelitian yang Relevan	31
2. Kerangka Pikir	33
C. Hipotesis Penelitian	35
III. METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	36
1. Jenis Penelitian	36
B. Prosedur Penelitian	37
C. Setting Penelitian	38
D. Variabel Penelitian dan Definisi Oprasi Variabel.....	39
1. Variabel Penelitian.....	39
2. Definisi Oprasional Variabel.	40
E. Populasi dan Sampel	41
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	44
G. Uji Kemantapan Instrumen Penelitian	44
1. Uji Coba Instrumen Tes.....	44
2. Uji Prasyarat Instrumen.	45
a. Validitas	46
b. Reliabilitas	47
H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis.....	48
1. Uji Persyaratan Analisis Data	48
a. Uji Normalitas	48
b. Uji Homogenitas	49
2. Teknik Analisis Data Kuantitatif	50
a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual.....	50
b. Nilai Rata-rata Belajar Peserta Didik.....	50
3. Uji Hipotesis	51
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	53
A. Deskripsi Umum dan Lokasi Peneltian.....	53
1. Visi dan Misi	53
2. Sarana dan Prasarana.....	54
3. Keadaan Tenaga Pendidikan	55
B. Pelaksanaan Penelitian	57
1. Persiapan Penelitian	57
2. Uji Coba Instrumen Penelitian.....	57
a. Uji Validitas	58
b. Uji Reliabilitas	59
3. Pelaksanaan Penelitian.....	59
4. Pengambilan Data Penelitian	60
C. Deskripsi Data Penelitian.....	60
D. Analisis Data Penelitian	60
1. Hasil Belajar Kognitif peserta didik.....	61

	Halaman
E. Uji Persyaratan Analisis Data	66
1. Uji Normalitas.....	67
2. Uji Homogenitas	67
3. Uji Hipotesis	68
F. Pembahasan.....	68
G. Keterbatasan Penelitian.....	70
V. KESIMPULAN DAN SARAN	72
A. Kesimpulan	72
B. Saran.....	72
DAFTAR PUSTAKA	74
LAMPIRAN.....	77

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Data nilai hasil <i>mid</i> semester ganjil peserta didik kelas IV SD Negeri 8 Metro Timur tahun elajaran 2017/2018	4
2. Kriteria rata-rata skor	26
3. Jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur	42
4. Kisi-kisi instrumen	45
5. Interpretasi koefisien korelasi nilai r	46
6. Koefisien reliabilitas	47
7. Presentase ketuntasan hasil belajar peserta didik Secara klasikal.....	51
8. Keadaan prasarana SD Negeri 8 Metro Timur.....	54
9. Jumlah pendidik dan kariawan di SD Negeri 8 Metro Timur.....	55
10. Data peserta didik SD Negeri 8 Metro Timur.....	57
11. Analisis uji instrumen tes	58
12. Distribusi frekuensi nilai <i>pretest</i> pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.	61
13. Distribusi frekuensi nilai <i>posttest</i> pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.	62
14. Rata-rata hasil <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.	64
15. Rekapitulasi nilai <i>N-Gain</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1 Penempatan meja tournamen.....	26
2 Aturan permainan TGT	27
3 Kerangka pikir	34
4 Desain eksperimen	37
5 Denah SD N 8 Metro Timur.....	54
6 Grafik histrogram nilai <i>pretets</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.	62
7 Grafik histrogram nilai <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	63
8 Diagram perbandingan rata-rata <i>pretets</i> dan <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	65
9 Diagram rata-rata <i>N-Gain</i> peserta didik kelas eksperimen dan kelas kontrol.	66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
SURAT-SURAT PENELITIAN	
1. Surat Penelitian Pendahuluan.....	77
2. Surat Balasan Penelitian Pendahuluan.....	78
3. Surat Izin Uji Instrumen.....	79
4. Surat Izin Penelitian.....	80
5. Surat Keterangan dari Falkultas.....	81
6. Surat Keterangan Penelitian dari Kepala Sekolah.....	82
7. Surat Izin Penelitian dari Kepala Sekolah.....	83
8. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas VA.....	84
9. Surat Pernyataan Teman Sejawat Kelas VB.....	85
10. Surat Pernyataan Teman Sejawat Mahasiswa.....	86
PERANGKAT PEMBELAJARAN	
11. Pemetaan.....	87
12. Silabus Pembelajaran.....	88
13. RPP Kelas Eksperimen.....	91
14. LKPD Kelas Eksperimen.....	97
15. RPP Kelas Kontrol.....	100
16. LKPD Kelas Kontrol.....	104
17. <u>Soal</u> Uji Instrumen.....	107
18. Kunci Jawaban Uji Instrumen.....	114
19. Soal <i>Games</i>	115
20. Soal Tournament.....	116
21. Skor <i>Games</i>	117

22. Skor <i>Tournament</i>	118
----------------------------------	-----

HASIL UJI VALIDITAS, RELIABILITAS DAN HASIL BELAJAR

23. Hasil Uji Validitas Tes	120
24. Hasil Uji Realibilitas Tes	126
25. Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	129
26. Kunci Jawaban Soal <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	137

DATA HASIL PENELITIAN

27. Lampiran <i>Mid</i> Semester Kelas Eksperimen	138
28. Lampiran <i>Mid</i> Semester Kelas Kontrol	139
29. Rekapitulasi Nilai Kelas Eksperimen	140
30. Rekapitulasi Nilai Kelas Kontrol	141
31. Hasil Uji Normalitas Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen	142
32. Hasil Uji Normalitas Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol	146
33. Hasil Uji Normalitas Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen	149
34. Hasil Uji Normalitas Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol	152
35. Hasil Uji Homogenitas <i>Pretest</i>	155
36. Hasil Uji Homogenitas <i>Posttest</i>	157
37. Hasil Uji Hipotesis	158

TABEL STATISTIK

38. Tabel Nilai-nilai <i>r Product Moment</i>	160
39. Tabel Nilai Chi Kuadrat (χ^2)	161
40. Tabel Luas di Bawah Lengkungan Kurve Normal dari 0-Z	162
41. Tabel Nilai-nilai untuk distribusi <i>f</i>	163
42. Tabel Nilai-nilai dalam Distribusi <i>t</i>	164

DOKUMENTASI

43. Dokumentasi	165
-----------------------	-----

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan hak yang wajib diperoleh bagi setiap individu untuk dapat mengembangkan moral ke arah yang lebih baik. Menurut Mulyasa (2013: 17) pendidikan merupakan sarana untuk menyiapkan sumber daya manusia generasi masa kini dan sekaligus masa depan. Pendidikan bukan hanya untuk masa kini, tetapi juga untuk bekal di masa yang akan datang. Menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional bab 1 pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa:

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

Berdasarkan Undang-undang tersebut, maka tujuan dari pendidikan di Indonesia adalah untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran aktif agar peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki. Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 bab 1 pasal 1 ayat 19 mengemukakan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pembelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan

pendidikan tertentu. Kurikulum sebagai pedoman harus seragam agar tidak terjadi perbedaan tujuan, isi dan bahan pembelajaran antara wilayah yang satu dengan wilayah yang lain sehingga perlu diberlakukan kurikulum yang sifatnya nasional. Kurikulum yang berlaku saat ini adalah Kurikulum 2013 atau tematik. Penelitian ini dilaksanakan di Sekolah Dasar (SD) yang menerapkan kurikulum 2013.

Kurikulum 2013 merupakan sebuah kurikulum yang 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. Perkembangan potensi peserta didik dilakukan secara bertahap sesuai dengan perkembangan psikologi peserta didik sehingga pendidikan pada tingkat sekolah dasar harus fokus pada pengembangan sikap dan perilaku.

Diperlukan suatu upaya dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan dan pembelajaran salah satunya adalah dengan memilih strategi atau metode dalam menyampaikan materi pembelajaran agar diperoleh peningkatan hasil belajar peserta didik melalui evaluasi hasil belajar peserta didik. Nilai hasil belajar dapat dipakai untuk menilai keberhasilan proses kegiatan pembelajaran di sekolah dan juga mengukur kinerja pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran. Salah satu faktor dalam menentukan berhasilnya tujuan pembelajaran adalah faktor pendidik dalam melaksanakan proses pembelajaran tersebut, karena secara langsung pendidik dapat mempengaruhi, membimbing, dan meningkatkan kecerdasan, keterampilan

peserta didik, serta tujuan pendidikan secara maksimal. Peran pendidik sangat penting dan sangat diharapkan untuk memilih model mengajar yang baik dan mampu memilih metode pembelajaran yang tepat.

Berdasarkan hasil survei pendahuluan yang dilaksanakan pada tanggal 10 November 2018 di SD Negeri 8 Metro Timur, peneliti memperoleh informasi bahwa hasil belajar *mid* semester ganjil kelas V tahun pelajaran 2018/2019 masih tergolong rendah, hal ini disebabkan karena terdapat peserta didik yang berbincang-bincang dengan temannya saat pendidik menjelaskan materi, Proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*), Suasana pembelajaran di kelas tidak kondusif dan kurang aktif, peserta didik kurang bekerja sama karena tugas berbentuk individu, rendahnya hasil belajar peserta didik yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditentukan yaitu 75. pendidik belum memaksimalkan penerapan model pembelajaran yang bervariasi, seperti mengolaborasi model pembelajaran yang biasa digunakan dengan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT.

