

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT*
(TGT) BERBANTUAN MEDIA BANGUN RUANG TRANSPARAN
TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
PADA MATERI VOLUME BANGUN RUANG**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk penulisan Skripsi Sarjana Sastra Satu
(S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram



Oleh:

WIWIT RISKITA
116180067

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

2020

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

**PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA BANGUN RUANG TRANSPARAN TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
PADA MATERI VOLUME BANGUN RUANG**

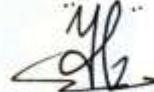
Telah memenuhi isyarat dan disetujui
Tanggal 4 Agustus 2020

Dosen Pembimbing I



Abdillah, M.Pd
NIDN 0824048301

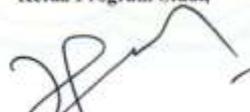
Dosen Pembimbing II



Yuni Mariyati, M.Pd
NIDN 0806068802

Menyetujui:

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Ketua Program Studi,**



Hafaturrahmah, M.Pd
NIDN 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

PENGARUH PENGGUNAAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
BERBANTUAN MEDIA BANGUN RUANG TRANSPARAN TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR
PADA MATERI VOLUME BANGUN RUANG

Skripsi atas nama Wiwit Riskita telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Tanggal 10 Agustus 2020

Dosen Penguji:

- | | | |
|--|-----------|---------|
| 1. <u>Abdillah, M.Pd</u>
NIDN 0824048301 | (Ketua) | (.....) |
| 2. <u>Haifaturrahmah, M.Pd</u>
NIDN 0804048501 | (Anggota) | (.....) |
| 3. <u>Sukron Fujiaturrahman, M.Pd</u>
NIDN 0827079002 | (Anggota) | (.....) |

Mengesahkan:

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM

Rekan,

Dr. H. Maemurah, S.Pd., MH
NIDN 0802056401

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini saya mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Mataram menyatakan bahwa:

Nama : Wiwit Riskita
Nim : 116180067
Alamat : BTN Kekalik

Memang benar Skripsi yang berjudul Pengaruh Penggunaan Model *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Bangun Ruang Transparan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Volume Bangun Ruang Tahun Pembelajaran 2019/2020 adalah hasil karya saya sendiri dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik di tempat manapun.

Skripsi ini adalah murni gagasan, rumusan dan penelitian saya sendiri tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing. Jika terdapat karya atau pendapat orang lain yang telah dipublikasikan, memang diacu sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Jika di kemudian hari pernyataan saya terbukti tidak benar, saya siap mempertanggung jawabkannya, termasuk bersedia meninggalkan gelar kesarjanaan yang saya peroleh.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sadar dan tanpa tekanan dari pihak manapun.

Mataram, Agustus 2020
Yang membuat pernyataan,



Wiwit Riskita
NIM 116180067



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370 - 633723 Fax. 0370-641906
Website : <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail : upt.perpusummat@gmail.com

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

Sebagai sivitas akademika Universitas Muhammadiyah Mataram, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : WIWIT RIKKITA
NIM : 116180067
Tempat/Tgl Lahir : SETELUK 14 Juli 1997
Program Studi : PCSD
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 330 127 718
Jenis Penelitian : Skripsi KTI

Menyatakan bahwa demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada UPT Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Mataram hak menyimpan, mengalih-media/format, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (*database*), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Repository atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama *tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta* atas karya ilmiah saya berjudul:

Pengaruh Penggunaan Model Team Games Tournament (TGT)
Berbantuan Media Bangun Ruang Terhadap Hasil Belajar
siswa kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Volume Bangun Ruang

Segala tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah ini menjadi tanggungjawab saya pribadi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada unsur paksaan dari pihak manapun.

Dibuat di : Mataram

Pada tanggal : _____

Penulis



WIWIT RIKKITA
NIM 116180067

Mengetahui,
Kepala UPT. Perpustakaan UMMAT

Iskandar, S.Sos., M.A.
NIDN. 0802048904

MOTTO DAN PERSEMBAHA

MOTTO

“ Terasa sulit ketika aku merasa harus melakukan sesuatu. Tetapi, menjadi mudah ketika aku menginginkanya. “

PERSEMBAHAN

Puji syukur saya persembahkan atas segala kemudahan yang Allah berikan, sehingga saya bisa menyelesaikan tugas akhir (Skripsi) sebagai mahasiswa.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kepada Allah SWT untuk segala kelancaran, kemudahan, kesehatan, kekuatan, kesabaran, dan kesuksesan yang luar biasa sampai saat ini.
2. Kepada kedua orang tua tercinta (M.Amin dan Hj.Amri) yang selalu senantiasa mendoakan dalam setiap langkah dan harapanku, yang telah memberikan semangat, dukungan dan motivasi dalam mewujudkan impianku serta memberikan inspirasi dalam langkahku.
3. Buat kakakku tersayang (M. Iksan dan Dody Adiansyha) terima kasih atas segala kasih sayang, motivasi serta dukungan selama saya hidup.
4. Buat temanku (Hamdan Abdi, Andi Susanto, Rizta Adetia, dan Lilik Supiatni) yang selalu mendoakan dan memberikan semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi.
5. Bee Class kalian adalah keluarga di tanah rantauan yang selalu member dukungan satu sama lain.
6. Kampus hijau dan almamater kebangganku Universitas Muhammadiyah Mataram.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kehadiran Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat dan ridho- Nya, sehingga Skripsi Pengaruh Penggunaan Model *Team Gemas Tournament* (TGT) Berbantuan Media Bangun Ruang Transparan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Volume Bangun Ruang dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Proposal ini disusun sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan studi Strata Satu (S-1) Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar dan Daerah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Mataram.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini atas bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis seyogyanya mengucapkan terima kasih mendalam kepada:

1. Bapak Dr. H. Arsyad Gani, M.Pd. sebagai Rektor UMMAT
2. Ibu Dr. Hj. Maemunah, S.Pd. MH. sebagai Dekan FKIP UMMAT
3. Ibu Haifaturrahmah, M.Pd. sebagai Ketua Prodi
4. Bapak Abdillah, M.Pd. sebagai Pembimbing I
5. Ibu Yuni Maryati, M.Pd. sebagai Pembimbing II, dan semua pihak

yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperancar penyelesaian proposal ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, saran dan kritik konstruktif sangat penulis harapkan. Akhirnya, penulis berharap proposal ini dapat memberi manfaat bagi pengembangan dunia pendidikan.

Mataram, Agustus, 2020

Penulis,



Wiwit Riskita
NIM 116180067

Nama Wiwit Riskita. 116180067. **Pengaruh Penggunaan Model *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Bangun Ruang Transparan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Pada Materi Volume Bangun Ruang**. Skripsi.Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing1 :Abdillah, M.Pd

Pembimbing2 :YuniMariati, M.Pd

ABSTRAK

Abstrak:Masih Terlaksananya proses pembelajaran yang baik ditentukan oleh model pembelajaran yang mampu menarik minat belajar siswa. Model pembelajaran yang kurang menarik cenderung membuat siswa menjadi cepat bosan dalam proses pembelajaran sehingga menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran *team games teournament* terhadap hasil belajar siswa berbantuan media bangun ruang transparan. Desain penelitian yang digunakan adalah *quasi eksperimen* dengan bentuk *pretest and posttest only*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas V, sedang kansampel yang dipilih adalah kelompok kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelompok kelas VB sebagai kelas kontrol. Kedua sampel ini ditentukan menggunakan teknik *probability sampling*. Data mengenai kemampuan perbedaan hasil belajar di ambil dengan menggunakan instrument *pretest-postest* dalam bentuk soal pilihan ganda. Sebelum menganalisis lebih lanjut hasil *pretest-postest*,kedua kelaster lebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwat $t_{hitung}=2,553 > t_{tabel} = 1,71088$ yang berarti H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan antara hasil belajar materi volume bangun ruang pada kelas eksperimen maupun control atau dengan kata lain terdapat pengaruh model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media bangun ruang transparan terhadap hasil belajar siswa materi volume bangun ruang. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *team games tournament* berbantuan media bangun ruang transparan mungkin proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta mampu menghilangkan rasa bosan siswa sehingga siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik

Kata Kunci:*Team Games Teournament*, Media bangun ruang trasnparan, Hasil Belajar.

Wiwit Riskita. 116180067. **The Influence of using the Team Games Tournament (TGT) Model assisted by Transparent Geometry Media to the Learning Outcomes of class V elementary school students in Geometry Volume Material**; thesis, Muhammadiyah Mataram University

The first advisor 1: Abdillah, M.Pd

The second advisor 2: Yuni Mariati, M.Pd

The implementation of a good learning process is determined by a learning model that is able to attract students' interest in learning. Less attractive learning models tend to make students quickly bored in the learning process, causing student learning outcomes to be low. This study aims to determine the effect of the Teams games Tournament learning model on student learning outcomes assisted by transparent geometry media. The research design used was a quasi-experimental with a pretest and posttest form only. The population in this study was all class V, while the sample chosen was the VA class group as the experimental class and the VB class group as the control class. These two samples were determined using probability sampling techniques. Data regarding the ability of differences in learning outcomes were taken using the pretest-posttest instrument in the form of multiple choice questions. Before further analyzing the pretest-posttest results, the two classes were first tested for normality and homogeneity. The results of the hypothesis test show that $t \text{ count} = 2.553 > t \text{ table} = 1.71088$, which means that H_0 is rejected, so there is a difference between the learning outcomes of geometry volume material in the experimental and control classes or in other words there is an influence on the Teams Games Tournament learning model assisted by transparent geometry media on student learning outcomes of geometry volume material. This indicates that learning with the Teams Games Tournament learning model assisted by the media to build a transparent space allows the learning process to be more interesting and able to eliminate students' boredom so that students achieve better learning outcomes.

