

SKRIPSI

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATERI PENYAJIAN DATA DI SDN 20 AMPENAN

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



Oleh:

WIDYA SULASTRI
116180066

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

2020

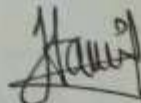
HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATERI
PENYAJIAN DATA DI SDN 20 AMPENAN

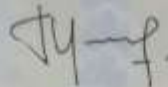
Telah memenuhi syarat dan disetujui
Selasa, 5 Agustus 2020

Dosen Pembimbing I



Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd
NIDN 0823078802

Dosen Pembimbing II



Yunita Septriana Anwar, M.Sc
NIDN 0850904101094

Menyetujui:

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



Hafaturrahmah, M.Pd.
NIDN 0804048501

HALAMAN PENGESAHAN

SKRIPSI

**EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA
KELAS V PADA MATERI PENYAJIAN DATA DI SDN 20 AMPENAN**

Skrripsi atas nama Widya Sulastri telah dipertahankan di depan dosen penguji
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Muhammadiyah Mataram

Rabu, 12 Agustus 2020

Dosen Penguji

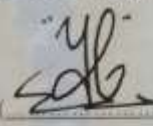
1. Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd
NIDN 0823078802

(Ketua)



2. Yuni Mariyati, M.Pd
NIDN 0806068802

(Anggota I)



3. Sintayana Muhandini, M.Pd
NIDN 0810018901

(Anggota II)

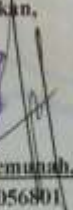


Mengesahkan

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM**

Dekan,




Dr. H. Maemunah, S.Pd., MH
NIDN 0802056801

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 : Widya Sulastri
Nim : 116180066
Alamat : Perumahan Alamanda

Memang benar Skripsi yang berjudul Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Papan Diagram (PADI) Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Penyajian Data Siswa Kelas V SDN 20 Ampenan 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 diakui sebagai sumber dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

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

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

Mataram, 11 Agustus 2020

Yang membuat pernyataan,


Widya Sulastri
NIM 116180066



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MATARAM
UPT. PERPUSTAKAAN

Jl. K.H.A. Dahlan No. 1 Mataram Nusa Tenggara Barat
Kotak Pos 108 Telp. 0370-633723 Fax. 0370-641996
Website: <http://www.lib.ummat.ac.id> E-mail: upt.perpustakaan@ummat.ac.id

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN
PUBLIKASI KARYA ILMIAH**

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

Nama : Widya Sulastri
NIM : 116180066
Tempat/Tgl Lahir : Mur, 24 November 1998
Program Studi : P650
Fakultas : FKIP
No. Hp/Email : 085 205 767 327 / widyasulastri66@gmail.com
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: ~

Efektifitas penggunaan Mode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team
Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar siswa kelas V
pada Materi Penyajian Data Di SDN 20 Ampenan

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 : 16 September 2019

Penulis



Widya Sulastri
NIM. 1161 80066

Mengetahui,
Kepala UPT Perpustakaan UMMAT



Akandur S. Sos, M.A.
NIDN 0802048904

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan saat mereka menyerah. “

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 orang tua tercinta yang selalu senantiasa mendoakan dalam setiap langkah dan harapan saya, yang telah memberikan semangat, dukungan dan motivasi dalam mewujudkan impian saya serta memberikan inspirasi dalam setiap langkah.
3. Buat seluruh keluarga besar saya yang selalu setia mendoakan, menyemangati dan selalu mensupport apa yang saya kerjakan.
4. Buat sahabat saya (Tri Firdani, Hesti Astuti) saksi perjuangan dalam mengerjakan tugas akhir ini
5. Buat sahabat saya (Asri Ainun) yang selalu setia menemani kemanapun dan kapanpun saya repotkan, dan terimakasih selalu sabar dalam menjadi guru SPSS kami.
6. Buat sahabat saya (Yana, Yulisa dan Puput) yang selalu saling mengingatkan dikala ingin menyerah, selalu memotivasi apapun langkah saya.
7. Bee Class kalian kelas yang selalu akan saya rindukan.
8. Kampus hijau dan almamater kebanggaan saya 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 **Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Materi Penyajian Data Di Sdn 20 Ampenan** dapat terselesaikan tepat pada waktunya. Skripsi 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 proposal 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. Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd. sebagai Pembimbing I
5. Ibu Yunita Septiana Anwar, M.Pd. sebagai Pembimbing II, dan semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu yang juga telah memberi kontribusi memperluas penyelesaian skripsi 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, 11 Agustus 2020
Penulis,


Widya Sulastri
NIM 116180066

Widya Sulastri. 116180066. **EFEKTIVITAS PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V PADA MATERI PENYAJIAN DATA DI SDN 20 AMPENAN.** Skripsi. Mataram : Universitas Muhammadiyah Mataram.

Pembimbing 1 : Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd

Pembimbing 2 : Yunita Septriana Anwar, M.Pd

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 *Teams Games Teournament* terhadap hasil belajar siswa. Desain penelitian yang digunakan adalah *kuasi eksperimen* dengan bentuk *pretest and posttest only*. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh kelas V, sedangkan sampel yang dipilih adalah kelompok kelas VA sebagai kelas eksperimen dan kelompok kelas VB sebagai kelas kontrol. Kedua sampel ini ditentukan menggunakan teknik *Simple Random Sampling*. Data mengenai kemampuan perbedaan hasil belajar diambil dengan menggunakan instrument *pretest-postest* dalam bentuk soal essay. Sebelum menganalisis lebih lanjut hasil *pretest-postest*, kedua kelas terlebih dahulu diuji normalitas dan homogenitasnya. Hasil uji hipotesis menunjukkan bahwa $t_{ung} = 18.402 > t_{el} = 1,697$ yang berarti H_0 ditolak, sehingga terdapat perbedaan antara hasil belajar materi penyajian data pada kelas eksperimen maupun kontrol atau dengan kata lain terdapat efektivitas model model pembelajaran *teams games teournament* terhadap hasil belajar siswa. Hal ini mengindikasikan bahwa pembelajaran dengan model pembelajaran *teams games* memungkinkan proses pembelajaran menjadi lebih menarik serta mampu menghilangkan rasa bosan siswa sehingga siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik.