Tujuan matematika tercantum dalam Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) tahun 2006 tentang Standar Isi yaitu sebagai berikut.

1. Memahami konsep matematika, keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat untuk membuat suatu generalisasi, mencari bukti dan menjelaskan gagasan tentang matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi.

4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain.
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

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

Studi dokumentasi yang dilakukan di SD Negeri 8 Metro Timur, menunjukkan bahwa hasil belajar *mid* semester ganjil kelas V SD Negeri 8 Metro Timur pada mata pelajaran matematika masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 1. Nilai *mid* semester ganjil peserta didik kelas V mata pembelajaran matematika tahun pelajaran 2018/2019.

Kelas	Jumlah siswa	KKM	Rata-rata Kelas	Jumlah siswa tuntas (orang)	Jumlah siswa tidak tuntas (orang)	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
VA	26	75	59	7	19	26,92	73,07
VB	24	75	25,125	4	20	16,67	83,33

(Sumber: Wali Kelas VA dan VB SD N 8 Metro Timur hasil nilai *mid* semester ganjil tahun pelajaran 2018/2019)

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa peserta didik yang tuntas pada kelas VA yaitu 7 peserta didik dengan persentase 26,92% dari jumlah keseluruhan 26 orang, adapun peserta didik yang tuntas pada kelas VB yaitu 4 peserta didik dengan persentase 16,67% dari jumlah keseluruhan 24 orang.

Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika peserta didik kelas VA lebih baik daripada kelas VB terlihat dalam pembelajaran peserta didik kurang bekerja sama dalam memecahkan masalah dan cenderung individual sehingga hasil belajar peserta didik tidak mencapai KKM yaitu 75.

Masalah di atas, diharapkan dapat diatasi dengan salah satu cara yaitu pendidik mengkolaborasikan antara metode pembelajaran yang biasa diterapkan yaitu metode ceramah, penugasan, dan tanya jawab dengan metode pembelajaran yang mampu meningkatkan motivasi peserta didik. Menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan sehingga partisipasi dan hasil belajar peserta didik meningkat. Untuk mengatasi permasalahan peserta didik dalam proses pembelajaran, pendidik menerapkan pembelajaran diskusi kelompok dengan menggunakan model pembelajaran tipe TGT. Dengan penyajian materi ajar matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT yang dalam penyajiannya bekerja dalam team dan diakhiri dengan permainan game, diharapkan dapat menarik perhatian peserta didik sehingga peserta didik dapat aktif dalam kegiatan pembelajaran dan hasil belajar peserta didik baik.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang merujuk pada berbagai macam metode pembelajaran dimana para peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu sama lain. Menurut Taniredja (2014: 72) kelebihan TGT adalah menambah motivasi belajar siswa dan materi pembelajaran dapat dipahami secara mendalam. Penerapan model *cooperative learning* tipe TGT dalam

pembelajaran matematika memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang kondusif, peserta didik dapat berpartisipasi aktif dan dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian yang dikemukakan para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh model pembelajaran yang diterapkan pendidik terhadap hasil belajar matematika peserta didik, namun masih perlu dibuktikan secara ilmiah. Hal ini yang memotivasi peneliti untuk mengadakan penelitian dengan judul “Pengaruh Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Peserta didik Kelas V SD Negeri 8 Metro Timur”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah penelitian adalah sebagai berikut.

1. Peserta didik hanya berbicara saat pendidik menjelaskan materi.
2. Proses pembelajaran masih berpusat pada pendidik (*teacher center*).
3. Suasana pembelajaran di kelas tidak kondusif dan kurang aktif.
4. Peserta didik kurang bekerja sama karena tugas berbentuk individu.
5. Rendahnya hasil belajar peserta didik yang belum mencapai KKM yang ditentukan yaitu 75.
6. Pendidik belum menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT secara optimal.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, terdapat lebih dari satu masalah yang perlu diatasi, namun penelitian ini dibatasi hanya pada permasalahan pokok. Permasalahan tersebut yakni:

1. Penggunaan model *cooperative learning* tipe TGT.
2. Hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2018/2019.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Apakah terdapat pengaruh yang signifikan pada model *cooperative learning* tipe TGT terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisis dan mengetahui pengaruh yang signifikan pada model *cooperative learning* tipe TGT terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur.

F. Manfaat Penelitian

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

1. Peserta didik

Pembelajaran matematika dengan model *cooperative learning* tipe TGT merupakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat

meningkatkan hasil belajar peserta didik.

2. Pendidik

Menjadi sumber informasi tentang penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT dan guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan pendekatan yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran.

3. Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan mutu pendidikan di SD Negeri 8 Metro Timur.

4. Peneliti

Menjadi sarana pengembangan wawasan peneliti mengenai pendekatan pembelajaran dan pemahaman tentang model *cooperative learning* tipe TGT semakin luas.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Jenis penelitian adalah penelitian eksperimen.
2. Objek penelitian ini adalah model *cooperative learning* tipe TGT dan hasil belajar peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur.
3. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur yang terdiri dari kelas VA dan kelas VB.
4. Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 8 Metro Timur semester genap tahun pelajaran 2018/2019, selama 6 bulan yaitu dari bulan November sampai bulan Mei.

II. KAJIAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR, DAN HIPOTESIS

A. Kajian Pustaka

1. Pembelajaran Matematika

a. Pengertian Pembelajaran

Pembelajaran merupakan perpaduan dari dua aktivitas yaitu belajar dan mengajar. Aktivitas belajar cenderung dengan kegiatan yang dilakukan oleh peserta didik, adapun mengajar secara instruksional dilakukan oleh seorang pendidik. Istilah pembelajaran masih tergolong baru dalam dunia pendidikan, kata pembelajaran lahir semenjak Undang-undang No. 20 Tahun 2003 yang menyatakan pembelajaran sebagai proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Diaz Carlos dalam Sumantri (2015: 2) mengemukakan pembelajaran merupakan akumulasi dari konsep mengajar (*teaching*) dan konsep belajar (*learning*). Hamalik dalam Kosasih dan Sumarna (2013: 21) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang berlangsung secara berkelanjutan dan bertahap, yakni tahap persiapan, pelaksanaan, penilaian dan tindak lanjut.

Berdasarkan pendapat para ahli, peneliti memaknai bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang berlangsung secara berkelanjutan dan bertahap. Bertahap pada persiapan, pelaksanaan, penilaian, dan tindak lanjut melalui konsep mengajar.

b. Pengertian Belajar

Manusia dilahirkan dan hidup untuk memperoleh pemahaman dan wawasan yang baru setiap saatnya. Cara untuk memperoleh hal tersebut manusia harus terus belajar, sampai akhir hayatnya. Gagne dalam Susanto (2016: 1) belajar dapat didefinisikan sebagai suatu proses di mana suatu organisme berubah perilakunya sebagai akibat pengalaman. Adapun menurut Burton dalam Susanto (2016:3) belajar dapat diartikan sebagai perubahan tingkah laku pada diri individu berkat adanya interaksi antara individu dengan individu lain dan individu dengan lingkungannya sehingga mereka lebih mampu berinteraksi dengan lingkungannya. Sumantri (2015: 2) mengemukakan belajar adalah suatu perubahan perilaku yang relatif permanen dan dihasilkan dari pengalaman masa lalu ataupun dari pembelajaran yang bertujuan atau direncanakan.

Komalasari (2014: 2) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang diperoleh dalam jangka waktu yang lama dan tidak disebabkan oleh adanya kematangan ataupun perubahan sementara karena suatu hal. Artinya proses perubahan di sini meliputi semua aspek baik pengetahuan, sikap, dan keterampilan secara bertahap. pembelajaran merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep ini saling terpadu dalam satu kegiatan dimana terjadi interaksi pendidikan dengan peserta didik, serta peserta didik dengan peserta didik saat kegiatan pembelajaran.

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

c. Teori Belajar

Teori belajar merupakan sebuah landasan yang mendasari terjadinya suatu proses pembelajaran. Banyak teori yang berkaitan dengan belajar. Masing-masing teori memiliki pandangan dan kekhasan tersendiri. Susanto (2016: 96) mengemukakan bahwa teori 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.

Sani (2014: 4-38) menjelaskan teori-teori belajar sebagai berikut.

- 1) Teori Belajar Behaviorisme
Teori belajar behaviorisme adalah sebuah teori tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman.
- 2) Teori Kognitivisme
Teori kognitivisme menurut teori ini pembelajaran terjadi dengan mengaktifkan indra siswa agar memperoleh pemahaman.
- 3) Teori Konstruktivisme Sosial
teori konstruktivisme merupakan teori sosiogenesis, yang

membahas tentang faktor primer (kecerdasan sosial) dan faktor sekunder (individu),serta pertumbuhan kemampuan.

4) Teori Humanisme

Teori belajar humanistik menganggap bahwa keberhasilan belajar terjadi jika peserta didik memahami lingkungannya dan dirinya sendiri.

5) Teori Sibernetik

Teori belajar sibernetik merupakan teori belajar yang relatif baru dibandingkan dengan teori-teori belajar yang telah ada.cara belajar sibernetik terjadi jika peserta didik mengolah informasi, memonitornya, dan menyusun strategi berkenaan dengan informasi tersebut.