Keywords: Team Games Tournament learning model, transparent geometry Media, Learning Outcomes.



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
MOTTO DAN PERSEMBAHA.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
ABSTRAK	viii
ABSTRACT	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian yang relevan	7
2.2 Kajian Teori	10
2.3 Kerangka Berpikir.....	39
2.4 Hipotesis.....	41
BAB III METODE PENGEMBANGAN	
3.1 Rancangan Penelitian.....	42
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	43
3.3 Ruang Lingkup Penelitian.....	43
3.4 Subjek Penelitia	44
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	45
3.6 Variabel penelitian	48
3.7 instrumen penelitian.....	49
3.8 Prosedur Penelitian	50
3.9 Teknik Analisis Data.....	51
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Deskripsi Data Penelitian.....	53
4.2 Pembahasan.....	63
BAB V SIMPULAN	
a. Kesimpulan	68
b. Saran	68
DAFTAR PUSTAKA	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data Hasil Belajar Siswa Pada Semester satu.....	3
Tabel 2.1. Perhitungan Poin Permainan untuk Empat Pemain	26
Tabel 2.2. Perhitungan Poin Permainan untuk Tiga Pemain	26
Tabel 2.3. Kreteria Penghargaan Kelompok	27
Tabel 3.1. Desain Penelitian <i>One-Group Pretest-Postest Design</i>	42
Tabel 3.2. Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran	46
Tabel 4.1 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran.....	55
Tabel 4.2 Rekapitulasi hasil <i>pretese</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol	56
Tabel 4.3 Uji Normalitas Data <i>pretest</i> kelas eksperimen dan kelas control	57
Tabel 4.4 Uji Homogenitas terhadap hasil <i>pretest</i> dari kelas eksperimen dan kelas control	58
Tabel 4.5 Rekapitulasi hasil <i>posttest</i> kelas eksperimen dan kelas control.....	59
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Uji Normalitas data <i>posstest</i> kelas eksperimen dan kelas control	60
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Terhadap Hasil <i>Posttest</i> dari Kelas Eksperimen dan Kontrol	61
Tabel 4.8 Uji Hipotesis Menggunakan Uji t Terhadap Hasil <i>Posttest</i> pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol	62

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting untuk kemajuan dan perkembangan dalam suatu bangsa. Hal ini sejalan dengan Undang – Undang Nomor 20 Tahun 2003 pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mengujutkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, peribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, dilaksanakan masyarakat, bangsa dan negara. Menurut (Nurkholis,2013:24) yang menyatakan bahwa Pendidikan merupakan suatu proses yang mencakup tiga dimensi, individu, masyarakat atau komunitas nasional dari individu tersebut, dan seluruh kandungan realitas, baik material maupun spiritual yang memainkan peranan dalam menentukan sifat, nasib, bentuk manusia maupun masyarakat.

Matematika sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di lembaga pendidikan formal merupakan salah satu bagian penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Matematika merupakan salah satu mata pelajaran prasyarat yang selalu dipelajari di semua jenjang pendidikan sekolah, Masyarakat yang menganggap bahwa matematika adalah ilmu pengetahuan yang terpenting yang harus dikuasai dalam segala aspek kehidupan khususnya pendidikan formal. Namun, tidak semua peserta didik memiliki kemampuan untuk berprestasi dalam bidang matematika.

Kebanyakan dari peserta didik menganggap bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipahami (Hamimah. 2013: 108).

Keberhasilan pembelajaran matematika dapat dilihat dari hasil belajar siswa. Hasil belajar matematika dapat dilihat dari pemahaman konsep awal matematika pada siswa. Pemahaman konsep menjadi pembuka jalan dalam penyampaian konsep-konsep matematika selanjutnya sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami konsep-konsep matematika pada materi-materi selanjutnya. Hal ini sejalan dengan Permendiknas nomor 22 tahun 2006 “pembelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan salah satunya adalah memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah.”

Berdasarkan hasil observasi dari siswa kelas V SD Negeri 03 Seteluk, diketahui bahwa pihak sekolah khususnya guru kelas sebagai guru matematika telah berusaha meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Usaha yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran yaitu menerapkan metode pembelajaran yang menarik seperti metode ceramah, metode penugasan, dan metode tanya jawab. Tetapi dari usaha yang telah dilakukan guru dan pihak sekolah, hasil yang diperoleh masih belum maksimal. Hal tersebut terlihat dari aktivitas siswa di kelas yang menunjukkan masih terdapat siswa yang berbincang-bincang saat guru menjelaskan materi. Siswa cenderung bosan karena pembelajaran belum mengandung unsur permainan. Siswa belum diberi kesempatan untuk mengemukakan pendapatnya karena pembelajaran

masih terpusat pada guru. Siswa kurang bekerja sama dalam menyelesaikan tugas karena tugas berbentuk individu. Siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran karena asyik dengan mainan yang dimilikinya. Pembelajaran di kelas tidak kondusif dan kurang aktif sehingga hasil belajar matematika yang diperoleh rendah.

Tabel 1.1 Data Data Hasil Belajar Siswa Pada Semester satu siswa kelas V Tahun Pelajaran 2019/2020

No	Kelas	Jumlah Siswa/ kelas	Rata-rata	Jumlah	Ketuntasan
1.	VA	25	34,86	11	44%/ Tidak Tuntas
2	VB	25	35,76	12	48%/ Tidak Tuntas

Oleh karena itu salah satu model pembelajaran yang tepat untuk mengatasi permasalahan hasil belajar siswa adalah model kooperatif tipe *Teams Games Torrnaments* (TGT) dengan bantuan media bangun ruang transparan. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Torrnaments* (TGT) adalah jenis pembelajaran kooperatif yang direncanakan, baik dalam menentukan topik, maupun cara untuk mempelajari investigation. Tipe ini menuntut para siswa untuk memiliki kemampuan yang baik dalam berkomunikasi keterampilan proses kelompok. Langkah – langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu: (1) persentasi kelas, (2) tim, (3) game atau kelompok, (4) tournament atau pertandingan. Adapun kelebihan model pembelajaran model TGT yaitu: (1) munculnyaa rasa percaya diri, (2) motivasi belajar siswa bertambah, (3) mengedepankan penerimaan terhadap perbedaaan individu.

Media merupakan alat bantu yang digunakan untuk mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran dikelas. Penggunaan media bangun ruang transparan yang diterapkan dengan model pembelajaran TGT diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa materi volume kubus, balok dan limas segitiga.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan serta manfaat yang diperoleh dalam penggunaan model pembelajaran TGT serta permasalahan yang ditemukan di sekolah maka peneliti berniat mengadakan penelitian dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Model *Teams Games Tournaments (TGT)* Berbantuan Media Bangun Ruang Transparan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sekolah Dasar Materi Volume Bangun Ruang ”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang di paparkan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah “Pengaruh Penggunaan Model *Teams Games Tournaments (TGT)* Berbantuan Media Bangun Ruang Transparan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 03 Seteluk Materi Volume Bangun Ruang Tahun Pelajaran 2019 / 2020 ?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Model *Teams Games Tournaments (TGT)* Berbantuan Media Bangun Ruang

Transparan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 03 Seteluk
Materi Volume Bangun Ruang Tahun Pelajaran 2019 / 2020 ?

1.4 Manfaat penelitian

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

1. Siswa

Penerapan model matematika dengan *Model Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media bangun ruang transparan merupakan pembelajaran yang menyenangkan sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Guru

Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber informasi tentang penggunaan *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media bangun ruang transparan dan diharapkan agar guru dapat mengembangkan pembelajaran dengan model yang bervariasi dalam rangka memperbaiki kualitas pembelajaran.