Kata Kunci: *Teams Games Teournament*, Hasil Belajar.

Widya Sulastri, 116180065, **THE EFFECTIVENESS OF USING COOPERATIVE LEARNING MODEL TYPE OF TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) ON THE LEARNING OUTCOMES OF FIVE GRADE STUDENTS IN THE MATERIAL OF DATA PRESENTATION AT SDN 20 AMPENAN**. Thesis, Mataram: Universitas Muhammadiyah Mataram.

Supervisor 1: Dr. Intan Dwi Hastuti, M.Pd
Supervisor 2: Yunita Septriana Anwar, M.Pd

ABSTRACT

The implementation of a good learning process is determined by a learning model which could attract students' interest in the learning process. Less attractive learning models tend to make students quickly bored in the learning process, which resulted the student learning outcomes to be low. This study aimed to determine the effect of the Teams Games Teournament learning model on students' learning outcomes. This research was a quasi-experimental with a pre- and post-test only form. The population in this study were all students of five grade classes, while the sample chosen was the class of VA as the experimental group and the class of VB as the control group. These two samples were determined using the Simple Random Sampling technique. The data regarding to the ability differences in learning outcomes were taken using pre- and post-test instrument in the form of essay questions. Before further analyzing the pre- and post-test results, the two classes were first tested for normality and homogeneity. The results of the hypothesis test showed that $t_{count} = 18.402 > t_{table} = 1.697$, which means that H_0 was rejected, so that there was a difference between the learning outcomes in the experimental and control group. It can be said that there was an affectivity of using the Teournament Teams games learning model on the students' learning outcomes. This indicated that using the Teams games learning model could facilitate the learning process to be more interesting and help eliminating students' boredom so that the students may achieve better learning outcomes.

Keywords: Teams Games Teournament, Learning Outcome

MEMORANDUM
SALINAN FOTO COPY/BUKLAH FISIK
MADARAS

KEPALA
MADARAS
JURUSAN PENDIDIKAN DASAR


Humaira, M.Pd
NIDN. 0803048601

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN	iv
SURAT PERNYATAAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	v
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
 BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.4 Manfaat Penelitian	6
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1 Penelitian yang Relevan	8
2.2 Kajian Teori	10
2.3 Kerangka Berfikir	39
2.4 Hipotesis	40
 BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Rancangan Penelitian	41
3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	43
3.3 Ruang Lingkup Penelitian	43
3.4 Penentuan Subjek Penelitian	44
3.5 Teknik Pengumpulan Data	45

3.6 Variabel Penelitian	48
3.7 Instrument Penelitian.....	49
3.8 Uji Coba Instrument Penelitian.....	50
3.9 Prosedur Penelitian	52
3.10 Teknik Analisis Data	53

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

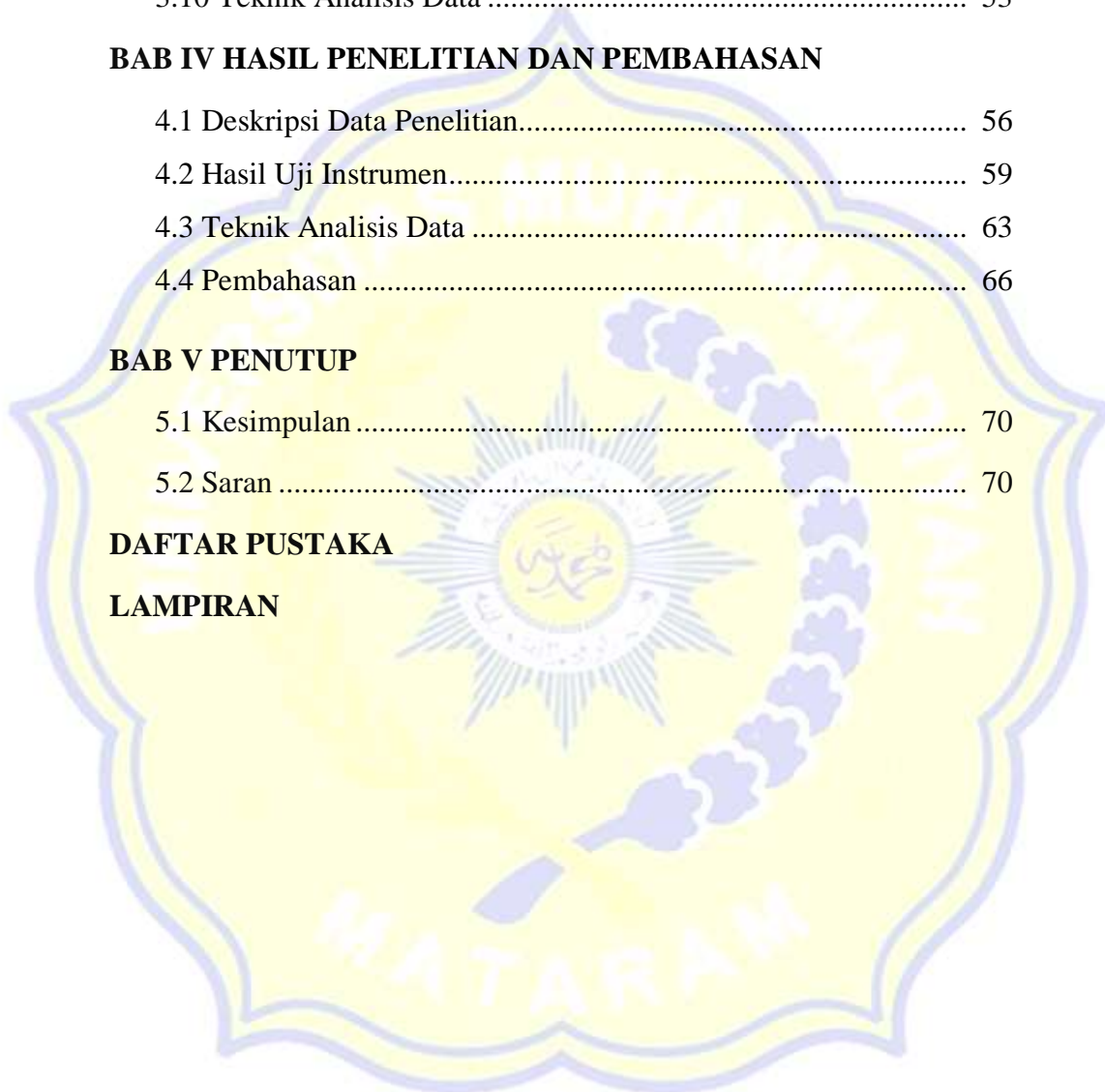
4.1 Deskripsi Data Penelitian.....	56
4.2 Hasil Uji Instrumen.....	59
4.3 Teknik Analisis Data	63
4.4 Pembahasan	66