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

d. Hasil Belajar

Belajar yang dilakukan secara bertahap akan menghasilkan suatu perubahan pada diri individu. Susanto (2016: 5) menjelaskan bahwa hasil belajar yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri peserta didik, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Artinya hasil belajar tidak hanya dipandang pada aspek pengetahuan saja, melainkan seluruh aspek dari kegiatan belajar. Bloom dalam Suprijono (2013: 6) mengemukakan bahwa hasil

belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah *knowledge* (pengetahuan, ingatan), *comprehension* (pemahaman, penjelasan, meringkas, contoh), *application* (menerapkan), *analysis* (menguraikan, menentukan hubungan), *synthesis* (mengorganisasikan, membentuk bangunan baru), dan *evaluation* (menilai). Domain afektif adalah *receiving* (sikap menerima), *responding* (memberikan respon), *valuing* (nilai), *organization* (organisasi), *characterization* (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi *initiatory*, *pre-routine*, dan *routinized*.

Bloom dalam Sudjana (2010: 22) mengungkapkan bahwa:

1. Ranah kognitif yaitu memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
2. Ranah afektif yaitu memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, peduli, percaya diri, dan santun.
 - a) Jujur adalah perilaku untuk menjadikan seseorang dapat dipercaya dalam perkataan, tindakan, dan pekerjaan.
 - b) Disiplin adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh terhadap peraturan.
 - c) Tanggung jawab adalah sikap seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya sebagai makhluk sosial, individu, dan sebagai makhluk Tuhan Yang Maha Esa.
 - d) Peduli adalah sikap seseorang dalam memberikan tanggapan terhadap suatu perbedaan.
 - e) Percaya diri adalah kondisi mental seseorang yang memberikan keyakinan kuat untuk bertindak.
 - f) Kerja sama adalah sikap tolong menolong dalam pergaulan dan kegiatan sehari-hari.
3. Ranah psikomotor adalah menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan anak yang beriman dan berakhlak mulia.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti memaknai bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang relatif menetap dalam diri seseorang sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungannya. Perubahan tersebut bisa menyangkut pada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor akibat dari proses belajar yang dapat diukur menggunakan alat pengukuran. Peneliti dalam penelitian ini hanya memfokuskan pada ranah kognitif.

e. Pengertian Matematika

Matematika merupakan ilmu pasti yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari matematika merupakan salah satu untuk berpikir selain bahasa yang menggunakan logika dan statistika. Susanto (2014: 185) menyebutkan bahwa matematika adalah salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberikan kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja. Badan Standar Nasional Pendidikan 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 siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan kerjasama. Kompetensi tersebut diperlukan agar peserta didik dapat memiliki kemampuan memperoleh, mengelola, dan memanfaatkan informasi untuk bertahan hidup pada keadaan yang selalu berubah, tidak pasti, dan kompetitif.

Hamzah dan Muhlisrarini (2014: 259) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika adalah proses membangun pemahaman peserta didik tentang fakta, konsep, prinsip dan skill sesuai dengan kemampuannya. Suwangsih dan

Tiurlina (2011: 3) berpendapat bahwa matematika terbentuk dari pengalaman manusia dalam dunianya secara empiris. Kemudian, pengalaman itu diproses di dalam dunia rasio, diolah secara analisis dengan penalaran dalam struktur kognitif sehingga terbentuklah konsep-konsep matematika yang dimanipulasi melalui bahasa matematika atau notasi matematika yang bernilai *universal*.

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

Dalam setiap jenjang pendidikan saling berhubungan antarmateri pembelajaran matematika dasar dan pembelajaran matematika tinggi.

f. Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran matematika di SD tidak lepas dari hakikat matematika dan hakikat peserta didik SD. Hakikat peserta didik SD berada di usia 7 hingga 12 tahun yaitu pada tahap operasional konkret, adapun matematika adalah ilmu yang abstrak dan deduktif.

Hamzah dan Muhlisrarini (2014: 259) menjelaskan bahwa pembelajaran matematika adalah proses membangun pemahaman peserta didik tentang fakta, konsep, prinsip dan skill sesuai dengan kemampuannya. Suwangsih dan Tiurlina (2011: 5) mengemukakan bahwa matematika dikenal sebagai ilmu deduktif, karena proses mencari kebenaran dalam matematika berbeda dengan

ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan yang lain. Dikenal sebagai ilmu deduktif namun dalam pelaksanaannya di SD matematika dilaksanakan dengan pendekatan induktif.

Pembelajaran matematika di SD disesuaikan dengan tingkat berpikir

Peserta didik. Pembelajaran matematika yang dikemukakan Suwangsih dan Tiurlina (2011: 25) adalah sebagai berikut.

- a) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral, pendekatan spiral yang dimaksud adalah mengaitkan atau menghubungkan konsep atau topik yang akan diajarkan dengan topik atau konsep sebelumnya. Dimulai dengan benda-benda konkret hingga bentuk pemahaman yang lebih abstrak yang bersifat umum.
- b) Pembelajaran matematika dilakukan secara bertahap, yaitu dimulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep yang lebih sulit. Pembelajarannya pun dimulai dari yang konkret (menggunakan benda-benda nyata yang ada disekitar lingkungan peserta didik), semu konkret (menggunakan gambar-gambar) dan akhirnya kepada konsep abstrak (menggunakan simbol-simbol).
- c) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif, walaupun matematika adalah ilmu deduktif, namun untuk proses pembelajaran matematika di sekolah dasar menggunakan metode induktif. Contoh dalam pengenalan bangun-bangun ruang tidak dimulai dari definisi, tetapi dengan mengamati contoh-contoh bangun ruang dan mengenal namanya, kemudian menentukan sifat-sifat bangun ruang sehingga didapat pemahaman konsep bangun-bangun tersebut.
- d) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi, kebenaran matematika adalah kebenaran yang konsisten artinya tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan yang lainnya. Meskipun matematika di SD dilakukan dengan cara induktif tetapi pada jenjang selanjutnya generalisasi (kebenaran) suatu konsep harus secara deduktif.
- e) Pembelajaran matematika hendaknya bermakna, berdasarkan teori belajar Ausabel pembelajaran matematika harus bermakna. Artinya dalam pembelajaran lebih menekankan pada pengertian daripada hafalan. Aturan-aturan, sifat-sifat, dan dalil-dalil matematika ditemukan oleh peserta didik melalui contoh-contoh secara induktif di SD, kemudian dibuktikan secara deduktif pada jenjang selanjutnya.

Berdasarkan pendapat yang dikemukakan oleh para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika di SD adalah proses

membangun pemahaman peserta didik tentang fakta, konsep, prinsip dan skill sesuai dengan kemampuannya. Pembelajaran ini berbeda dengan ilmu pengetahuan alam dan ilmu pengetahuan yang lain.

g. Tujuan Pembelajaran Matematika di SD

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

- 1) Memahami konsep matematika, yaitu dengan menjelaskan keterkaitan antar konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
- 2) Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam menyusun generalisasi, menyusun bukti, atau mengutarakan gagasan dan pernyataan matematika.
- 3) Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang konsep matematika, menyelesaikan dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
- 4) Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah.
- 5) Memiliki sikap menghargai manfaat matematika dalam kehidupan sehari-hari, yang dibuktikan dengan memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika, serta percaya diri dan ulet dalam pemecahan masalah.

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

- 1) Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian, beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.
- 2) Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume.
- 3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.

- 4) Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan antar satuan, dan penaksiran pengukuran.
- 5) Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tertinggi, ukuran terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan, dan menyajikannya.
- 6) Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan secara matematika.

Berdasarkan penjelasan para ahli, peneliti memaknai bahwa tujuan matematika di SD adalah untuk mengembangkan kemampuan matematika peserta didik dalam hal menghitung dan menggunakan rumus matematika yang dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari. Tujuan matematika di SD merupakan pemahaman dasar peserta didik mengenai hal-hal abstrak dalam matematika untuk menumbuhkan pemahaman menggunakan rumus-rumus sederhana yang diimplementasikan ke dalam kehidupan sehari-hari.

2. Model Pembelajaran

a. Pengertian Model Pembelajaran

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

Joyce dan Weil dalam Rusman (2014: 132-133) berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas atau yang lain. Sagala dalam Subur (2015: 24) mengemukakan bahwa model

pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar peserta didik untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

Menurut Supriyono dalam Subur (2015: 23) model pembelajaran ialah pola yang dipergunakan sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran di kelas dan biasanya menggambarkan langkah-langkah atau prosedur yang ditempuh guru untuk menciptakan aktivitas pembelajaran yang efektif, efisien dan menarik. Model pembelajaran sangat penting digunakan dalam proses pembelajaran guna memberikan pengalaman dan pengetahuan yang bermakna bagi peserta didik, sehingga memudahkan pendidik dalam mentransfer ilmu dan mendorong peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model pembelajaran di sekolah dasar sangat beraneka ragam, artinya guru bebas memilih model pembelajaran yang sesuai dan tepat untuk mencapai tujuan pendidikannya agar dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memaknai bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum dan kerangka konseptual. untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang berfungsi sebagai pedoman pendidik dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas pembelajaran.

b. Jenis-jenis Model Pembelajaran

Sugiyanto (2011: 42) mengemukakan bahwa ada banyak model pembelajaran dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran tersebut antara lain, model pembelajaran kontekstual, model pembelajaran kooperatif, model pembelajaran kuantum, model pembelajaran terpadu dan model pembelajaran berbasis masalah. Keterangan model-model tersebut adalah sebagai berikut.