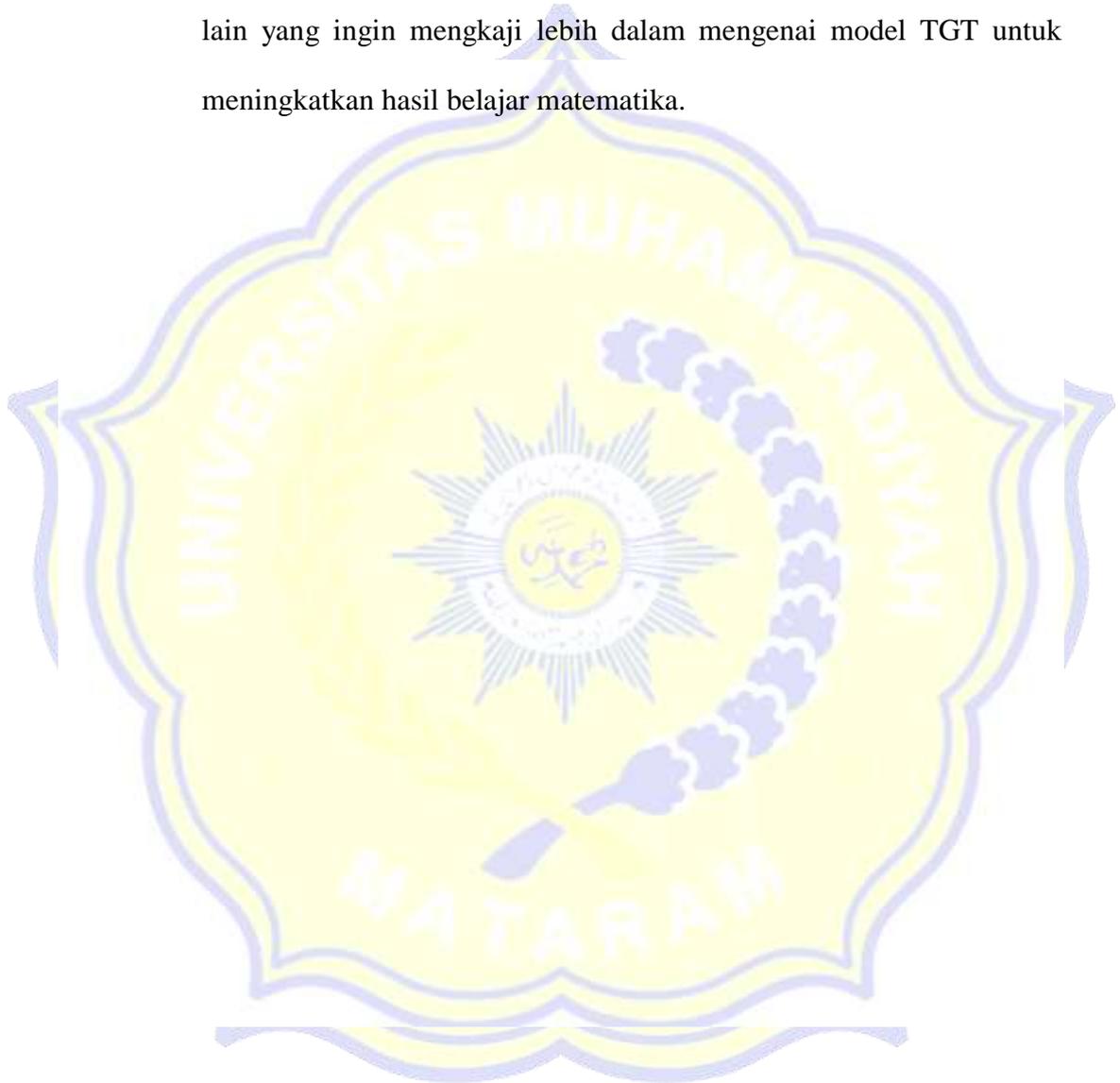
3. Sekolah

Hasil penelitian ini dapat menjadi kontribusi positif untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Sekolah Dasar.

4. Peneliti

Adapun manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini antara lain :

- a) Bagi peneliti, dapat menggunakan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar matematika sehingga dapat menjadi bekal untuk menjadi seorang pendidik yang professional.
- b) Bagi peneliti lain, sebagai tambahan referensi bagi peneliti – peneliti lain yang ingin mengkaji lebih dalam mengenai model TGT untuk meningkatkan hasil belajar matematika.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang Relevan

Pada hakekatnya urgensi kajian penelitian adalah sebagai bahan kritikan terhadap penelitian yang sudah ada, sekaligus sebagai bahan perbandingan terhadap kajian terdahulu. Dalam penelitian ini penelitian menggunakan perbandingan dengan skripsi yang sudah ada yaitu:

- 2.1.1 Penelitian Kusumaningrum Dkk (2013) Pada penelitian yang dilakukan didapatkan bahwa dalam Penelitian ini adalah penelitian eksperimen semu (quasi eksperiment) dengan rancangan penelitian post-test only control group desain. Populasi penelitian ini adalah kelas V semester ganjil di Gugus XV Kecamatan Buleleng. Sebanyak 49 orang siswa dipilih sebagai sampel yang ditentukan dengan teknik random sampling. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah metode tes dengan menggunakan tes pilihan ganda dan data yang dikumpulkan adalah data hasil belajar IPA. Data analisis dengan menggunakan statistik deskriptif dan statistik inferensial yaitu uji-t. Hal ini dapat dilihat dari hasil rerata kelompok eksperimen lebih tinggi dibanding rerata kelompok kontrol (eksperimen=22,96 > kontrol=18,21) dan hasil uji hipotesis dengan menggunakan uji-t dengan t hitung lebih besar dari pada t tabel yaitu 3,65 > 2,0665. Dengan demikian, kelompok siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament menunjukkan hasil yang lebih baik dibandingkan dengan siswa yang mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran konvensional,

dengan kata lain terdapat pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team games tournament terhadap hasil belajar IPA siswa kelas V semester ganjil di Gugus XV Kecamatan Buleleng.

2.1.2 Penelitian Cahyaningsih (2017) Pada penelitian yang dilakukan didapatkan bahwa dalam Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika baik aspek kognitif, afektif maupun psikomotor. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan eksperimen. Teknik pengambilan sampel dilakukan dengan cluster random sampling. Teknik pengambilan datanya untuk aspek kognitif dilakukan dengan soal evaluasi, untuk aspek afektif berupa angket, dan untuk aspek psikomotor dilakukan dengan lembar unjuk kerja. Materi pelajaran yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi geometri. Penelitian ini dianalisis menggunakan uji t. Hasil yang diperoleh yaitu (1) Aspek kognitif dari hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $2,073 > 1,980$ melalui SPSS 16,0 didapatkan pula nilai signifikansi sebesar 0,044. (2) Aspek afektif dari hasil uji t diperoleh $t_{hitung} < t_{tabel}$ atau $1,85 < 1,980$ melalui SPSS 16,0 didapatkan pula signifikansi 0,118. (3) Aspek psikomotor dari hasil uji t diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $4,226 > 1,980$ melalui SPSS 16,0 didapatkan pula nilai signifikansi sebesar 0,000. Jadi, ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek kognitif dan psikomotor pada siswa dan tidak ada pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika aspek afektif pada siswa.

2.1.3 Penelitian Leniwati Dkk (2018) Pada penelitian yang dilakukan didapatkan bahwa terdapat pengaruh penerapan model Teams Games Tournament terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik di kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Pedada. Karena berdasarkan pengujian hipotesis (uji-t) diperoleh $t_{hitung} = 2,186 > t_{tabel} = 2,02$ dengan taraf signifikansi $\alpha = 0,05$ dan $dk = 41 - 1 = 40$. (2) Pembelajaran dengan menerapkan model Teams Games Tournament memberikan pengaruh yang sedang (dengan harga effect size sebesar 0,60) terhadap hasil belajar siswa dalam pembelajaran tematik kelas V Sekolah Dasar Negeri 19 Pedada.

Berdasarkan hasil penelitian yang relevan diatas dapat disimpulkan bahwa jenis penelitian yang digunakan adalah eksperimen dengan solusi model pembelajaran TGT. Model pembelajaran TGT mampu menyelesaikan permasalahan hasil belajar dari siswa. Namun masih terdapat kendala yang dialami dalam proses pembelajaran TGT, yakni (1) mengkombinasikan model pembelajaran TGT dan model pembelajaran lain, (2) waktu yang dibutuhkan dalam menjalankan model pembelajaran TGT adalah sangat lama. Persamaan penelitian lain dengan penelitian saya sama-sama menggunakan model TGT sedangkan perbedaan penelitian lain dengan penelitian saya yaitu menggunakan bantuan media bangun ruang transparan.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Hasil Belajar

1. Pengertian Belajar

Menurut Sardiman (2018:21) Belajar adalah berubah. Dalam hal ini yang dimaksudkan belajar berarti usaha mengubah tingkah laku. Jadi benar akan membawa suatu perubahan pada individu – individu yang belajar. Perubahan tidak hanya berkaitan dengan penambahan ilmu pengetahuan, tetapi juga berbentuk kecakapan, keterampilan, sikap, pengertian, harga diri, minat, watak, penyesuaian diri. Jelaskan penyangkut segala aspek organisme dan tingkah laku pribadi seseorang. Dengan demikian, dapatlah dikatakan bahwa belajar itu sebagai rangkain kegiatan jiwa raga, psoko-fisik untuk menuju ke perkembangan pribadi manusia seutuhnya, yang berarti menyangkut unsur cipta, rasa dan karsa, ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Belajar adalah kegiatan proses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam menyelenggarakan jenis dan jenjang pendidikan, hal ini berarti keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan sangat tergantung pada keberhasilan proses belajar siswa di sekolah dan lingkungan sekitarnya. Pada dasarnya belajar merupakan tahapan merupakan perilaku siswa yang relative positif dan mantap sebagai hasil interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif Syah (dalam Jihad dan Haris, 2013:1)

Menurut Herman Hudojo (dalam Jihad dan Haris, 2013:3) belajar merupakan kegiatan bagai setiap orang. Pengetahuan keterampilan,

kegemaran dan sikap seseorang terbentuk, dimodifikasi dan berkembang yang disebabkan belajar. Karena itu seseorang dikatakan belajar, bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu menjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku.