BAB V PENUTUP

5.1 Kesimpulan	70
5.2 Saran	70

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Perhitungan Poin Permainan untuk Empat Pemain	14
Tabel 2.2. Perhitungan Poin Permainan untuk Tiga Pemain	14
Tabel 2.3. Kreteria Penghargaan Kelompok.....	14
Tabel 3.1. Rancangan penelitian.....	28
Tabel 3.2. Data Siswa Kelas V	31
Tabel 3.3 kisi-kisi Lembar Observasi Guru	35
Tabel 4.1 Hasil Keterlaksanaan Pembelajaran	43
Tabel 4.2 deskripsi hasil belajar siswa	44
Tabel 4.3 Hasil Validitas Instrumen	45
Tabel 4.5 Hasil Uji Reliabilitas	47
Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Uji Normalitas data <i>posstest</i> kelas eksperimen dan kelas kontrol.....	49
Tabel 4.7 Rekapitulasi Hasil Perhitungan Uji Homogenitas Terhadap Hasil <i>Posttest</i> dari Kelas Eksperimen dan Kontrol	50
Tabel 4.8 Uji Hipotesis Menggunakan Uji t Terhadap Hasil <i>Posttest</i> pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	50

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Belajar merupakan suatu proses kegiatan memperoleh informasi dari berbagai sumber, atau kegiatan yang dilakukan untuk mempelajari suatu hal agar mencapai tujuan yang diinginkan dari pengalaman yang diperoleh, sehingga terjadi perubahan perilaku (Afandi, 2015:78). Belajar menurut pandangan konstruktivisme merupakan suatu proses mengkonstruksi pengetahuan yang terjadi *from within* (dari dalam diri anak). Artinya, pengetahuan diperoleh melalui suatu dialog oleh suasana belajar yang diberikan pengalaman dua sisi (kognitif dan afektif). Teori belajar pada dasarnya merupakan penjelasan mengenai bagaimana terjadinya belajar atau bagaimana informasi diproses di dalam pikiran siswa itu. Berdasarkan teori belajar, diharapkan suatu pembelajaran dapat lebih meningkatkan perolehan siswa sebagai hasil belajar (Al-Tabany, 2014 : 28).

Teori belajar diatas sejalan dengan teori konstruktivisme menurut (Al-Tabany, 2014 : 29-30). Teori konstruktivisme ini menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apabila aturan itu tidak lagi sesuai. Bagi siswa agar benar-benar memahami dan dapat menerapkan pengetahuan, mereka harus bekerja memecahkan masalah, menemukan segala sesuatu untuk dirinya, berusaha, berusaha dengan susah

payah dengan ide-ide.

Menurut teori konstruktivis ini, suatu prinsip yang paling penting dalam psikologi pendidikan adalah bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa. Siswa harus membangun sendiri pengetahuan di dalam benaknya. Guru dapat memberikan kemudahan untuk proses ini, dengan memberi kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

Konstruktivis percaya bahwa pembelajaran mengonstruksi sendiri realitasnya atau paling tidak menerjemahkannya berlandaskan persepsi tentang pengalamannya, sehingga pengetahuan individu adalah sebuah fungsi dari pengalaman sebelumnya, juga struktur mentalnya, yang kemudian digunakannya untuk menerjemahkan objek-objek serta kejadian-kejadian baru (Sugiyono & Hariyanto, 2016 : 106).

Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran. Setelah melalui proses belajar maka siswa diharapkan dapat mencapai tujuan belajar yang disebut juga sebagai hasil belajar yaitu kemampuan yang dimiliki siswa setelah menjalani proses belajar.

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang

merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan momok yang menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika (Sundayana, 2013: 2).

Berdasarkan hasil observasi pada tanggal 5 Desember 2019 dengan mewawancarai guru kelas 5 SDN 20 Ampenan, metode pembelajaran yang digunakan saat kegiatan belajar mengajar matematika belum bervariasi dan masih bersifat konvensional seperti metode ceramah, metode tanya jawab, pemberian tugas, dan terkadang juga menggunakan metode diskusi. Dengan penggunaan metode seperti ini, membuat siswa menjadi kurang aktif dalam proses pembelajaran, dan hasil belajar yang diperoleh siswa pun belum maksimal. Masalah ini tentunya akan berujung pada siswa yang mengakibatkan siswa tidak memiliki keinginan dan minat yang kuat untuk mempelajari pelajaran matematika. Penanganan bagi siswa dapat melalui berbagai cara, salah satunya melalui sebuah model pembelajaran.