1. Model Pembelajaran Kontekstual

Model pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang mendorong guru untuk menghubungkan antara materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata peserta didik. Pembelajaran ini juga mendorong peserta didik membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dan penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari. Pengetahuan dan keterampilan peserta didik diperoleh dari usaha peserta didik mengkonstruksi sendiri pengetahuan dan keterampilan baru ketika peserta didik belajar.

2. Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang merujuk pada berbagai macam metode pembelajaran dimana para peserta didik bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lain.

3. Model Pembelajaran Kuantum

Pembelajaran yang dirancang dari berbagai teori atau pandangan psikologi kognitif dengan menyingkirkan hambatan belajar melalui

penggunaan cara dan alat yang tepat, sehingga peserta didik dapat belajar secara mudah dan alami.

4. Model Pembelajaran Terpadu

Model pembelajaran terpadu merupakan pembelajaran yang memungkinkan peserta didik baik secara individual maupun kelompok aktif mencari, menggali, dan menemukan konsep serta prinsip secara holistik. Pembelajaran ini merupakan model yang mencoba memadukan beberapa pokok bahasan.

5. Model Pembelajaran Berbasis Masalah (*Problem Based Learning*)

Model pembelajaran berbasis masalah merupakan sebuah model pembelajaran yang menyajikan masalah kontekstual sehingga merangsang peserta didik untuk belajar. Fokusnya tidak banyak pada apa yang sedang dikerjakan peserta didik tetapi pada apa yang peserta didik pikirkan selama peserta didik mengerjakannya. pendidik memfungsikan diri sebagai pembimbing dan fasilitator sehingga peserta didik dapat belajar untuk berpikir dan menyelesaikan masalahnya sendiri dalam mempelajari materi pelajaran.

3. Model *Cooperative Learning*

a. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Cooperative Learning adalah suatu model pembelajaran dimana peserta didik belajar dan bekerja dalam kelompok- kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen. Bern dan Erickson dalam Komalasari (2014: 62) mengemukakan bahwa *cooperative*

learning (pembelajaran kooperatif) merupakan strategi pembelajaran yang mengorganisir pembelajaran dengan menggunakan kelompok belajar kecil dimana siswa bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Isjoni (2016: 15) menyatakan bahwa model pembelajaran *cooperative Learning* adalah.

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

Slavin dalam Isjoni (2016: 15) mengemukakan *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 peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Artinya sistem belajar dan bekerja dalam kelompok dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam pembelajaran

Kesimpulan dari pendapat para ahli di atas, yang dimaksud dengan *cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran dalam bentuk kelompok kecil yang saling bekerja sama. Hal ini dimaksudkan untuk dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam pembelajaran dimana peserta didik bekerja bersama untuk mencapai tujuan pembelajaran.

b. Tipe-tipe Model *Cooperative Learning*

Pengembangan model *cooperative learning* saat ini semakin bervariasi. Para ahli mencoba berkreasi dan berinovasi menciptakan model pembelajaran lebih mudah, menyenangkan, dan bermakna. Terdapat banyak tipe pada model *cooperative learning*.

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

Menurut Komalasari (2014: 62) model-model pembelajaran kooperatif meliputi yaitu *Number Head Together (NHT)*, *Cooperatif Script*, *Group Investigation*, *Think Pair Share (TPS)*, *Jigsaw*, *Snow Ball Throlling*, *Teams Games Tournament (TGT)*, *Think-Talk-Writte (TTW)* dan *Two Stay Two Stray (TS-TS)*. Huda (2014: 196) membagi kooperatif ke dalam 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*, *Cooperatif Scrip*.

Model *cooperative learning* memiliki banyak jenis atau tipe untuk diterapkan dalam pembelajaran. Model *cooperative learning* dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia peserta didik. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Hal itu sesuai permasalahan yang peneliti temui, bahwa pembelajaran matematika di SD Negeri 8 Metro Timur masih menjadi pembelajaran yang tidak disenangi peserta didik. Peserta didik juga kurang bekerja sama positif dalam menyelesaikan tugas, maka dari itu melalui TGT diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut.

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

a. Pengertian TGT

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

Saco dalam Rusman (2014: 224) menyatakan dalam TGT peserta didik memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim kelompok masing-masing. Rusman (2014: 224) menyatakan bahwa TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda. Slavin (2015: 163) mengemukakan bahwa TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para peserta didik berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain yang memiliki kemampuan sama. Huda (2014: 116) mengemukakan bahwa TGT merupakan salah satu model kooperatif fokus pada kemampuan peserta didik, peserta didik lebih menikmati suasana turnamen dan persaingan menjadi lebih *fair*.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti memaknai bahwa model TGT adalah salah satu model pembelajaran yang mengemas pembelajaran lebih menarik, yaitu dalam bentuk permainan yang berupa *game* turnamen sehingga peserta didik lebih aktif berkompetisi sesuai dengan

kemampuan akademiknya. Serta peserta didik mengembangkan tanggung jawab individu sebagai perwakilan kelompok.

b. Komponen Penting dalam TGT

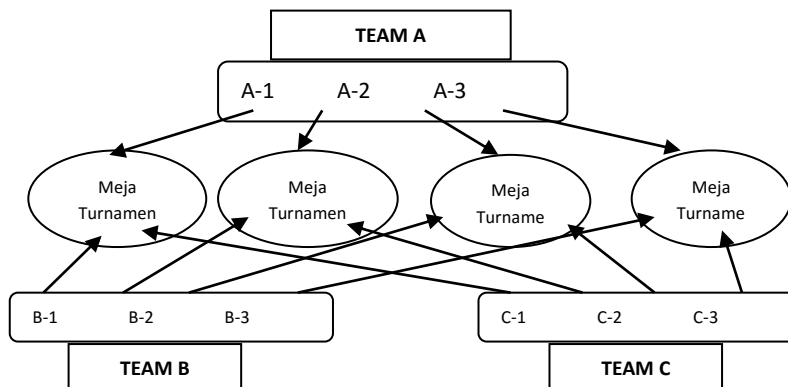
Aktivitas dalam TGT yaitu permainan dengan rancangan pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok memungkinkan peserta didik belajar dengan rileks. Selain itu juga dapat menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab, persaingan yang sehat, serta melibatkan peserta didik secara aktif. Model TGT dapat berjalan sesuai tujuan, maka yang perlu diperhatikan adalah komponen dalam pelaksanaan menurut Komalasari (2015: 68) yaitu:

- 1) Penyajian kelas
Pada awal pembelajaran, pendidik menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pembelajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang didampingi pendidik.
- 2) Pembentukan kelompok (tim)
Kelompok terdiri dari 4 sampai 5 orang peserta didik yang berbentuk heterogen. satu kelompok bisa berbeda dari prestasi peserta didik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Kelompok berfungsi untuk lebih mendalami materi bersama teman sejawat dan untuk mempersiapkan anggota kelompok untuk bekerja dengan baik dan pada saat *game*.

Menurut Slavin (2015: 166) komponen dalam TGT yaitu.

- 1) *Game*
Menurut Slavin (2015: 166) menyatakan bahwa *game* terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan peserta didik yang diperolehnya dari presentasi dikelas dan pelaksanaan kerja tim. *Game* tersebut dimainkan diatas meja dengan tiga orang siswa, yang masing-masing mewakili tim yang berbeda. Kebanyakan *game* hanya berupa nomor-nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang peserta didik mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Sebuah aturan tentang penantang memperbolehkan para pemain saling menantang jawaban masing-masing.
- 2) Turnamen
Kompetisi yang dilakukan peserta didik berupa turnamen sehingga partisipasi anggota kelompok sangat dibutuhkan. turnamen adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Setelah pendidik

melakukan penyajian kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama pendidik membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen, tiga peserta didik yang memiliki prestasi tinggi akan ditempatkan di meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.



Gambar 1. Penempatan pada meja turnamen (Sumber Slavin 2015)

3) Penghargaan Kelompok (*team recognize*)

Setelah melakukan turnamen, pendidik mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim mendapatkan sertifikat atau hadiah jika rata-rata skor mencapai kriteria yang telah ditentukan. Kriteria rata-rata skor sebagai berikut

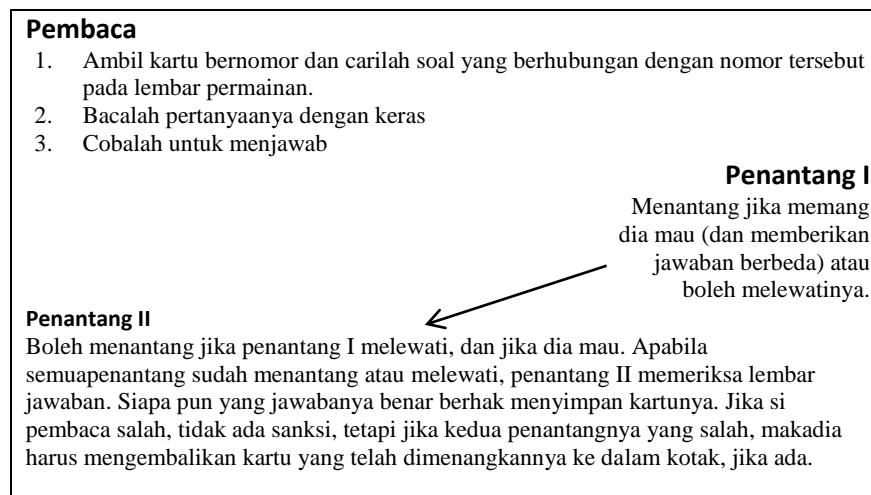
Tabel 2. Kriteria rata-rata skor.