Belajar merupakan suatu aktivitas yang dapat dilakukan secara psikologis maupun secara fisiologis. Aktivitas yang bersifat psikologis yaitu aktivitas yang merupakan proses mental, misalnya aktivitas berpikir, memahami, menyimpulkan, menyimak, menelaah, membandingkan, membedakan, mengungkapkan, menganalisis dan sebagainya. Sedangkan aktivitas yang bersifat fisiologis yaitu aktivitas yang merupakan proses penerapan atau praktik, misalkan melakukan eksperimen atau percobaan, latihan, kegiatan praktik, membuat karya (produk), apresiasi dan sebagainya. (Rusman, 2015:12)

Belajar adalah proses berpikir. Belajar berpikir menekankan kepada proses mencari dan menentukan pengetahuan melalui interaksi antara individu dengan lingkungan. Dalam pembelajaran berpikir, proses pendidikan di sekolah tidak hanya menekankan kepada akumulasi pengetahuan materi pelajaran, tetapi yang diutamakan adalah kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuan sendiri. Menurut Fathurrohman (2015:24)

Menurut Hamalik (dalam Susanto 2013:3) menjelaskan bahwa belajar adalah memodifikasi atau memperteguh perilaku melalui pengalaman (*learning is defined as the modifier or strengthening of*

behavior through experiencing). Menurut pengertian ini, adalah merupakan suatu proses, suatu kegiatan, dan bukan merupakan suatu hasil atau tujuan. Dengan demikian, belajar itu bukan sekedar mengingat atau menghafal saja, namun lebih luas dari itu merupakan mengalami.

Adapun pengertian belajar menurut W.S. Winkel (dalam susanto 2013:4) adalah suatu aktivitas mentang yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghaasilkan perubahan – perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan nilai sikap yang bersifat relatif konstan dan berbekas. Jadi, kalau seseorang diktakan belajar matematika adalah apabila pada diri orang ini terjadi sesuatu kegiatan yang dapat mengakibatkan perubahan tingkah laku yang berkaitan dengan matematika. Perubahan ini terjadi dari tidak tahu menjadi tahu konsep matematika ini, dan mampu menggunakannya dalam materi lanjut atau dalam kehidupan sehari – hari.

Berdasarkan pendapat para ahli yang telah dipaparkan dapat disimpulkan bahwa belajar suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan perilaku yang relative tetap baik dalam pikiran, merasa, maupun dalam bertindak.

2. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah memulai kegiatan belajar Abdurrahman (dalam Jihad dan Haris, 013:14) Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha

untuk memperoleh sesuatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan intruksional, biasanya guru merpakan tujuan besar. Siswa yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil dalam tujuan – tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Menurut Oemar Hamalik (dalam Rusman,2015:67) hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa yang mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Belajar tidak hanya menguasai konsep teori mata pelajaran saja, tapi juga penguasaan kebiasaan, persepsi, kesenangan, minat-bakat, penysuaian sosial, macam- macam keterampilan, cita-cita, keinginan dan harapan.

Menurut (Rursman, 2015:67) hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilain terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan – tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan – kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Menurut (susanto 2013:5) Secara sederhana yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu bentuk perubahan perilaku relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau

kegiatan instruksional, biasanya guru menetaapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil mecapai tujuan – tujuan pembelajaran atau tujuan instruksional.

Berdasarkan definisi di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan siswa yang berupa kemampuan baik dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik yang diperoleh melalui proses belajar yang telah dilalui dan di implementasikan dalam kehidupan sehari-hari.

2.2.2 Pembelajaran untuk anak SD

Pembelajaran merupakan suatu proses yang terdiri dari kombinasi dua aspek, yaitu: belajar tertuju kepada apa yang harus dilakukan oleh siswa, mengajar berorientasi pada apa yang harus dilakukan oleh guru sebagai pemberi pelajaran. Kedua pihak ini akan berkolaborasi secara terpadu menjadi suatu kegiatan pada saat terjadi interaksi antara guru dengan siswa, serta antara siswa dengan siswa disaat pembelajar sedang berlangsung. Dengan kata lain, pembelajaran pada hakikatnya merupakan proses komunikasi antara peserta didik dengan pendidik serta antara peserta didik dalam rangka perubahan sikap. Karena itu baik konseptual maupun operasional konsep – konsep komunikasi dan perubahan sikap akan selalu melekat pada pembelajaran. Menurut Suderman (dalam Jihat dan Haris, 2013:11)

Pembelajaran adalah inti dari proses pendidikan secara keseluruhan dengan guru sebagai pemegang pemeran utama. Pembelajaran adalah suatu proses yang mengandung serangkain perbuatan guru dan siswa atas

dasar hubungan tumbal balik yang berlangsung dalam situasi induktif untuk mencapai tujuan tertentu Usman (dalam Jihat dan Haris, 2013:12)

Pembelajaran merupakan suatu sistem, yang terdiri dari berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan media, metode, strategi dan pendekatan apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Rusman (2015:21).

Menurut Warsita (dalam Rusman 2015:21) belajar adalah suatu usaha untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik. Dengan kata lain, pembelajaran merupakan upaya menciptakan kondisi agar terjadi kegiatan belajar. Pembelajaran itu menunjukkan pada usaha siswa mempelajari bahan pelajaran sebagai akibat perlakuan guru.

Pembelajaran merupakan proses dasar dari pendidikan, dari sanalah lingkup terkecil secara formal yang menentukan dunia pendidikan berjalan baik atau tidak. Belajar merupakan suatu proses menciptakan kondisi yang kondusif agar terjadi interaksi komunikasi belajar mengajar antara guru, peserta didik dan komponen pembelajaran lainnya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Hamalik (dalam Rusman 2015:22).

Dari pernyataan di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran pada dasarnya merupakan suatu proses interaksi komunikasi antara sumber belajar, guru dan siswa. Interaksi komunikasi itu dilakukan baik

secara langsung dalam kegiatan tatap muka maupun secara tidak langsung dengan menggunakan media, di mana sebelum telah menentukan model pembelajaran yang akan diterapkan tentunya. Perana guru tidak hanya terbatas sebagai pengajar tetapi juga sebagai pembimbing, pelatih, pengembangan dan pengelola kegiatan pembelajaran yang dapat memfasilitasi kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan yang telah diterapkan

2.2.3 Model Pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament*

1. Model Pembelajaran

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

Istilah *model* dalam perspektif yang dangkal hampir sama dengan strategi. Jadi, model pembelajaran hampir sama dengan strategi pembelajaran. Menurut Sagala, (dalam, Fathurrohman 2015:29) istilah model dapat dipahami sebagai suatu kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan suatu kegiatan. Model dapat dipahami juga sebagai: 1) suatu tipe atau desain; 2) suatu deskripsi atau analogi yang dipergunakan untuk membantu proses visualisasi sesuatu yang tidak dapat dengan langsung diamati; 3) suatu sistem asumsi- asumsi, data –

data, dan inferensi – inferensi yang digunakan menggambarkan secara sistematis suatu objek atau peristiwa; 4) suatu desain yang disederhanakan dari suatu sistem kerja, suatu terjemahan realitas yang disederhanakan; 5) suatu deskripsi dari suatu sistem yang mungkin atau imajiner; 6) penyajian yang diperkecil agar dapat menjelaskan dan menunjukkan sikap bentuk aslinya. Model dirancang untuk mewakili realitas yang sesungguhnya walaupun model itu sendiri bukanlah realitas dari dunia yang sebenarnya. Oleh karena itu, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang digunakan sebagai pedoman dalam melakukan kegiatan pembelajaran. Secara lebih konkret, dapat dikemukakan dalam model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang mendeskripsikan dan melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar dan pembelajaran yang mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman dalam perencanaan pembelajaran bagi para pendidik dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran.

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

Berdasarkan definisi model pembelajaran di atas dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu konsep atau pola pembelajaran yang disusun secara sistematis, di dalamnya terdapat komponen-komponen yang mendukung proses pembelajaran seperti desain materi-materi instruksional, tujuan pembelajaran, dan memandu proses pembelajaran di ruang kelas sehingga dapat dicapai perubahan spesifik pada tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning*. Hal tersebut dikarenakan dalam pembelajaran matematika di SD Negeri 03 Seteluk kelas V terlihat siswa kurang bekerja sama dalam memecahkan masalah dan cenderung individual sehingga hasil belajar siswa tidak mencapai KKM. Oleh karena itu, dengan menerapkan model *cooperative learning* diharapkan dapat meningkatkan kemampuan sosial serta hasil belajar siswa.