Permasalahan di atas membuat peneliti memilih model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai model pembelajaran pada materi penyajian data. Model pembelajaran yang menarik dapat memicu siswa untuk ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran aktif yang dapat diterapkan yaitu model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Kelebihan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi,

perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil dan motivasi belajar siswa bertambah.

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau kata yang berbeda. Guru menyajikan materi, dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing.

Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap siswa. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Adapun langkah-langkah dalam model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) yaitu, (1) Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca 1 (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II, (2) 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, (3) Jika penantang I dan II memiliki jawaban yang berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian, (4) Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada), (5) Selanjutnya, siswa bergantian posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama, (6) Setelah

selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim, (7) Penghargaan sertifikasi, Tim Super untuk kriteria atas, Tim Sangat Baik (kriteria tengah), dan Tim Baik (kriteria bawah).

Team Games Tournament (TGT) dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar, hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar.

Sedangkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda.

Berdasarkan hasil penelitian sebelumnya oleh Rabiatul Khairiah yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Ips Kelas V Min Medan Maimun” mampu meningkatkan hasil belajar siswa yang dimana hasil belajar siswa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan memperoleh jumlah nilai 1.325 dengan nilai rata-rata 41,41. Sedangkan hasil belajar siswa kelas Eksperimen dengan menggunakan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) memperoleh jumlah nilai 2.670 dengan nilai rata-rata 83,44.

Penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) banyak digunakan dalam penelitian berbagai jenjang sekolah seperti sekolah dasar (SD), SMP, sampai dengan SMA dengan berbagai mata pelajaran. Dan hasil dari penelitian tersebut menyatakan bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) memang dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

1.2 Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V Pada Materi Penyajian Data Di SDN 20 Ampenan tahun ajaran 2020/2021?.

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa kelas V Pada Materi Penyajian Data Di SDN 20 Ampenan tahun ajaran 2020/2021.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

Manfaat Teoritis:

1. Sebagai pengembangan model pembelajaran khususnya penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

Manfaat Praktis

1. Bagi Siswa

Proses belajar dengan menggunakan media pembelajaran berupa papan diagram diharapkan dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga siswa tidak bosan dalam belajar matematika dan menarik perhatian siswa dalam proses belajar mengajar yang nantinya akan dapat meningkatkan hasil belajar.

2. Bagi Guru

Memperoleh pengetahuan tentang kelebihan dan kekurangan dari media pembelajaran papan diagram sehingga dapat dijadikan acuan atau bahan pertimbangan dalam penggunaan media. Guru juga dituntut untuk mengembangkan dan memaksimalkan media pembelajaran yang kreatif, efektif dan menarik dalam pembelajaran matematika.

3. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan menjadi inspirasi dan rujukan dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu pembelajaran khususnya mata pelajaran matematika.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian yang relevan

1. Rabiatul Khairiah. Pengaruh Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran IPS Kelas V MIN Medan Maimun T.A. 2017/2018. Penelitian yang dilakukan oleh Rabiatul Khairiah adalah membandingkan kelas kontrol dan kelas eksperimen. Dimana hasil belajar siswa menggunakan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) lebih tinggi yaitu 80,5 daripada hasil belajar siswa yang tidak menggunakan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT).

Persamaan dari penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament sedangkan perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya menggunakan pelajaran IPS sedangkan peneliti menggunakan mata pelajaran Matematika. Lokasi penelitian sebelumnya yaitu di MIN Medan Maimun, sedangkan lokasi penelitian yang peneliti lakukan adalah di SDN 20 Ampenan.

2. Vita Ika Lestari. Efektivitas Penerapan Metode Team Games Tournament (TGT) Terhadap Peningkatan Motivasi Dan Prestasi Belajar Ekonomi Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah Brobudur Magelang Jawa Tengah T.A. 2012/2013. Berdasarkan hasil penelitian Vita Ika Lestari dengan menggunakan metode pembelajaran TGT, terbukti ada perbedaan yang signifikan motivasi belajar siswa yang

menggunakan metode ceramah. Hal ini dapat diketahui dari nilai signifikan motivasi belajar siswa setelah diberi perlakuan yaitu sebesar 0,523.

Persamaan penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) sedangkan perbedaannya yaitu penelitian sebelumnya mengukur motivasi sedangkan penelitian yang dilakukan peneliti mengukur hasil belajar. Mata pelajaran dalam penelitian sebelumnya yaitu mata pelajaran ekonomi, sedangkan mata pelajaran yang peneliti lakukan adalah mata pelajaran matematika. Lokasi penelitian sebelumnya adalah di SMA Muhammadiyah Magelang, sedangkan peneliti di SDN 20 Ampenan.

3. Adang Romanda. Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas V Di MI Al-Fajar Pringsewu Tahun Pelajaran 2016/2017. Berdasarkan hasil penelitian Adang Romanda dengan menerapkan model pembelajaran TGT terbukti hasil belajar siswa meningkat. Dapat dilihat dari hasil belajar peserta didik yang meningkat dari setiap siklus.

Persamaan dari penelitian ini yaitu penelitian yang sama-sama menggunakan model pembelajaran TGT dan sama sama mengukur hasil belajar siswa sedangkan perbedaan penelitian ini adalah penelitian sebelumnya menggunakan penelitian tindakan kelas sedangkan penelitian yang peneliti lakukan menggunakan metode kuantitatif.

Lokasi penelitian sebelumnya adalah di MI Al-Fajar Pringsewu sedangkan lokasi yang dilakukan peneliti adalah di SDN 20 Ampenan.