Nama julukan <i>team</i>	Rata-rata skor
<i>Super team</i>	45 atau lebih
<i>Great team</i>	40-45
<i>Good team</i>	30-40

(Sumber Komalasari (2015: 68))

Aturan permainan dalam TGT menurut Slavin (2015: 173) yaitu:

Pada awal periode permainan, umumkanlah penempatan meja turnamen dan mintalah mereka memindahkan meja-meja bersama atau menyusun meja sebagai meja turnamen. Acaklah nomor-nomornya supaya para peserta didik tidak bisa tahu mana saja “atas” dan yang “bawah”. Mintalah salah satu peserta didik yang pendidik pilih untuk membagikan satu lembar permainan, satu lembar jawaban, satu kotak kartu nomor, dan satu lembar skor permainan pada tiap meja. Lalu mulailah permainan tersebut.



Gambar 2. Aturan permainan TGT(Sumber Slavin 2015)

Gambar 2 mengilustrasikan aturan dan prosedur permainan TGT. Untuk memulai permainan, para peserta didik menarik kartu untuk menentukan pembaca yang pertama, yaitu peserta didik yang menarik nomor tertinggi. Permainan berlangsung sesuai waktu dimulai dari pembaca pertama.

c. Karakteristik dalam TGT

Karakteristik model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Shoimin (2014: 203) menjelaskan bahwa karakteristik-karakteristik pada model pembelajaran TGT termuat dalam lima komponen utama, yaitu:

- 1) Penyajian kelas.
Awal pembelajaran pendidik menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin pendidik pada saat penyajian kelas, peserta didik harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan pendidik karena akan membantu peserta didik bekerja lebih baik pada kerja kelompok maupun game karena skor game akan menentukan skor kelompok.
- 2) Kelompok (*teams*)
Kelompok biasanya terdiri dari atas 4 sampai 5 orang peserta didik yang anggotanya heterogen yang dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras, atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan

lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3) *Games*

Games terdiri dari pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. kebanyakan game terdiri dari pertanyaan sederhana bernomor, peserta didik memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu peserta didik yang menjawab benar akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan peserta didik untuk turnamen mingguan.

4) *Turnament*

Turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah pendidik melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja, turnamen pertama pendidik membagi peserta didik kedalam beberapa meja turnamen tiga peserta didik tertinggi prestasinya.

5) *Team recognize* (penghargaan kelompok)

pendidik menumumkan kelompok yang memang masing-masing tim akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan.

d. Langkah-langkah Pembelajaran TGT

Model pembelajaran dapat dikatakan baik dan sesuai jika guru dan peserta didik melaksanakan pembelajaran sesuai dengan langkah-langkah yang ditetapkan. Slavin dalam Febriani (2018: 26) mengemukakan bahwa jadwal kegiatan TGT terdiri dari siklus reguler, diantaranya adalah sebagai berikut.

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

Taniredja (2014: 70) menyebutkan 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 peserta didik bahwa akan dilaksanakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan peserta didik diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. peserta didik akan bekerja sama dengan kelompok belajar, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.
 - 3) Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 peserta didik dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan 12 penetapan meja bagi peserta didik. peserta didik diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen. Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada namun jika pembaca kalah tidak diberi hukuman.

Adapun menurut Trianto (2010: 84) langkah-langkah pembelajaran TGT

yaitu:

- 1) Peserta didik ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan suku.
- 2) Pendidik menyiapkan pelajaran, dan kemudian peserta didik bekerja didalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota tim telah menguasai pelajaran tersebut.
- 3) Seluruh peserta didik dikenai kuis, pada waktu kuis ini peserta didik tidak dapat saling membantu.

Berdasarkan pemaparan para ahli di atas peneliti, menggunakan langkah-

langkah pembelajaran TGT menurut Slavin yaitu:

- 1) Pendidik membuat kelompok heterogen, masing-masing kelompok terdiri dari 5 orang.
- 2) Kemudian pendidik memberikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan.
- 3) Siapkan meja turnamen sebanyak 5 meja dan untuk tiap meja ditempati 4 peserta didik yang berkemampuan setara, dengan urutan meja I ditempati oleh siswa dengan level tinggi dari tiap kelompok dan seterusnya sampai meja ke V ditempati oleh peserta didik yang memiliki level paling rendah. Penempatan tiap peserta didik yang duduk di meja ditentukan oleh pendidik.

- 4) Selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen, dengan aturan setiap peserta didik mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu (misal 3 menit). peserta didik bisa mengerjakan lebih dari satu soal dan hasilnya diperiksa dan dinilai, sehingga di peroleh skor turnamen untuk tiap individu dan sekaligus skor kelompok asal. peserta didik diberikan sebutan (gelar) *super teams, great teams, dan good teams*.
- 5) Melaksanakan *mumping* pada turnamen kedua, ketiga, dan selanjutnya, yaitu dengan menggeser tempat duduk pada meja turnamen sesuai dengan sebutan gelar yang diperoleh.
- 6) Setelah selesai pendidik menghitung skor untuk tiap kelompok asal dan individual, kemudian pendidik memberikan penghargaan untuk kelompok.

e. Kelebihan dan Kekurangan TGT

Slavin dalam Febriani (2018: 27) menyebutkan kelebihan dan kekurangan model pembelajaran TGT sebagai berikut.

Kelebihan:

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

Kekurangan:

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

Berikut ini beberapa kelebihan dan kekurangan TGT menurut Trianto (2010: 85).

Kelebihan:

- 1) Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
- 2) Rasa percaya diri siswa menjadi tinggi.
- 3) Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
- 4) Motivasi belajar siswa bertambah.

- 5) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran.
- 6) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik.
- 7) Kerja sama antar peserta didik akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kekurangan:

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

Berdasarkan uraian para ahli di atas, peneliti memaknai bahwa kelebihan model pembelajaran TGT adalah peserta didik memiliki kebebasan berinteraksi dan mengemukakan pendapatnya, rasa percaya diri peserta didik tinggi, perilaku mengganggu peserta didik lain menjadi lebih kecil, motivasi dalam belajar bertambah. Adapun kelemahan pada model TGT yaitu kekurangan waktu dalam proses pembelajaran, tidak semua peserta didik ikut serta mengemukakan pendapatnya, akan terjadi kegaduhan apabila pendidik tidak dapat mengelola kelas. Kelebihan dan kekurangan pada model pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi motivasi, acuan, dan tantangan bagi penulis dalam melaksanakan penelitian.

5. Penelitian yang Relevan

Hasil penelitian yang relevan sebagai berikut.

- a. K A Darmayanti dkk. dalam jurnal (2016) yang berjudul “Pengaruh Model TGT terhadap Hasil Belajar Matematika dengan Kovariabel Kemampuan Numerik pada Siswa Kelas V Gugus Semeru Tahun Pelajaran 2015/2016”.

Hasil penelitian yang diperoleh membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berpengaruh

terhadap hasil belajar matematika. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang telah dilakukan penelitian. Kesamaan tersebut yaitu kedua penelitian menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang melihat pengaruhnya terhadap hasil belajar. Adapun perbedaan dalam kedua penelitian ini yaitu tempat dan waktu penelitian, pada penelitian K A Darmayanti dkk. Bertempat di Gugus Semeru tahun pelajaran 2015/2016, sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti yaitu di SD Negeri 8 Metro Timur tahun ajaran 2018/2019.

- b. Putu Citra Arni Kusumaningrum dkk. (2014) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng Tahun Pelajaran 2013/2014”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah membuktikan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang telah dilakukan peneliti. Kesamaan tersebut yaitu kedua penelitian menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Namun ke dua penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada penelitian tersebut mengukur peningkatan hasil belajar IPA sedangkan penelitian yang telah dilaksanakan peneliti mengukur hasil belajar matematika.

c. Ujiati Cahyaningsih (2017) yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Danaraja”. Kesimpulannya terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek kognitif dan psikomotor dan tidak terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek afektif. Penelitian tersebut memiliki kesamaan dengan penelitian yang telah dilakukan peneliti. Kesamaan tersebut yaitu kedua penelitian menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan mencari hasil belajar matematika. Namun kedua penelitian ini memiliki perbedaan yaitu pada penelitian tersebut dilakukan pada kelas IV dan pada penelitian peneliti pada kelas V.

Berdasarkan hasil penelitian relevan yang pernah dilakukan peneliti di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) ini berpengaruh terhadap hasil belajar. Hal ini sesuai dengan judul penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengaruh model Cooperative Learning tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur.

B. Kerangka Pikir

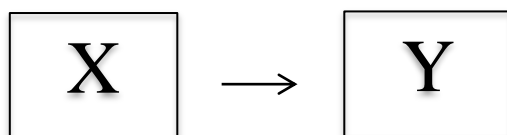
Hubungan antarvariabel-variabel yang ada dalam penelitian disimpulkan dalam kerangka pikir. Sugiyono (2010: 91) menjelaskan bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang lebih diidentifikasi sebagai masalah penting. Penjabaran

hubungan teori dengan masalah diperjelas dalam kerangka pikir penulisan.