2. Pengertian Model *Cooperative Learning*

Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) merupakan sistem pengajaran yang member kesempatan kepada anak didik untuk berkerja sama dengan sesama siswa dalam tugas- tugas yang terstruktur. Pembelajaran kooperatif dikenal dengan pembelajaran secara berkelompok. Tetapi belajar kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kerja kelompok karena dalam belajar kooperatif ada struktur dorongan atau tugas yang bersifat kooperatif sehingga memungkinkan terjadinya interaksi secara terbuka dan hubungan yang

bersifat interdependensi efektif di antara anggota kelompok. Menurut Sugandi, dalam Riyadi Purworedjo (dalam Taniredja, dkk 2011 :55).

Cooperative Learning atau pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Secara filosofi, belajar menurut teori konstruktivisme adalah membangun pengetahuan sedikit demi sedikit, yang kemudian hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep-konsep atau kaidah yang siap untuk diambil atau diingat. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerja sama di antara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Fathurroman 2015:44)

Menurut pendapat Lie,a (dalam Taniredja, dkk 2011:56) bahwa model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran *Cooperative Learning* yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model *Cooperative Learning* dengan benar-benar akan memungkinkan pendidik mengolah kelas dengan lebih efektif.

Menurut Slavin (dalam Fathurrohman 2015:45) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana upaya-upaya berorientasi pada tujuan tiap individu menyumbangkan pencapaian tujuan individu lain guna mencapai tujuan bersama. Dengan kata lain, pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran yang menggunakan pendekatan melalui kelompok kecil siswa untuk berkerja

sama dan memaksimalkan kondisi belajar dalam mencapai tujuan belajar. Dalam belajar kooperatif, siswa tidak hanya mampu dalam memperoleh materi, tetapi juga mampu memberi dampak afektif seperti gotong royong kepedulian sesama teman dan lapang dada. Sebab di dalam pembelajaran kooperatif melatih para siswa untuk mendengarkan pendapat orang lain. Tugas kelompok akan memacu siswa untuk bekerja secara bersama – sama dan saling membantu satu sama yang lain dalam mengintegrasikan pengetahuan – pengetahuan baru dengan pengetahuan yang dimilikinya.

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

3. 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. (Menurut Fathurrohman 2015:53) model-model pembelajaran kooperatif meliputi yaitu *Student Teams Achievement Devisions (STAD)*, *Teams Games Tournaments (TGT)*, *Snowball Throwing*, *Jigsaw*, *Learning Together*,

Cooperative Learning Structures (GLS), Group Investigation (GI), ComPlex Instruction (CI), Team Accelerated Instruction (TAI), Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC), Structured Dyadic Methods (SDM), Spontaneous Group Discussion (SGD), Numbered Head Together (NHT), Team Product (TP), Cooperative Review (RC), CO-PO CO-OP, Think Pair Share (TPS), Discussion Group (DG) – Group Project (GP), Match a Match, Bertukar Pasang, Structured Numbered Heads, Two Stay Two, Keliling Kelompok, kancing Gemerincing, Keliling Kelas, Role Playing, Tea Party, Berkirim salam dan soal, Write Around, Listening Team, Student Team Learning (STL), Inside- Outside Circle, Tari Bambu, Paired Story telling.

Model *cooperative learning* memiliki banyak jenis atau tipe untuk diterapkan dalam pembelajaran. Model *cooperative learning* dapat digunakan dalam semua mata pelajaran dan semua tingkatan usia siswa. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini adalah model *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Hal itu sesuai permasalahan yang peneliti temui, bahwa pembelajaran matematika di SD Negeri 03 Seteluk masih menjadi pelajaran yang tidak disenangi siswa. Siswa juga kurang bekerja sama positif dalam menyelesaikan tugas, maka dari itu melalui TGT diharapkan dapat mengatasi permasalahan tersebut.

4. Komponen Penting dalam TGT

Aktivitas dalam TGT yaitu permainan dengan rancangan pembelajaran yang melibatkan kerja kelompok memungkinkan siswa

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

Menurut Slavin (dalam Taniredja, dkk 2011:67) ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournaments* (TGT) yaitu:

a. Penyajian Kelas (*Class Presentation*)

Bahan ajar dalam TGT mula-mula diperkenalkan melalui presentasi kelas. Presentasi ini paling sering menggunakan pengajaran langsung atau suatu ceramah - diskusi yang dilakukan oleh guru. Namun, presentasi dapat meliputi presentasi audio-visual atau kegiatan penentuan kelompok. Pada kegiatan ini siswa bekerja lebih dahulu untuk menentukan informasi atau pembelajaran konsep – konsep atas upaya mereka sendiri.

Presentasi kelas dalam TGT berbeda dari pengajaran biasa sebab dalam presentasi tersebut harus jelas- jelas focus pada unit TGT tersebut. Dengan cara ini, siswa menyadari bahwa mereka harus sungguh – sungguh memerhatikan presentasi kelas tersebut. Dengan demikian, akan membantu mereka dalam turnamen / pertandingan dengan baik dan skor turnamen mereka menentukan skor timnya.

b. Belajar dalam Kelompok (*Teams*)

Siswa ditempatkan dalam kelompok – kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Fungsi utama tim adalah untuk memastikan bahwa semua anggota tim itu belajar. Secara lebih spesifik, tujuannya adalah untuk mempersiapkan semua anggota tim agar dapat mengerjakan kuis dengan baik.

Setelah guru mempersentasikan bahan ajar, tim tersebut berkumpul untuk mempelajari LKS atau bahan lain. LKS dapat diperoleh dari hasil penelitian dan mengembangkan sebuah pusat, lembaga atau proyek yang telah punya LKS siap pakai atau dapat dibuat sendiri oleh guru. Ketika siswa mendiskusikan masalah bersama dan membandingkan jawaban, kerja tim yang paling sering dilakukan adalah membetulkan setiap kekeliruan atau miskonsepsi apabila teman sesama tim membuat kesalahan.

Kerja tim tersebut merupakan ciri terpenting TGT. Pada setiap saat, penekanan diberikan kepada anggota tim agar melakukan yang terbaik untuk timnya, dan pada tim sendiri agar melakukan yang terbaik untuk membantu anggotanya. Tim tersebut menyediakan dukungan teman sebaya untuk kinerja akademik yang memiliki pengaruh berarti pada

pembelajaran, dan tim yang menunjukkan saling peduli dan hormat. Hal itulah yang memiliki pengaruh yang berarti pada hasil – hasil belajar.

c. *Games Tournament*

Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi. Oleh karena itu, pertanyaan – pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok. Dalam permainan ini, setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing- masing ditempatkan dalam meja- meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5-6 orang peserta dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogeny.

Pemmainan ini diawali dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu, permainan dimulai dengan membagikan kartu soal untuk bermain (kartu soal dan kunci diletakkan terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca). Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut.

Pertama, setiap pemain dalam setiap meja menentukan dulu pembaca soal dan pemain yang pertama dengan cara undian. Kemudian, pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh

pemain. Selanjutnya, soal dikerjakan secara, mandiri oleh pemain dan penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal.

Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, pemain akan membacakan hasil perkerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu, pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang kali pertama memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua soal habis dibacakan. Di samping itu, posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain, dan penantang. Di sini, permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal. Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membaca soal dan membuka kunci jawaban, tidak boleh ikut menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain.

Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan table yang telah tersediakan. Selanjutnya, setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang telah diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan. Kemudian, setiap pemain kembali kekelompok asalnya dan melaporkan

poin yang telah diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudia menentukan kreteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya.

d. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

Langka pertama sebelum memberika penghargaan kelompok adalah menghitung rata skor kelompok. Untuk memilih rata skor yang diperoleh oleh masing – masing anggota kelompok dibagi dengan banyak anggota kelompok. Pemberikan penghargaan didasarkan atas rata- rata poin yang didaapat oleh kempok tersebut. Penentuan poin yang diperoleh oleh seperti ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2.1. Perhitungan Poin Permainan untuk Empat Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kertu yang Diperoleh
Top dengan	40
High Middle Scorer	30
Low Middle Scorer	20
Low Scorer	10

Tabel 2.2. Perhitungan Poin Permainan untuk Tiga Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu yang Diperoleh
Top acorer	60
Middle Scorer	40
Low Scorer	20

Dengan keterangan sebagai berikut:

- 1) *Top acorer* (skor tertinggi)
- 2) *High Middle Scorer* (skor tinggi)
- 3) *Low Middle Scorer* (skor rendah)
- 4) *Low Scorer* (skor terendah)

Tabel 2.3. Kreteria Penghargaan Kelompok

Kreteria (Rerata Kelompok)	Predikat
30-39	Tim Kurang Baik
40-44	Tim Baik
45-49	Tim Baik Sekali
50 ke atas	Tim Istimewa

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang dimiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Pembelajaran kooperatif model TGT dlah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa tanpa harus ada perbendaan status. Model mempebelajaran ini melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, mengandung untur permainan yang bisa menggairahkan semangat belajar dan mengandung *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat lebih rileks di samping

menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

Melalui uraian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model TGT adalah salah satu model pembelajaran yang mengemas pembelajaran lebih menarik, yaitu dalam bentuk permainan yang berupa *game* turnamen sehingga siswa lebih aktif berkompetisi sesuai dengan kemampuannya, serta melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya. TGT mampu menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar.