2.2 Kajian Teori

2.2.1 Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament)

2.2.1.1 Pengertian Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Team Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Metode pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) adalah salah tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam metode pembelajaran ini memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, (Dina Fitriyah, 2018 : 18).

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT, Menurut Saco dalam TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselengi

dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka), (Vita Eka Lestari, 2012 : 35).

Sedangkan menurut Rusman model pembelajaran TGT merupakan salah satu jenis model pembelajaran kooperatif yang membagi siswa kedalam beberapa kelompok dengan anggota 5 sampai dengan 6 orang siswa yang mempunyai kemampuan (kepandaian), jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyampaikan materi, dan siswa beraktivitas dalam kelompok mereka masing-masing. Pada saat kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang telah diberikan dikerjakan bersama-sama dengan seluruh anggota kelompoknya. Apabila terdapat beberapa anggota kelompok yang tidak paham dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain mempunyai tanggung jawab untuk memberikan jawaban ataupun memberikan penjelasan, sebelum mengemukakan pertanyaan tersebut kepada guru, (Rosidin, 2019 : 22).

Melalui uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran team games tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran, menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama antar siswa, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Selain itu model pembelajaran TGT juga mampu menumbuhkan semangat belajar siswa dikarenakan model pembelajarannya berupa permainan.

2.2.1.2 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 kerjasama, 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 fokus 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 atau 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 Kartu 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

Melalui uraian diatas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran team games tournament (TGT) adalah salah satu model pembelajaran yang melibatkan siswa aktif dalam pembelajaran, menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama antar siswa, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Selain itu model pembelajaran TGT juga mampu menumbuhkan semangat belajar siswa dikarenakan model pembelajarannya berupa permainan.

Menurut Rosidin (2019 : 46) ada tujuh komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *tems games tournaments* (TGT) yaitu:

a. Presentasi Kelas

Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dijelaskan, berupa pengajaran secara langsung, diskusi atau dengan metode lain. Dalam presentasi kelas ada beberapa yang harus diperhatikan berbeda

dengan presentasi biasa, model pembelajaran kooperatif jenis TGT materi yang disampaikan hanya pokok-pokok materi dan pemaparan mengenai cara belajar yang akan dilaksanakan.

b. Kelompok

Kelompok yang dibentuk pada model pembelajaran kooperatif jenis TGT memiliki anggota 4 sampai dengan 6 orang siswa dengan kemampuan akademik yang memiliki perbedaan dengan memperhatikan kriteria heterogen (suku, jenis, kelamin, suku, latar belakang sosial, kemampuan akademik). Pengelompokan siswa pada penelitian ini dengan mempertimbangkan kemampuan akademik berdasarkan nilai ujian prates sebelumnya dan jenis kelamin. Penentuan anggota kelompok pada model pembelajaran TGT diantaranya adalah menggunakan cara seperti dibawah:

1. Menentukan ranking siswa.
2. Menentukan banyaknya kelompok.

c. Pelaksanaan Belajar Kelompok

Rencana perangkat pembelajaran sebagai bahan ajar sangat diperlukan, pada tahapan ini kegiatan terpenting yaitu siswa mempelajari bahan ajar berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dan menyelesaikan secara kelompok lembar kerja kelompok. Terdapat aturan dasar yang perlu ditekankan pada siswa dari belajar kelompok supaya tercapai dengan baik, yaitu:

1. Siswa menyusun tempat duduk dan duduk sesuai dengan kelompok.

2. Siswa diberikan waktu diskusi untuk memberikan nama pada kelompoknya.
3. Dalam proses pembelajaran siswa diharuskan untuk bekerja secara kelompok.
4. Siswa menghentikan belajarnya apabila anggota kelompok sudah memahami materi pelajaran yang sedang dipelajari, atau telah menjawab semua soal yang ditugaskan atau waktu yang telah disediakan untuk mempelajari materi yang ditugaskan telah habis.

d. Turnamen Akademik

Setiap akhir sesi pembelajaran dilakukan turnamen akademik, yang berfungsi guna menguji pemahaman siswa setelah belajar berkelompok. Siswa dalam satu kelas eksperimen dibagi menjadi beberapa kelompok kedalam beberapa meja akademik. Tiap-tiap meja berasal dari beberapa siswa yang mempunyai kemampuan akademik yang hampir sama tetapi mewakili kelompok-kelompok yang berbeda. Masing-masing meja akademik mempunyai tingkatan sendiri dan diurutkan oleh guru mulai dari meja akademik yang berasal dari siswa-siswa yang pandai sampai dengan meja akademik yang berasal dari siswa-siswa berkemampuan akademik kurang, hal ini diterapkan karena diakhir turnamen akan ada siswa yang berpindah meja akademiknya menuju meja yang lebih tinggi atau menuju meja yang lebih rendah.

e. Perhitungan Skor Perkembangan Individu

Setelah pelaksanaan turnamen selesai kemudian akan dilaksanakan perhitungan skor, sambil guru membentuk kembali posisi siswa untuk turnamen berikutnya. Skor pada masing-masing kelompok dihitung melalui skor yang didapat oleh masing-masing anggota pada kelompok di masing-masing meja turnamen.

f. Pergeseran

Peraturan pada meja turnamen pertama yaitu meja tempat berkompetisi siswa dengan kemampuan awal tertinggi dalam kelompok, sehingga meja ini adalah meja yang memiliki tingkatan yang paling tinggi. Begitupun dengan meja turnamen ke-2 lebih tinggi tingkatannya jika dibandingkan dengan meja turnamen ke-3, begitupun untuk selanjutnya pola ini dipakai sampai dengan meja turnamen terakhir dilaksanakan. Siswa dengan skor tertinggi pada tiap-tiap meja turnamen posisinya akan dinaikan atau digeser satu tingkat menuju ke meja turnamen yang tingkatannya lebih tinggi, untuk siswa yang mempunyai skor terendah turun menuju ke meja yang lebih rendah tingkatannya. Siswa yang berposisi pada meja turnamen ke-1 mempunyai nilai tertinggi, sehingga posisinya tidak dapat berubah atau tetap berada pada meja turnamen ke-1.