Trianto (2011: 227) mengemukakan bahwa kerangka pikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting. Peneliti mempunyai keyakinan bahwa variabel bebas berkaitan dengan variabel terikat.

Salah satu model pembelajaran yang dikembangkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah model *cooperative learning*. Hal ini berpengaruh pada persentase ketuntasan peserta didik pada kelas VB yang nilainya belum mencapai KKM tipe dari model *cooperative learning* salah satunya yaitu TGT. TGT adalah salah satu tipe model *cooperative learning* yang mengemas pembelajaran lebih menarik, karena disajikan dalam bentuk permainan dan mudah diterapkan. TGT menjadikan peserta didik lebih percaya diri, berani, bertanggung jawab dan meningkatkan hasil belajar peserta didik melalui *game* akademik.

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



Gambar 3. Kerangka pikir.

Keterangan:

X = Model *cooperative learning* tipe TGT

Y = Hasil belajar matematika

→ = Pengaruh

Berdasarkan gambar di atas, mengenai kerangka pikir dapat dideskripsikan bahwa model *cooperative learning* tipe TGT (X) yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung dapat membuat peserta didik lebih mudah menguasai dan menghayati materi pembelajaran karena peserta didik dapat belajar lebih rileks dan terlibat langsung dalam kegiatan belajar. Pembelajaran yang seperti itu memberikan pengaruh yang signifikan dalam peningkatan hasil belajar peserta didik (Y).

C. Hipotesis

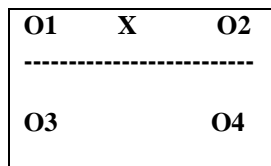
Berdasarkan pembahasan yang dipaparkan maka hipotesis penelitian yang diajukan adalah “Terdapat pengaruh yang signifikan pada model *cooperative learning* tipe TGT terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur”.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Siregar (2013: 16) mengemukakan bahwa menggunakan metode ini dalam pemecahan masalahnya adalah dengan cara mengungkapkan hubungan sebab akibat antara dua variabel atau lebih melalui percobaan yang cermat. Sanjaya (2014: 85) menjelaskan bahwa penelitian eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengetahui pengaruh dari suatu tindakan atau perlakuan tertentu yang sengaja dilakukan terhadap suatu kondisi tertentu.

Peneliti menggunakan metode penelitian eksperimen semu (*quasi experimental design*). *Quasi experimental design* terdiri dari dua bentuk yaitu *time series design* dan *nonequivalent control group design*. Adapun jenis desain yang dipilih dalam penelitian ini yaitu *nonequivalent control group*. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini yaitu *sampling jenuh*. Objek penelitian ini adalah pengaruh model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (X) terhadap (Y) hasil belajar. Sugiyono (2013: 116) menyatakan bahwa *non-equivalent control group design* digambarkan sebagai berikut.



Gambar 4. Desain eksperimen.

Keterangan:

- O1 : *Pre-test* sebelum diberi perlakuan pada kelompok eksperimen
- X : Perlakuan model *cooperative learning* tipe TGT
- O2 : *Post-test* setelah diberi perlakuan pada kelompok eksperimen
- O3 : *Pre-test* pada kelompok kontrol
- O4 : *Post test* pada kelompok kontrol

Berdasarkan gambar 4 di atas, mengilustrasikan bahwa desain ini menggunakan dua kelompok, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. Pelaksanaan *pretest* yang dilakukan sebelum melakukan perlakuan, baik untuk kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol (O₁, O₃) dapat digunakan sebagai dasar dalam menentukan perubahan. Pemberian *posttest* pada akhir perlakuan akan menunjukkan seberapa jauh akibat dari perlakuan. Hal ini dilakukan dengan cara melihat perbedaan nilai (O₂ - O₄) sedangkan pada kelompok kontrol tidak diperlakukan apapun.

B. Prosedur Penelitian

1. Melakukan *survey* awal ke sekolah untuk mengetahui jumlah kelas dan peserta didik yang akan dijadikan subjek penelitian.
2. Menentukan dua kelompok belajar yang akan dijadikan subjek penelitian yaitu kelas V B sebagai kelas eksperimen dan V A sebagai kelas kontrol di SD Negeri 8 Metro Timur.
3. Melakukan uji instrumen di kelas V SD Negeri 4 Metro Timur.
4. Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang materi untuk kelas eksperimen dan kontrol.

5. Memberikan *pretest* pada pertemuan pertama di kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum diberi perlakuan.
6. Memberi perlakuan yang berbeda antara kedua kelas eksperimen, yaitu kelas eksperimen diberikan perlakuan dengan model *cooperative learning* tipe TGT dan kelas kontrol diberikan perlakuan dengan model pembelajaran konvensional.
7. Setelah selesai melakukan kegiatan kemudian melakukan *posttest* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol.
8. Cari mean kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, antara *pretest* dan *posttest*.
9. Menggunakan statistik untuk mencari perbedaan hasil langkah ke delapan, sehingga dapat diketahui pengaruh penerapan model *cooperative learning* tipe TGT mata pelajaran matematika kelas V SD Negeri 8 Metro Timur

C. Setting Penelitian

1. Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian eksperimen ini adalah peserta didik kelas VB sebagai kelas eksperimen dan VA sebagai kelas kontrol SD Negeri 8 Metro Timur.

2. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 8 Metro Timur yang bertempat di Jl. Raya Stadion, Tejosari, Metro Timur, Kota Metro, Lampung.

3. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun pelajaran 2018/2019.

D. Variabel Penelitian dan Definisi Operasional Variabel

1. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah seluruh objek yang akan diteliti. Sugiyono (2010: 60) menjelaskan bahwa variabel penelitian adalah atribut seseorang, atau objek, yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek lain. Variabel penelitian yaitu variabel independen (bebas) dan variabel dependen (terikat). Widoyoko (2015: 5) mengemukakan bahwa variabel bebas sering juga disebut variabel stimulus, pengaruh dan prediktor. Sugiyono (2011: 39) menjelaskan bahwa variabel dependen sering disebut variabel terikat, merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat karena adanya variabel bebas.

a. Variabel Independen

Variabel independen sering disebut dengan variabel bebas.

Variabel independen dalam penelitian ini adalah penggunaan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament* (X).

Variabel independen ini akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

b. Variabel Dependen

Variabel dependen atau variabel terikat sering disebut juga sebab akibat dari variabel independen. Variabel dependen pada penelitian

ini adalah hasil belajar siswa (Y). Hasil belajar peserta didik dipengaruhi oleh penggunaan model *cooperative learning* tipe *teams games tournament*.

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

2. Definisi Operasional Variabel

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

a. Model *Cooperative Learning Teams Games Tournament* (X)

Cooperative learning tipe TGT salah satu model pembelajaran yang mengemas pembelajaran lebih menarik, yaitu dalam bentuk permainan yang berupa *game* turnamen sehingga peserta didik lebih aktif berkompetisi sesuai dengan kemampuannya, kemampuan akademik peserta didik meningkat melalui *game* akademik, serta mengembangkan tanggung jawab individu sebagai perwakilan kelompok.

Aktivitas pembelajaran menggunakan TGT meliputi: (1) pendidik membuat kelompok heterogen, (2) pendidik memberikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan, (3) pendidik bersama

peserta didik menyiapkan meja turnamen, penempatan tiap peserta didik yang duduk di meja ditentukan oleh pendidik sesuai tingkat pengetahuan peserta didik, (4) selanjutnya adalah pelaksanaan turnamen, (5) melaksanakan *mumping* pada turnamen kedua, ketiga, dan selanjutnya, (6) setelah selesai pendidik menghitung skor untuk tiap kelompok asal dan individual, kemudian pendidik memberikan penghargaan untuk kelompok.

b. Hasil Belajar (Y)

Hasil belajar merupakan tingkat keberhasilan peserta didik yang berupa kemampuan yang diperoleh melalui proses belajar yang telah dilalui, bukti ketercapaian kemampuan tersebut dapat dilihat dari bentuk skor atau nilai yang berupa angka. Hasil belajar yang akan diamati dalam penelitian ini diambil dari nilai *pretest* dan *posttest* adalah hasil belajar kognitif matematika dengan indikator, menjelaskan bangun ruang kubus, menghitung volume kubus, memecahkan volume kubus, mengidentifikasi bilangan pangkat tiga, memecahkan operasi bilangan akar pangkat tiga dan menghitung bilangan pangkat tiga. Aspek kognitif tersebut diukur menggunakan teknik tes berbentuk jamak dengan benar skor 1 dan salah skor 0. Hasil belajar siswa dihitung berdasarkan jumlah skor yang diperoleh dibagi skor maksimum.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan seluruh objek yang diamati oleh peneliti. Siregar

(2013: 56) menyatakan bahwa populasi populer dengan sebutan serumpunan atau sekelompok objek yang menjadi sasaran penelitian. Artinya seluruh data, objek, ruang lingkup, dan waktu yang dibutuhkan dan mendukung serta memiliki karakteristik tertentu yang dipilih sesuai dengan keperluan tertentu merupakan populasi.

Adapun populasi dalam penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2018/2019 dengan jumlah peserta didik 49 peserta didik. Data populasi dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Jumlah peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2018/2019

No	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah siswa
1.	VA	15	11	26
2.	VB	11	12	23
Jumlah		28	22	49

(Sumber: Pendidik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur tahun pelajaran 2018/2019).