2.2.4 Langkah-langkah dan Aktivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Langkah – langkah dan Aktivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah sebagai berikut :

1. Guru menentukan nomor urut siswa dan menerapkan siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (3 orang, kemampuan setara). Sertiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, dan 1 lembar skor permainan
2. Siswa mencabut kart untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
3. Pembaca I mengocok kartu dan mengambil kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.

4. Jika penantang I dan II memiliki jawaban yang berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
5. Jika jawaban penantang salah, dia dikenalkan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
6. Selanjutnya, siswa bergantian posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.
7. Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim.
8. Penghargaan sertifikasi, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), dan Tim Baik (kriteria bawah). Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen.

2.2.5 Kelebihan dan kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*

Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* adalah:

1. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya;
2. Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi;
3. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil;
4. Motivasi belajar siswa bertambah;
5. Pemahaman yang mendalam terhadap pokok bahasan pembelajaran Negara;

6. Mengingatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru:

Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah:

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya;
2. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran
3. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kaalu guru tidak dapat mengolah kelas.

2.2.6 Pengertian Media

Media adalah alat yang harus ada apabila kita ingin memudahkan sesuatu dalam pekerjaan. Media merupakan alat bantu yang dapat memudahkan pekerjaan. Setiap orang pasti ingin bekerja yang dibuatnya dapat diselesaikan dengan baik dan dengan hasil yang memuaskan. Kata media itu sendiri berasal dari bahasa latin yang merupakan bentuk jamak dari kata “medium” yang berarti “ pengantar ataaau perantara”, dengan demikian dapat diartikan bahwa media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan. Menurut Ahmadi & Amri (2010:115)

Media berasal dari bahasa latian “*medium*” yang secara harafiah berarti “tengah” pengantaran atau pengantar”. Dengan kata lain, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.

Dalam aktifitas pembelajaran media dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat membawa informasi dan pengetahuan dalam interaksi yang berlangsung antara pendidik dan peserta didik. Menurut Syafri (2016:120)

Menurut Sadiman ddk (dalam Syafri 2016:120) media adalah senganah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim kepengiriman sehingga dapat merangsang fikirian, perasaan, perhatian dan minat serta perhatian siswa sedemikin rupa sehingga proses belajar terjadi.

Jadi, dapat disimpulkan, media adalah sarana yang dapat digunakan dalam pembelajaran agar dapat menarik perhatian peserta didik untuk memudahkan dan mempercepat penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik supaya tujuan pembelajaran tercapai.

2.2.7 Materi Bangun Ruang

Pengertian Bangun Ruang Transparan

Media bangun ruang transparan merupakan alat yang digunakan untuk mempermudah peneliti dalam mengajarkan materi volume kubus, balok dan limas segitiga. Penggunaan media tersebut diharapkan mampu memberikan konsep kepada siswa dalam memahami volume bangun ruang kubus, balok dan limas segitiga.

Rumus Bangun Ruang Transparan

1. Volume Bangun Ruang
 - 1) Mengukur Volume dengan Kubus Satuan
 - 1) Kubus Satuan

Kubus satuan dapat digunakan untuk mengukur isi dari bangun balok atau kubus. Banyaknya kubus satuan yang dapat diisikan ke balok atau kubus adalah isi dari balok atau kubus tersebut dengan satuannya kubus satuan.



Volume Balok dan Kubus dengan Kubus Satuan Cara menentukan volume balok dengan kubus satuan, yaitu dengan memasukkan kubus-kubus satuan dalam ruang balok transparan.

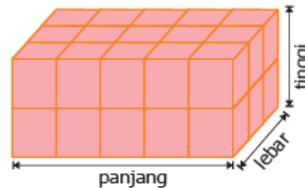


Balok transparan di atas setelah diisi dengan kubus satuan dapat dilihat pada gambar di atas. Banyaknya kubus satuan yang mengisi balok transparan adalah 16 kubus satuan. Jadi, volume balok sama dengan 16 kubus satuan.

Menentukan Banyaknya Kubus Satuan pada Balok Transparan
Cara menentukan volume balok dalam satuan kubus satuan, yaitu dengan menghitung banyaknya kubus satuan yang dapat menempati ruang balok tersebut. Perhatikan balok yang telah terisi kubus satuan

berikut! Volume balok di bawah ini adalah 30 kubus satuan.

Panjangnya 5 kubus, lebar 3 kubus, dan tinggi 2 kubus.

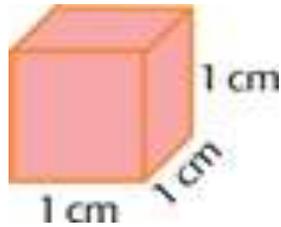


Perhatikan beberapa balok berikut yang memuat kubus satuan!

No.	Nama Bangun	Volume (banyak kubus satuan)	Panjang	Lebar	Tinggi	Keterangan
1.		4	4	1	1	$4 = 4 \times 1 \times 1$
2.		8	4	2	1	$8 = 4 \times 2 \times 1$
3.		12	4	3	1	$12 = 4 \times 3 \times 1$
4.		6	1	3	2	$6 = 1 \times 3 \times 2$
5.		12	2	3	2	$12 = 2 \times 3 \times 2$
6.		24	4	3	2	$24 = 4 \times 3 \times 2$
7.		40	5	4	2	$40 = 5 \times 4 \times 2$

Berdasarkan tabel di atas, banyaknya kubus satuan dari balok adalah hasil perkalian dari panjang, lebar, dan tinggi. Kubus satuan memiliki ukuran bermacam-macam. Sekarang, ambil kubus satuan dengan panjang rusuk 1 cm, lebar 1 cm, dan tinggi 1 cm.

Perhatikan gambar kubus satuan berikut!

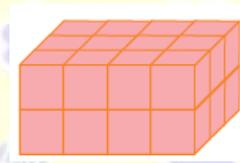
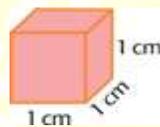


Volume kubus satuan di atas adalah $1 \times 1 \times 1 = 1$.

$$V = 1 \times 1 \times 1 = 1$$

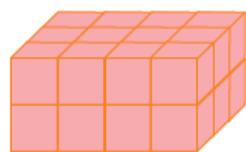
Jadi, volumenya adalah 1 cm^3

1 cm^3 dibaca 1 sentimeter kubik.



?

Volume balok di atas dapat dicari dengan menghitung banyaknya kubus satuan terlebih dahulu. Karena masing-masing kubus satuan memiliki volume 1 cm^3 (1 senti meter kubik), maka volume balok diperoleh banyaknya kubus satuan dikali dengan 1 senti meter kubik.



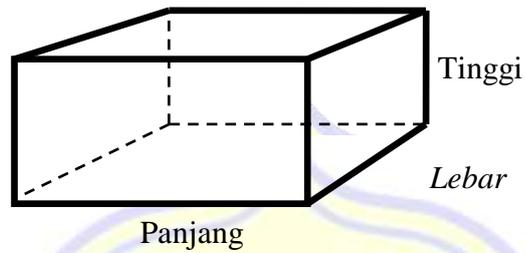
$$\begin{aligned} V &= 4 \times 3 \times 2 \times 1 \\ &= 24 \end{aligned}$$

Jadi, volume balok di samping

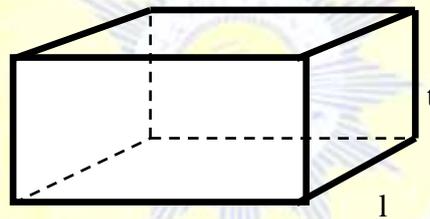
adalah 24 cm^3 .

Mencari Volume Balok Bila Diketahui Ukuran Tertentu

Volume balok di bawah ini dapat ditentukan dengan mengalikan panjang, lebar, dan tinggi balok.



Volume balok dapat diformulasikan sebagai berikut:



$$V = p \times l \times t$$

Keterangan:

V= volume

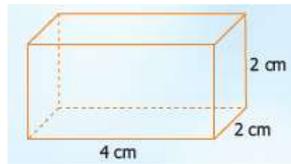
p = panjang

l =lebar

t = tinggi

Contoh

Hitunglah volume balok di bawah ini!



Penyelesaian

Ukuran balok

$$p = 4 \text{ cm}, l = 2 \text{ cm}, t = 2 \text{ cm}$$

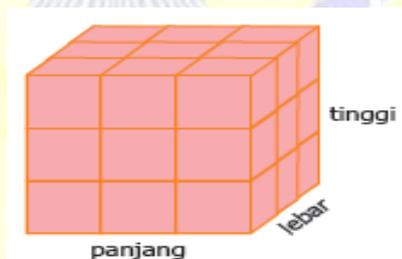
$$V = 4 \times 2 \times 2 = 16$$

Jadi, volumenya adalah 16 cm³

Menentukan Volume Kubus

Kubus adalah balok yang memiliki ukuran panjang, lebar, dan tinggi sama. Kubus memiliki 6 sisi yang sama, sisi kubus berbentuk persegi. Volume kubus dapat ditentukan dari volume balok.