g. Penghargaan Kelompok

Perhitungan skor akan dilakukan setiap akhir turnamen yang bertujuan untuk penentuan kelompok yang memperoleh nilai tertinggi juga pembagian kriteria kelompok sesuai dengan skor yang diperoleh. Setelah

pembelajaran selesai penghargaan kelompok akan diberikan, dengan pengelompokan masing-masing kelompok ke dalam tiga kriteria.

Menurut Vita Eka Lestari (2012 : 58) ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *tems games tournaments* (TGT) yaitu:

a. Tahap mengajar (*teaching*)

Pada tahap ini pendidik mengajar materi pembelajaran yang akan digunakan dalam kompetisi. Materi pelajaran yang akan diajarkan hanya secara garis besarnya saja dari satu materi pokok ekonomi yang luas. Tahap ini meliputi pembukaan yang dapat memotivasi peserta didik dalam belajar ekonomi, membangun suatu pengetahuan awal mengenai materi tersebut, dan memberikan petunjuk pelaksanaan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT termasuk pembentukan kelompok.

b. Tahap belajar dalam kelompok (*team study*)

Pada tahap belajar dalam kelompok, anggota kelompok mempunyai tugas untuk mempelajari materi pelajaran secara tuntas dan saling membantu dalam mempelajari materi tersebut. Setiap kelompok harus menjawab pertanyaan yang diberikan oleh pendidik. Selama belajar dalam kelompok, pendidik membuat aturan-aturan sebagai berikut:

1. Setiap anggota kelompok akan belajar dari *handout* yang diberikan oleh pendidik kepada masing-masing kelompok. Setiap kelompok akan mendapatkan 3 hand out materi.
2. Tidak seorang pun boleh selesai belajar sampai semua anggota kelompok mempelajari secara tuntas.

3. Semua anggota kelompok harus saling membantu dalam mempelajari materi. Jika ada kesulitan maka harus didiskusikan terlebih dahulu sebelum ditanyakan kepada pendidik.
4. Setiap anggota kelompok dalam berdiskusi hendaknya dilakukan dengan suara perlahan, sehingga kelompok lain tidak mengetahui hasil diskusi mereka.

c. Tahap Game

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan wakil dari masing-masing yang berbeda. Kebanyakan game hanya nomor –nomor pertanyaan yang ditulis pada lembar yang sama. Seorang siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai dengan nomer tertera pada kartu (Slavin, 2008: 166).

d. Tahap Kompetisi (*tournament*)

Tournament adalah sebuah struktur dimana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan (Slavin, 2008: 166). Pada turnamen ini guru menunjuk siswa untuk berada pada meja menurut kemampuannya. Kompetisi ini memungkinkan para siswa dari semua tingkat kinerja sebelumnya berkontribusi secara maksimal terhadap skor tim mereka jika

mereka melakukan yang terbaik. Tahap kompetisi merupakan suatu tahap dimana permainan berlangsung. Permainan terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah diajarkan oleh pendidik.

Dalam metode TGT ini menggunakan 3 metode permainan dalam setiap pembelajaran yakni :

1. Game Kita Bisa
 2. Game Kalau Berani Tantang Aku
 3. Game Siapa Cepat Dia Dapat
- e. Tahap *Team recognize* (Penghargaan kelompok)

Yang dimaksudkan dengan penghargaan atau penganugerahan di sini adalah kegiatan memberikan penghargaan berupa peringkat kepada tim sesuai dengan skor yang mereka peroleh skor tim adalah jumlah dari individu anggota tim yang bersangkutan. Guru mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang di tentukan. Tim dengan skor tertinggi mendapat julukan “Super Team” kemudian yang ke dua “Great Team” dan yang ketiga “Good Team”.

Dari pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat beberapa komponen dalam TGT yaitu (1) penyajian kelas, dimana dalam penyajian kelas TGT berbeda dengan pengajaran kelas pada umumnya karena dalam presentasi tersebut harus jelas terfokus pada langkah-langkah TGT, (2) team, siswa membentuk 5-6 kelompok yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku yang berbeda, (3) games

tournament, terdapat permainan dalam TGT yang ditempatkan dalam meja-meja tournament, (4) penghargaan kelompok, pemberian penghargaan kelompok berdasarkan rata-rata poin yang didapatkan tiap-tiap kelompok.

2.2.1.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) :

Adapun langkah-langkah menurut Muhammad Faturrahman, (2015) adalah :

1. Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja tournament (3 orang, kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, dan 1 lembar skor permainan.
2. Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca 1 (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 dikenakan 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 tournament, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen.

Menurut Slavin dan De Vries dalam (Rosidin, 2019 : 46) Langkah-langkah model pembelajaran TGT :

1. Persiapan

Penyusunan materi untuk pembelajaran tipe TGT sedemikian rupa dirancang dengan bertujuan bisa disajikan dalam presentasi kelas, belajar secara berkelompok, dan turnamen akademik. Persiapan tersebut bisa disusun dalam satu perangkat pembelajaran yang terdiri bahan ajar, rencana pembelajaran, persiapan turnamen akademik, lembar kerja, dan tes hasil belajar yang akan diujikan setelah selesainya pembelajaran.

2. Pelaksanaan Pembelajaran

Beberapa komponen pembelajaran TGT guna mendukungnya pelaksanaan ialah.