Berdasarkan tabel di atas, diperoleh data bahwa kelas VA berjumlah 26 peserta didik yang terdiri dari 15 peserta didik laki-laki dan 11 peserta didik perempuan adapun kelas VB berjumlah 23 peserta didik yang terdiri dari 11 orang peserta didik laki-laki dan 12 peserta didik perempuan. Pada penelitian pendahuluan peneliti menggunakan data seluruh peserta didik kelas V dengan jumlah 49 orang peserta didik.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang menjadi data pada penelitian.

Sugiyono (2011: 81) mengemukakan bahwa sampel adalah bagian dari

jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Artinya sampel merupakan bagian dari populasi. Kasmadi dan Sunariah (2014: 44) menyatakan bahwa sampel dianggap sebagai data yang paling penting untuk mendukung penelitian. Sampel haruslah benar-benar mewakili populasi, dan juga harus bersifat representatif artinya dapat dipercaya. Maka dari itu, peneliti menentukan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh yang merupakan katagori dari teknik sampling *non probabillity sampling*. Sugiyono (201: 68) menyatakan sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Alasan peneliti menggunakan sampel jenuh adalah karena populasi dalam penelitian ini < 100 orang.

Berdasarkan data populasi sebanyak dua kelas dengan jumlah 49 peserta didik, peneliti mengambil sampel kelas VAB SD Negeri 8 Metro Timur dengan jumlah 49 orang peserta didik, yang terbagi menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol. Penentuan kelas tersebut berdasarkan pada pertimbangan hasil wawancara dan observasi yang telah dilakukan. Kelompok eksperimen yang digunakan dalam penelitian ini adalah kelas VB dan kelas VA digunakan sebagai kelompok kontrol. Alasan mengapa kelas VB dijadikan sebagai kelompok eksperimen karena melihat dari nilai *mid* semester mata pelajaran matematika kelas VB rata-rata nilai peserta didik rendah dibandingkan nilai matematika peserta didik kelas VA. Jadi peneliti memberi perlakuan terhadap kelas VB dengan menerapkan model

cooperative learning tipe TGT.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur objek yang akan diteliti. Sugiyono (2011: 102) mengemukakan bahwa instrumen-instrumen yang digunakan adalah untuk mengukur variabel. Instrumen penelitian yang digunakan adalah instrumen tes untuk mengukur hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur. Widoyoko (2015: 57) menyatakan bahwa tes merupakan salah satu alat untuk melakukan pengukuran, yaitu alat untuk mengumpulkan informasi karakteristik suatu objek. Sanjaya (2014: 251) mengemukakan bahwa,

Instrumen test adalah alat untuk mengumpulkan data tentang kemampuan subjek penelitian dengan cara pengukuran, misalnya untuk mengukur kemampuan subjek penelitian dalam menguasai materi pelajaran tertentu, digunakan tes tertulis tentang materi pelajaran tersebut; untuk mengukur kemampuna subjek penelitian dalam menggunakan alat tertentu, maka digunakan tes keterampilan menggunakan alat tersebut, dan lain sebagainya.

Tes merupakan cara untuk menafsirkan besarnya kemampuan seseorang secara tidak langsung melalui stimulus atau pertanyaan. Untuk mengumpulkan data penelitian tentang hasil belajar dapat dilakukan dengan menggunakan instrumen tes.

G. Uji Kemantapan Instrumen Penelitian

1. Uji Coba Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan penelitian pada penelitian ini berupa instrumen tes. Setelah instrumen tes tersusun kemudian diuji cobakan kepada kelas yang bukan menjadi subjek penelitian. Tes uji coba ini dilakukan untuk

mendapatkan persyaratan tes yaitu validitas dan reliabilitas tes. Tes ini diujicobakan pada kelas V SD Negeri 4 Metro Timur. Peneliti memilih SD Negeri 4 Metro Timur yang memiliki akreditasi A, dan KKM yang berjumlah 75 yang sama dengan SD Negeri 8 Metro Timur. Jumlah soal yang diajukan sebanyak 40 butir soal pilihan jamak. Adapun jumlah responden yang mengerjakan soal berjumlah 30 peserta didik. Adapun kisi-kisi instrumen soal ranah kognitif yang diujikan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4. Kisi-kisi instrumen tes hasil belajar matematika.

Kompetensi Dasar	Indikator	Nomor Butir Soal
3.5 Menjelaskan, dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.	3.5.1 Menjelaskan bangun ruang kubus.	1, 2, 3, 4, 6, 29, 31, 37
	3.5.2. Menghitung volume kubus.	5, 7, 8, 9, 10, 20, 21, 23, 27, 35, 38, 39
	3.5.3. Memecahkan volume kubus	12, 15, 25, 33, 36
	3.5.4. Mengidentifikasi kasi bilangan pangkat tiga.	19, 26
	3.5.5. Memecahkan oprasi bilangan akar dan pangkat tiga	11
	3.5.6. Menghitung bilangan pangkat tiga.	13, 14, 16, 17, 18, 22, 24, 28, 30, 32, 34, 40
Jumlah		40

2. Uji Persyaratan Instrumen

Setelah diadakan uji coba instrumen, selanjutnya menganalisis hasil uji coba instrumen. Uji coba tersebut meliputi validitas dan reliabilitas.

a. Uji Validitas

Instrumen yang valid merupakan alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data valid, valid artinya instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur. Menurut Sanjaya (2014: 254) validitas adalah tingkat kesahihan dari suatu tes yang dikembangkan untuk mengungkapkan apa yang hendak diukur. Yusuf (2014: 234) menyatakan bahwa validitas yaitu seberapa jauh instrumen itu benar-benar mengukur apa (objek) yang hendak diukur. Instrumen yang valid merupakan syarat mutlak untuk mendapatkan penelitian yang valid juga. Untuk menguji validitas tes maka menggunakan rumus korelasi *point biserial* r_{pbis} dengan rumus lengkap sebagai berikut.

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{S_t} \sqrt{\frac{P}{q}}$$

Keterangan:

- r_{pbis} = koefisien korelasi *point biserial*
 M_p = mean skor dari subjek-subjek yang menjawab benar item yang dicari korelasi
 M_t = mean skor total
 S_t = simpangan baku total
 P = proporsi subjek yang menjawab benar item tersebut
 q = 1-P

(Sumber dari Supardi, 2015: 100)

Tabel 5. Interpretasi koefisien korelasi nilai (r)

Besar Koefisien Korelasi	Intrprestasi
0,80 – 1,00	Sangat kuat
0,60 – 0,79	Kuat
0,40 – 0,59	Sedang
0,20 – 0,39	Rendah
0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Sumber dari Sugiyono, 2010: 257)

Dilihat dari tabel di atas, kriteria pengujian dapat dilihat apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$, maka alat ukur tersebut dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka alat ukur tersebut dinyatakan tidak valid.

b. Uji Reliabilitas

Instrumen yang reliabel adalah instrumen yang bila digunakan beberapa kali untuk mengukur objek yang sama, akan menghasilkan data yang sama. Yusuf (2014: 242) megemukakan bahwa yang dimaksud dengan reliabilitas merupakan konsistensi atau kestabilan skor suatu instrumen penelitian terhadap individu yang sama, dan diberikan dalam waktu yang berbeda. Sugiyono (2016: 131) menjelaskan bahwa untuk menghitung reliabilitas dengan teknik KR 20 (*Kuder Richardson*) digunakan rumus sebagai berikut.

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

keterangan:

r_{11} = reliabilitas tes

p = proposi subjek yang menjawab item dengan benar

q = proposi subjek yang menjawab item dengan salah

$\sum pq$ = jumlah hasil perkalian p dan q

n = banyaknya/ jumlah item

s^2 = varians

(Sumber: Kasmadi dan Nia, 2014: 166)

Tabel 6. Koefisien reliabilitas

No	Koefisien Reliabilitas	Tingkat Reliabilitas
1	0,80 – 1,00	Sangat kuat
2	0,60 – 0,79	Kuat
3	0,40 – 0,59	Sedang
4	0,20 – 0,39	Rendah
5	0,00 – 0,19	Sangat rendah

(Sumber dari Arikunto, 2013: 276)

H. Teknik Analisis Data dan Pengujian Hipotesis

Data yang dianalisis dalam penelitian ini adalah data kuantitatif, yaitu nilai kemampuan akhir yang diperoleh dari nilai *posttest*. Setelah melakukan perlakuan terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol maka diperoleh data berupa hasil *pretest*, *posttest* dan peningkatan pengetahuan (*N-Gain*). Untuk mengetahui peningkatan pengetahuan, Meltzer dalam Khasanah (2014: 39) dapat digunakan rumus sebagai berikut.

$$G = \frac{\text{Skor post tesst} - \text{Skor pretest}}{\text{Skor maksimum} - \text{Skor pretest}}$$

Dengan kategori sebagai berikut.

Tinggi = $0,7 \leq \text{N-Gain} \leq 1$
 Sedang = $0,3 \leq \text{N-Gain} < 0,7$
 Rendah = $\text{N-Gain} < 0,3$

1. Uji Persyaratan Analisis Data

a. Uji Normalitas

Kasmadi dan Sunariah (2014: 116) berpendapat bahwa uji Normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data dari tiga variabel penelitian yang diperoleh berasal dari data yang berdistribusi secara normal atau tidak. Ada beberapa cara yang digunakan untuk menguji normalitas data, antara lain dengan kertas peluang normal, uji *chi kuadrat*,

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

H_0 : Data berdistribusi normal.