Perhatikan balok di bawah ini!



Jika dipandang sebagai balok, maka gambar di atas diketahui

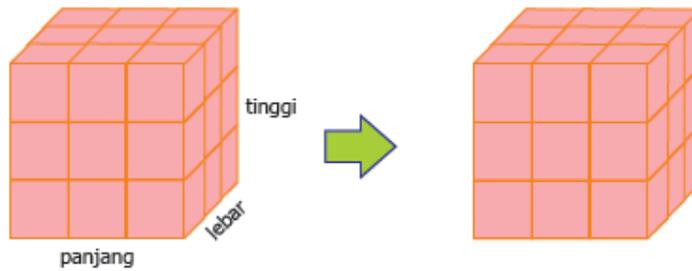
panjang = 3 kubus satuan,

lebar = 3 kubus satuan,

tinggi = 3 kubus satuan.

Volume kubus di atas adalah

$$V = 3 \times 3 \times 3 = 27 \text{ kubus satuan.}$$



Volume kubus dapat diperoleh dengan cara berikut.

Volume kubus adalah hasil kali panjang sisi dengan panjang sisi dan dikali dengan panjang sisi lagi. Secara matematis dapat ditulis sebagai berikut.

$$\text{Volume kubus} = p \times l \times t \quad (p = l = t = s)$$

$$= s \times s \times s$$

$$= s^3$$

$$\mathbf{V_{kubus} = S^3}$$

Keterangan:

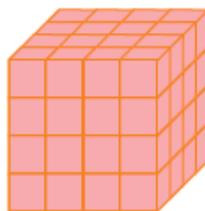
V_{Kubus} = volume kubus

S = sisi

Contoh

Perhatikan gambar di bawah ini!

Hitunglah volume kubus berikut dengan kubus satuan!



Penyelesaian

Panjang rusuk = 4 kubus satuan

$s = 4$ kubus satuan

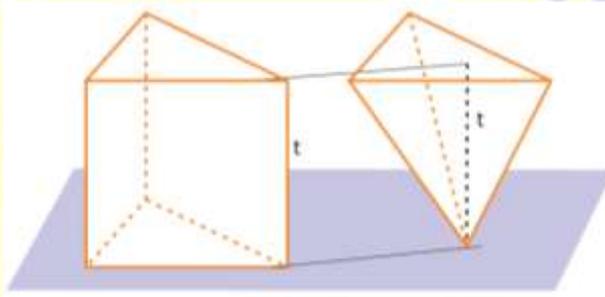
$$\text{Volume} = s^3$$

$$= 4^3$$

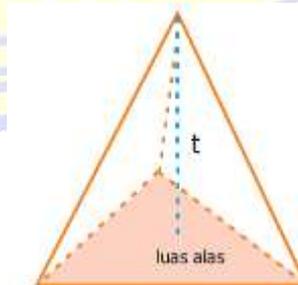
$$= 64$$

Jadi, volume kubus di atas adalah 64 kubus satuan.

2) Limas Segitiga



Gambar di atas adalah prisma segitiga dan limas segitiga keduanya memiliki alas dan tinggi yang sama. Setelah kamu melakukan aktivitas di atas maka volume limas segitiga sepertiga dari volume prisma segitiga yang memiliki ukuran alas dan tinggi yang sama.



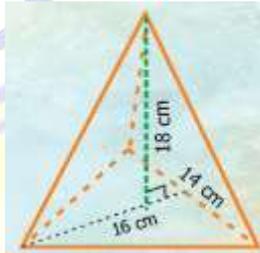
$$V_{\text{limas segitiga}} = \frac{1}{3} \times L_{\text{alas}} \times t$$

Keterangan:

V = volume

L_{alas} = luas alas limas (luas segitiga alas)

t = tinggi limas



Contoh

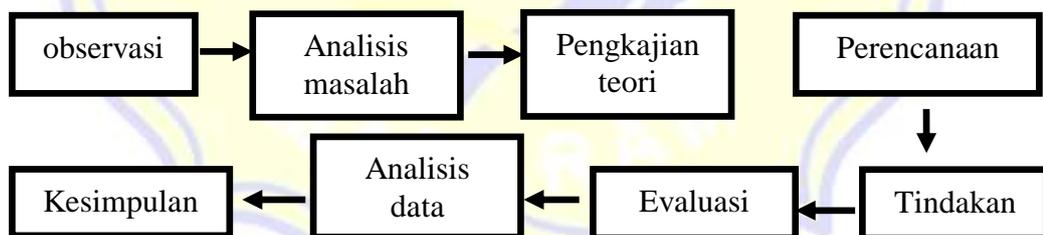
Tentukan volume limas segitiga di atas ini!

Penyelesaian:

$$V = \frac{1}{3} \times \frac{14 \times 16}{2} \times 18 = 672$$

Jadi, volume limas segitiga di atas adalah 672 m^3 .

2.3 Kerangka Berpikir



Kerangka berpikir merupakan kesimpulan untuk mengetahui adanya hubungan antara variabel yang ada dalam penelitian. Kerangka berpikir merupakan merupan model konseptual bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah penting. Seperti yang telah

diungkapkan, peneliti mempunyai bahwa variabel bebas berkaitan dengan variable terikat.

Berdasarkan kerangka berfikir, terdapat sistematika yang dilalui sebelum mendapatkan hasil yang diinginkan yaitu: (1) observasi dilakukan untuk mendapatkan hasil tes siswa berdasarkan soal yang diberikan yang berkenaan dengan volume bangun ruang kubus. (2) analisis data dilakukan untuk mendapatkan permasalahan yang dialami siswa terkait dengan hasil tes soal dari volume bangun ruang yakni kubus. (3) Pengkajian teori dilakukan untuk menjadi dasar dalam penelitian berdasarkan model pembelajaran yang digunakan (Model TGT). (4) perencanaan dilakukan untuk mempersiapkan segala hal yang berkaitan dengan tujuan penelitian yang di gunakan oleh peneliti seperti RPP, soal, materi, dll. (5) tindakan dilakukan untuk menerapkan model pembelajaran yang di gunakan oleh peneliti (model TGT) dalam menyelesaikan permasalahan yang dialami oleh siswa (hasil belajar). (6) evaluasi dilakukan untuk mengetahui apakah model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti telah sesuai atau tidak dalam mengajarkan materi volume bangun ruang kubus. (7) Analisis data dilakukan untuk menentukan hasil tes siswa apakah terdapat pengaruh dari model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti dalam menyelesaikan permasalahan siswa. (8) kesimpulan merupakan tahap terakhir dalam penelitian, dimana peneliti menyimpulkan hasil dari analisis data yang yang dilakukan apakah model pembelajaran yang digunakan oleh peneliti telah mampu mengatasi permasalahan siswa atau tidak.

2.4 Hipotesis

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berfikir tersebut dapat diambil hipotesis sebagai berikut:

H_0 : tidak ada pengaruh hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan Model *Teams Games Tournaments (TGT)* Berbantuan Media Bangun Ruang Transparan Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Volume Bangun Ruang pada kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab.

H_a : terdapat pengaruh hasil belajar siswa pada kelompok eksperimen yang menggunakan Model *Teams Games Tournaments (TGT)* Berbantuan Media Bangun Ruang Transparan Terhadap Hasil Belajar Siswa Materi Volume Bangun Ruang pada kelompok kontrol yang menggunakan metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen dengan disain *Quisi Eksperimen* dimana tidak memungkinkan peneliti untuk mengontrol semua variable yang relevan kecuali variable – variable yang akan diteliti. Peneliti akan membagi menjadi dua kelompok, yaitu kelompok eksperimen *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media bangun ruang transparan dan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran secara ceramah dan tanya jawab.

Disain peneliti yang digunakan dalam penelitian adalah *Pri- Test and Post Test Group*, pada penelitian ini terdapat dua kelompok penelitian yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Dimana kelompok eksperimen yaitu kelompok kelas yang menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media bangun ruang transparan sedangkan kelompok kontrol menggunakan pembelajaran secara ceramah dan tanya jawab.

Tabel 3.1. Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Ekperimen	O_1	X_1	O_2
kontrol	O_1		O_2

Keterangan:

Ekperimen	:	subyek penelitian
Kontrol	:	subyek penelitian
O_1	:	<i>Pretest</i> kelas eksperimen dan kelas control
O_2	:	<i>Posttest</i> kelas eksperimen dan kelas control
X_1	:	<i>Pembelajaran</i> matematika dengan model pembelajaran TGT berbantuan media bangun ruang transparan

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian di SD 03 Negeri Seteluk Sumbawa Barat, Nusa Tenggara Barat dan waktu penelitian dilaksanakan pada semester II Tahun Pelajaran 2019/2020.

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup penelitian bertujuan untuk membatasi penelitian yang akan dibahas dan untuk melaksanakan proses penelitian yang dilakukan yaitu :

3.1.1 Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD 03 Negeri Seteluk Desa Seteluk semester II Tahun Pelajaran 2019/2020.