- f. Presentasi Kelas

Guru menyampaikan materi pembelajaran yang akan dijelaskan, berupa pengajaran secara langsung, diskusi atau dengan metode lain. Dalam presentasi kelas ada beberapa yang harus

diperhatikan berbeda dengan presentasi biasa, model pembelajaran kooperatif jenis TGT materi yang disampaikan hanya pokok-pokok materi dan pemaparan mengenai cara belajar yang akan dilaksanakan.

g. Kelompok

Kelompok yang dibentuk pada model pembelajaran kooperatif jenis TGT memiliki anggota 4 sampai dengan 6 orang siswa dengan kemampuan akademik yang memiliki perbedaan dengan memperhatikan kriteria heterogen (suku, jenis, kelamin, suku, latar belakang sosial, kemampuan akademik). Pengelompokan siswa pada penelitian ini dengan mempertimbangkan kemampuan akademik berdasarkan nilai ujian prates sebelumnya dan jenis kelamin. Penentuan anggota kelompok pada model pembelajaran TGT diantaranya adalah menggunakan cara seperti dibawah:

3. Pelaksanaan Belajar Kelompok

Rencana perangkat pembelajaran sebagai bahan ajar sangat diperlukan, pada tahapan ini kegiatan terpenting yaitu siswa mempelajari bahan ajar berkaitan dengan materi yang akan dipelajari dan menyelesaikan secara kelompok lembar kerja kelompok.

4. Turnamen Akademik

Setiap akhir sesi pembelajaran dilakukan turnamen akademik, yang berfungsi guna menguji pemahaman siswa setelah belajar berkelompok. Siswa dalam satu kelas eksperimen dibagi menjadi

beberapa kelompok kedalam beberapa meja akademik. Tiap-tiap meja berasal dari beberapa siswa yang mempunyai kemampuan akademik yang hampir sama tetapi mewakili kelompok-kelompok yang berbeda. Masing-masing meja akademik mempunyai tingkatan sendiri dan diurutkan oleh guru mulai dari meja akademik yang berasal dari siswa-siswa yang pandai sampai dengan meja akademik yang berasal dari siswa-siswa berkemampuan akademik kurang, hal ini diterapkan karena diakhir turnamen akan ada siswa yang berpindah meja akademiknya menuju meja yang lebih tinggi atau menuju meja yang lebih rendah.

5. Perhitungan Skor Perkembangan Individu

Setelah pelaksanaan turnamen selesai kemudian akan dilaksanakan perhitungan skor, sambil guru membentuk kembali posisi siswa untuk turnamen berikutnya. Skor pada masing-masing kelompok dihitung melalui skor yang didapat oleh masing-masing anggota pada kelompok di masing-masing meja turnamen.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa adapun langkah-langkah model pembelajaran Team Games Tournament adalah membentuk 4-5 kelompok yang memiliki kemampuan yang berbeda, guru menentukan nomer urut siswa dan menempatkan siswa pada meja tournament (3 orang kemampuan setara), siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca 1 dan yang lain menjadi penatang I dan II, pembaca I mengambil kartu dan mencoba menjawabnya, jika

jawaban salah tidak diberikan sanksi dan kartu dikembalikan, jika benar akan mendapat skor, jika kelompok I dan II memiliki jawaban yang berbeda maka mereka dapat mengajukan jawabannya dan apabila jawabannya benar maka akan mendapat skor.

2.2.1.4 Kelebihan Dan Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournaments* (TGT)

Menurut Dina Fitriyah, (2018 : 48) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) :

1. Kelebihan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*

(TGT) adalah:

- a. Dalam kelas kooperatif siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya;
- b. Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi;
- c. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil;
- d. Motivasi belajar siswa bertambah;
- e. Pemahaman yang mendalam terhadap pokok bahasan pembelaan Negara;
- f. Mengingatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antara siswa dengan siswa dan antara siswa dengan guru.

2. Kekurangan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*

(TGT) adalah:

- a. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya;

- b. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran
- c. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kaalu guru tidak dapat mengolah kelas.

Menurut Slavin dalam (Vita Eka Lestari , 2012 : 58) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) :

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

- a. Tumbuhnya rasa harga diri para siswa. Keyakinan para siswa bahwa mereka adalah individu yang penting dan bernilai merupakan sesuatu yang sangat penting untuk membangun kemampuan mereka dalam menghadapi kekecewaan dalam hidup dan menjadi individu yang produkti.
- b. Norma-norma kelompok yang pro akademik juga muncul, dalam hal ini minat atau motivasi akan tumbuh dikalangan siswa. Waktu mengerjakan tugas dan perilaku dalam kelas dan sekolah juga meningkat serta pertemanan atau sosialisasi akan meningkat.

2. Kelemahan Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) :

- a. TGT sering mengalami hambatan jika kekurangan dalam sosialisasi dalam hal ini siswa tidak akan bisa berteman, sehingga hal ini akan menghambat model TGT ini berjalan tidak lancar. Masalah ini sering muncul karena perbedaan jenis kelamin, etnik, dan kinerja akademik.

- b. Ketidakhadiran siswa, karena para siswa saling tergantung antara satu sama lain untuk belajar bersama dan untuk memberi kontribusi poin kepada timnya.