H_a : Data tidak berdistribusi normal.

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

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

Keterangan:

χ^2 = Chi Kuadrat/ normalitas sampel

f_o = Frekuensi yang diobservasi

f_e = Frekuensi yang diharapkan

k = Banyaknya kelas interval

(Sumber: Adopsi dari Sugiyono, 2010: 107)

3) Kaidah keputusan apabila $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ maka populasi berdistribusi normal, sedangkan apabila $\chi^2_{hitung} > \chi^2_{tabel}$ maka populasi tidak berdistribusi normal. Aturan keputusan yang digunakan adalah jika probabilitas (*sig*) > 0,005 maka varian berdistribusi normal. Jika probabilitas (*sig*) < 0,005 maka varian berdistribusi tidak normal.

b. Uji Homogenitas

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

1) Menentukan hipotesis dalam bentuk kalimat

$$H_0 : S_1^2 = S_2^2 \text{ (varian homogen)}$$

$H_a : S_1^2 \neq S_2^2$ (varian tidak homogen)

- 2) Menentukan taraf signifikan, dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah $\alpha = 5\%$ atau 0,05.
- 3) Uji homogenitas menggunakan uji-F dengan rumus

$$F_{hit} = \frac{\text{Varian terbesar}}{\text{varian terkecil}}$$

(Sumber dari Muncarno, 2015: 57)

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

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Nilai Hasil Belajar Secara Individual

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

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

Keterangan:

NP = Nilai pengetahuan

R = Skor yang diperoleh/item yang dijawab benar

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

(Sumber dari Purwanto, 2008: 102)

b. Nilai Rata-rata Belajar Siswa

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

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

Keterangan:

\bar{X} = nilai rata-rata seluruh siswa

$\sum X$ = Total nilai yang diperoleh siswa

$\sum N$ = jumlah siswa

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

c. Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Klasikal

Menghitung persentase ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal dapat digunakan rumus berikut.

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

Tabel 7. Persentase ketuntasan Hasil Belajar Siswa.

No	Presentase	Kriteria
1.	>85%	Sangat tinggi
2.	65-84%	Tinggi
3.	45-64%	Sedang
4.	25-44%	Rendah
5.	<24%	Sangat rendah

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

3. Uji Hipotesis

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

Rumusan Hipotesis:

H₀ : Tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 8 Metro Timur.

H_a : Terdapat pengaruh yang signifikan pada penerapan model *cooperative learning* tipe TGT terhadap hasil belajar kelas V SD Negeri 8 Metro Timur.

Pengujian hipotesis ini menggunakan model *t-test*, *t-test* digunakan untuk menguji perbedaan rata-rata dari dua kelompok data atau sampel yang independen. Penelitian ini menunjukkan bahwa $n_1 = n_2$ yaitu $n_1 = 20$ dan $n_2 = 20$, dan varian homogen ($S_1^2 = S_2^2$). Penelitian ini menggunakan rumus *t-test pooled varians* sebagai berikut.

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

Keterangan :

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

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

n_1 = jumlah anggota sampel 1

n_2 = jumlah anggota sampel 2

S_1^2 = varians sampel 1

S_2^2 = varians sampel 2

(Sumber dari Muncarno, 2015: 56)

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

maka kaidah keputusan yaitu: jika $r_{hitung} < r_{tabel}$, maka H_a ditolak, adapun

jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka H_a diterima. Apabila H_a diterima berarti ada

pengaruh yang signifikan dalam penelitian tersebut.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data hasil penelitian dan pembahasan dalam penelitian ini, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa ada pengaruh yang signifikan pada penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* terhadap hasil belajar matematika peserta didik kelas V SD Negeri 8 Metro Timur. Pengaruh yang signifikan pada kelas eksperimen yaitu sebesar 0,58 dan pada kelas kontrol sebesar 0,44 ditunjukkan dengan nilai $t_{hitung} = 2,13 > t_{tabel} 2,02$ (dengan $\alpha = 0,05$). Artinya terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar kognitif peserta didik pada hasil belajar di kelas eksperimen dan kelas kontrol. Keterlaksanaan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* termasuk dalam kategori “Sangat baik”.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*, terdapat beberapa saran yang ingin dikemukakan oleh peneliti kepada pihak-pihak yang terkait dalam penelitian ini.

1. Peserta Didik

Diharapkan aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran untuk

mempermudah memahami materi pembelajaran dan mengerjakan soal dengan hasil yang baik serta tanggung jawab atas tugas yang diberikan oleh pendidik.

2. Pendidik

Seorang pendidik sebaiknya memiliki pengetahuan yang baik tentang langkah-langkah penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*. Diharapkan memperhitungkan waktu yang tersedia dan sumber belajar agar rencana pembelajaran dapat terlaksana secara optimal serta perlu menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, melibatkan siswa secara aktif dan memotivasi siswa agar semangat dan giat belajar.

3. Sekolah

Sekolah yang ingin menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* hendaknya memberikan dukungan kepada pendidik yang berupa perlengkapan fasilitas sekolah yang mendukung tercapainya pembelajaran ini secara maksimal.

4. Peneliti Lain

Peneliti yang ingin menerapkan model *cooperative learning* tipe TGT, sebaiknya dianalisis terlebih dahulu hal-hal yang mendukung proses pembelajaran, terutama dalam hal alokasi waktu, ruang kelas, dan karakteristik peserta didik yang akan diterapkan model pembelajaran ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aqib, Zainal, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk SD, SLB, TK*. Yrama Widya, Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara, Jakarta.
- 2013. *Prosedur Penelitian (Suatu Pendekatan Praktik)*. PT Rineka Cipta, Jakarta.
- BSNP. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. BSNP, Jakarta.
- Febriani, Mita. 2018. Pengaruh Model Cooperative Learning Tipe Teams Games Turnament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 4 Metro Utara. (Skripsi). Universitas Lampung, Bandar Lampung.
- Hamalik, Oemar. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Hamzah, Ali & Muhlisrarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Hosnan. 2014. *Pendekatan Saintifik dan Kontekstual dalam Pembelajaran Abad 21*. Ghalia Indonesia, Bogor.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- 2014. *Cooperative Learning (Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan)*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Isjoni. 2016. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi antar Peserta Didik*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- K A Darmayanti, dkk. 2016 *Pengaruh Model TGT terhadap Hasil Belajar Matematika dengan Kovariabel Kemampuan Numerik pada Siswa Kelas V Gugus Semeru tahun pelajaran 2015/2016*. e- jurnal Mimbar. 4: 1-10.

- Kemendiknas. 2003. *Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional*. Sekretariat Negara, Jakarta.
- Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Kontekstual (Konsep dan Aplikasi)*. PT Refika Aditama, Bandung.
- Kunandar. 2013. *Penilaian Autentik. (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik berdasarkan Kurikulum 2013). Suatu Pendekatan Praktis disertai dengan Contoh*. Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Mulyasa, E. 2013. *Pengembangan dan Implementasi Kurikulum 2013*. PT. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Muncarno. 2015. *Statistik Penelitian Pendidikan*. Hamim Group, Metro.
- Permendiknas. 2006. *Standar Isi untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Sekretariat Negara, Jakarta
- Putu Citra Arni Kusumaningrum, dkk. 2014 *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar IPA Pada Siswa Kelas V Gugus XV Kecamatan Buleleng Tahun Ajaran 2013/2014*. *e-Journal Mimbar*. 2: 1-9.
- Rusman. 2014. *Model-model Pembelajaran*. PT Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Sagala, Syaipul. 2013. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Alfabeta, Bandung.
- Sani, Ridwan Abdulah. 2014. *Inovasi Pembelajaran*. PT Bumi Aksara, Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2014. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Kencana, Jakarta.
- Siregar, Syofian. 2013. *Statistik Parametrik untuk Penelitian Kuantitatif (dilengkapi dengan perhitungan manual dan aplikasi SPSS Versi 17)*. PT Bumi Aksar, Jakarta.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Ar-Ruzz Media, Yogyakarta.
- Slavin, Robert E. 2015. *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Nusa Media, Bandung.
- Subur. 2015 *Pembelajaran Nilai Moral Berbasis Kisah*. Kalimedia, Yogyakarta
- Sudjana, Nana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya, Bandung.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2015 *Strategi Pembelajaran: Teori dan praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*. Rajawali Pres, Jakarta.

- Sugiyanto. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yuma Pustaka, Surakarta.
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta, Bandung.
- Supardi. 2015. *Penilaian Autentik Pembelajaran Afektif, Kognitif, dan Psikomotor*. PT Rajagrafindo Persada, Jakarta.
- Suprijono, Agus. 2013. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pusataka Pelajar, Yogyakarta.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Suwangsih, Erna & Tiurlina. 2011. *Model Pembelajaran Matematika*. Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Alfabeta, Bandung.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, Kencana, Jakarta.
- Ujiati Cahyaningsih. 2017. Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Danaraja. *Jurnal Cakrawala Pendas*. 3: 1-5.
- Widoyoko, Eko Putro. 2015. *Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Yaumi, Muhammad. 2013. *Prinsip-prinsip Desain Pembelajaran*. Prenadamedia Group, Jakarta.
- Yusuf, A Muri. 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan Penelitian Gabungan*. Kencana, Jakarta.