3.1.2 Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD 03 Seteluk semester II Tahun Pelajaran 2019/2020

3.1.3 Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah Pengaruh Penggunaan Model *Teams Games Tournaments (TGT)* Berbantuan Media Bangun Ruang Transparan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD Negeri 03 Seteluk Materi Volume Bangun Ruang Tahun Pelajaran 2019 / 2020 ?.

3.4 Subjek Penelitian

3.4.1 Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek / subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono,2017:61). Jumlah seluruh siswa kelas 1 sampai kelas 6 ada 216 siswa dan 13 guru.

3.4.2 Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel yang diambil dari populasi harus betul-betul representatif atau mewakili (Sugiyono, 2017: 62). Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini dilakukan dengan cara *probability sampling*. Menurut Sugiyono (2013 :63) *probability sampling* adalah teknik pengambilan sampel yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Pada penelitian ini sampel yang digunakan ditetapkan oleh pihak sekolah yakni kelas A dan B, sehingga sampel tidak bisa diambil secara acak. Dalam hal ini penelitian yang digunakan sebagai sampel adalah kelas kelas A dan B.

Sampel yang dipilih sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol ditentukan oleh uji *Normalitas* dan *Homogenitas pretest* dari kelas yang dijadikan subjek penelitian. Yang digunakan sebagai penelitian adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri 03 Seteluk di Desa Seteluk tahun pelajaran 2020. Jumlah siswa kelas A adalah 13 dan jumlah siswa kelas B adalah 13.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data (Sugiyono, 2017 : 224). Data dalam penelitian ini berupa data hasil belajar siswa. Data hasil belajar siswa diperoleh dengan menggunakan tes.

Pengumpulan data penelitian untuk domain kognitif dilakukan dengan menggunakan instrumen tes tertulis berupa tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*), *pretest* diberikan sebelum perlakuan terhadap kedua kelas yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol. tes akhir dilakukan setelah sampel diberikan perlakuan. Perlakuan yang diberikan berupa pembelajaran yang berbeda, yaitu pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* berbantuan media bangun ruang transparan pada kelas eksperimen dan model pembelajaran cerama dan tanya jawab pada kelas kontrol.

3.5.1 Observasi

Observasi digunakan untuk mengetahui aktivitas peserta didik selama proses belajar mengajar berlangsung, observasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah untuk melihat keterlaksanaan metode pembelajaran TGT dalam kegiatan belajar mengajar. Observasi ini dilakukan 2 orang observer untuk melihat keaktifan siswa dalam proses belajar. Aspek keterlaksanaan pembelajaran dicapai dianalisis dengan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{keterlaksanaan} = \frac{\text{indikator yang dicapai}}{\text{jumlah indikator maksimal}} \times 100\%$$

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat dilihat tabel berikut:

Tabel 3.2 Persentase keterlaksanaan Pembelajaran

Persentase Keterlaksanaan	Kategori
>90	Sangat baik
80<k<90	Baik
70<k<80	Cukup
60<k<70	Kurang
K<60	Sangat Kurang

Sudjana (2008:118)

3.5.2 Tes

Data yang dapat dari hasil penelitian adalah berupa angka yang didapatkan dari hasil *posttest* kepada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Pada pengumpulan data dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas.

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan melihat apakah populasi berdistribusi normal atau tidak berdasarkan data skor rata-rata hasil belajar sampel terhadap data tes akhir pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Dalam penelitian ini uji normalitas dilakukan dengan menggunakan uji Kolmogorov-Semirnov dengan taraf signifikansi 5%. Menurut Sugiyono (2017: 77) untuk menguji normalitas dengan pengujian Kolmogorov-Semirnov adalah sebagai berikut:

Keterangan:

$$Z = \frac{(x_i - \bar{x})}{s}$$

Z = simpangan baku untuk kurve normal standard

x_i = data ke I dari suatu kelompok data

\bar{x} = rata-rata kelompok

s = simpangan baku

2. Uji homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah varians populasi bersifat homogen atau tidak berdasarkan data skor hasil

belajar yang diperoleh. Dalam penelitian ini untuk kelompok sampel termasuk dalam homogenitas atau tidak maka dilakukan uji homogenitas. Menurut Sugiyono (2017: 140) pengujian homogenitas varians dapat dilakukan dengan uji F sebagai berikut:

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

$$S^2 = \frac{\sum(x_i - \bar{x})^2}{n}$$

Keterangan:

F = Uji Homogenitas Varians

Varians terbesar = Varians sampel terbesar (S^2)

Varians terkecil = Varians sampel terkecil (S^2)

S^2 = Varians sampel

n = Jumlah sampel

3.6 Variabel penelitian

Variabel dalam penelitian ini terdapat dua jenis yakni variabel bebas (Independen) dan variabel terikat (Dependen). Variabel dalam penelitian ini antara lain.

2.4.1 Variabel Bebas

Menurut Sugiyono (2018: 4) Variabel bebas (independen) adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini

adalah model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

2.4.2 Variabel Terikat

Menurut Sugiyono (2018: 4) Variabel terikat (dependen) adalah variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (independen). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa materi volume balok.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati (Sugiyono, 2017: 102). Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis yakni *pretest* dan *posttest* yang masing-masing terdiri dari 20 soal.

Tes tertulis berupa soal berbentuk pilihan ganda dimaksudkan untuk mengetahui tingkat hasil belajar dari aspek kognitif. Tes tertulis berupa soal test akhir dengan kisi-kisi yang sama. Instrument tes tertulis yang digunakan untuk kedua kelas eksperimen, sehingga dapat memberikan data akurat yang dapat mendukung tujuan penelitian. Instrumen penelitian yang disusun peneliti terlebih dahulu melalui proses uji coba instrumen. Uji coba instrumen domain kognitif meliputi analisis uji validitas.

Dalam penelitian ini, validitas yang digunakan adalah validitas isi. Validitas isi dari suatu tes hasil belajar dapat diketahui dengan jalan

membandingkan antara isi yang terkandung dalam tes hasil belajar matematis siswa

Pada penelitian ini uji validitas digunakan untuk mengukur tingkat validnya isi dari soal tes yang akan digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman konsep siswa. Pada setiap tes maupun non test terdapat butir-butir (item) pertanyaan yang diberikan. Secara teknik dalam pengujian instrument validitas dilakukan oleh ahli, maka selanjutnya diuji cobakan.

3.8 Prosedur Penelitian

Prosedur dalam penelitian ini menggunakan desain penelitian Quasi eksperimen dengan rancangan *posttest only*. kelompok pertama yaitu kelas eksperimen diberi perlakuan berupa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diberikan oleh peneliti dan kelompok kedua yaitu kelas kontrol tidak diberikan perlakuan diajarkan langsung oleh peneliti. Menurut Sugiyono (2018: 74) desain ini terdapat pretest, sebelum diberi perlakuan. Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Selanjutnya dilaksanakan penelitian kelas eksperimen dan kelas kontrol akan diberikan *pretest* terlebih dahulu untuk melihat kemampuan awal siswa. Hasil *pretest* digunakan sebagai dasar untuk menjalankan tahap penelitian selanjutnya yakni perlakuan terhadap kelas kontrol dimana pembelajaran matematika menggunakan metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab

sedangkan kelas perlakuan kelas eksperimen dimana pembelajaran matematika dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pada tahap selanjutnya kedua kelas akan diberikan *posttest* untuk melihat hasil belajar siswa. Pada hasil *posttest* yang telah diberikan kepada siswa. Kemudian data dianalisis untuk melihat perbedaan pembelajaran pada kelas eksperimen dimana pembelajaran dipadukan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media bangun ruang transparan dan kelas kontrol dimana pembelajaran matematika menggunakan metode pembelajaran ceramah dan tanya jawab pada hasil belajar siswa.

3.9 Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2017: 147). Data yang diperoleh dari *posttest* ini merupakan data kemampuan pemahaman konsep matematis siswa. Sebelum melakukan pengujian hipotesis data kemampuan pemahaman konsep matematika siswa, terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas. Pada penelitian ini untuk menguji data yang didapatkan normal dan homogen terlebih dahulu dilakukan uji statistik yang akan digunakan dalam pengujian hipotesis.

Uji hipotesis menggunakan uji t ini dimaksudkan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan rata-rata secara signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol pada taraf signifikansi 5%. Dengan hipotesis sebagai berikut:

H_0 : Tidak ada pengaruh model yang signifikan dan positif pada model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media bangun ruang transparan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 03 Seteluk .

H_a : Terdapat pengaruh model yang signifikan dan positif pada model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media bangun ruang transparan terhadap hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 03 Seteluk .

Pada penelitian ini untuk pengujian hipotesis dilakukan menggunakan uji t. Menurut Sugiyono (2019: 124) uji t dapat dilakukan sebagai berikut:

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

Keterangan:

t = nilai t hitung

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

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

n_1 = banyaknya sampel 1

n_2 = banyaknya sampel 2

s_1^2 = varians sampel 1

s_2^2 = varians sampel 2

r = korelasi antara dua sampel