Menurut Shoimin dalam (Asih Wulandari, 2012 : 78) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) :

1. Kelebihan model *Team Games Tournament* (TGT) diantaranya yaitu :
 - a. Model *Team Games Tournament* (TGT) tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas (berkemampuan akademis tinggi) lebih menonjol dalam pembelajaran, tetapi peserta didik yang berkemampuan akademi lebih rendah juga ikut aktif dan mempunyai peranan penting dalam kelompoknya.
 - b. Akan menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok.
 - c. Membuat peserta didik lebih bersemangat dalam mengikuti pembelajaran. Karena dalam pembelajaran ini, guru menjanjikan sebuah penghargaan (*reward*) pada peserta didik atau kelompok terbaik.
 - d. Membuat peserta didik menjadi lebih senang dalam mengikuti pembelajaran karena ada kegiatan permainan berupa turnamen dalam model ini.
2. Sedangkan kelemahan pada model *Team Games Tournament* (TGT) diantaranya yaitu :
 - a. Membutuhkan waktu yang lama

- b. Guru untuk dituntut pandai memilih materi pelajaran yang cocok untuk model ini.
- c. Guru harus mempersiapkan model ini dengan baik sebelum diterapkan. Misalnya membuat soal untuk setiap meja turnamen atau lomba, dan guru harus tahu urutan akademis peserta didik dari yang tertinggi hingga terendah.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa adapu kelebihan model pembelajar Team Games Tournament yaitu menciptakan rasa percaya diri yang tinggi, membuat siswa lebih bersemangat dalam belajar, menghargai antar sesama kelompok. Sedangkan kelebihan model pembelajaran Team Games Tournament adalah membutuhkan waktu yang lama dalam pembelajaran, harus mempersiapkan model tersebut dengan baik sebelum diterapkan, dan sering mengalami kesulitan apabila ada siswa yang tidak bisa bersosialiasi.

2.2.2 Hasil Belajar

2.2.2.1 Pengertian Hasil Belajar

Menurut Purwanto (2009 :49) Hasil belajar adalah perwujudan kemampuan akibat perubahan perilaku yang dilakukan oleh usaha pendidikan. Kemampuan menyangkut domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. Menurut Darsono (2000:110) hasil belajar siswa merupakan perubahan-perubahan yang berhubungan dengan pengetahuan / kognitif,

keterampilan / psikomotorik dan nilai sikap / afektif sebagai akibat interaksi aktif dengan lingkungan.

Menurut Susanto (2014:1) hasil belajar adalah “perubahan perilaku yang berupa pengetahuan atau pemahaman, keterampilan dan sikap yang diperoleh siswa selama berlangsungnya proses belajar mengajar atau yang lazim disebut dengan pembelajaran”.

Dari pendapat para ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dapat dilihat dari tingkah laku siswa dari aspek kognitif, psikomotorik, afektif setelah mereka memperoleh pengalaman belajar.

2.2.2.2 Domain hasil belajar

Domain hasil belajar adalah perilaku-perilaku kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan. Perilaku kejiwaan itu dibagi menjadi dalam tiga :

a. Hasil belajar kognitif

Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Menurut Sudjana dalam Asih Wulandari, (2017 : 68) ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual yang terdiri enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi analisis, sintesis dan evaluasi.

Menurut Firman Rilwana, (2011 : 37) Hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi. Dalam hasil belajar kognitif diklasifikasikan menjadi kemampuan hafalan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan evaluasi

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, (2013 : 202) mengemukakan adanya 6 tingkat aspek kognitif yaitu pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis dan evaluasi.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar kognitif adalah hasil belajar yang berkaitan dengan pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis dan evaluasi.

b. Hasil belajar psikomotorik

Menurut Simpson dalam Purwanto (2009:50) hasil belajar psikomotorik dapat di klasifikasikan menjadi enam : Persepsi, kesiapan, gerakan terbimbing, gerakan biasa, gerakan kompleks dan kreativitas.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, (2013 : 202) tujuan ranah psikomotorik berhubungan dengan keterampilan motorik, manipulasi benda atau kegiatan yang memerlukan koordinasi saraf dan koordinasi badan.

Ranah psikomotor berkaitan dengan kemampuan yang menyangkut gerakan-gerakan otot. Tingkatan-tingkatan aspek ini, yaitu gerakan refleks keterampilan pada gerak dasar kemampuan perseptual, kemampuan dibidang psik, gerakan-gerakan skil mulai dari keterampilan sederhana sampai kepada keterampilan yang kompleks dan kemampuan yang berkenan dengan *non discursivse* komunikasi seperti gerakan ekspresif dan interpretative. Catharina Tri Ani, (2012 :

7).

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar psikomotorik adalah hasil belajar yang berkaitan dengan kreativitas dan menyangkut gerakan-gerakan otot. Tingkatan-tingkatan aspek ini, yaitu gerakan refleks keterampilan pada gerak dasar kemampuan perseptual, kemampuan dibidang pisik,

c. Hasil belajar afektif

Krathwohl dalam purwanto (2009:51) membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkat yaitu penerimaan, partisipasi, penilaian, organisasi, dan karakteristik.

Menurut Dimiyati dan Mudjiono, (2013 : 203) tujuan ranah afektif berhubungan dengan hirearki perhatian, sikap, penghargaan, nilai, perasaan, dan emosi.

Ranah afektif berkaitan dengan kemampuan yang berkenaan dengan sikap, nilai perasaan dan emosi. Tingkatan-tingkatannya aspek ini dimulai dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang kompleks, yaitu penerimaan, penanggapan penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi nilai.

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar afektif adalah hasil belajar yang berkaitan dengan sikap dan nilai. Tingkatan-tingkatannya aspek ini dimulai dari yang sederhana sampai kepada tingkatan yang kompleks, yaitu penerimaan, penanggapan penilaian, pengorganisasian, dan karakterisasi nilai.

2.2.2.3 Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Adapun faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar sebagai berikut :

a. Faktor Internal (dari dalam individu yang belajar)

Faktor yang mempengaruhi kegiatan belajar ini lebih di tekankan pada faktor dari dalam individu yang belajar. Adapun faktor yang mempengaruhi kegiatan tersebut adalah faktor psikologis, antara lain yaitu : motivasi, perhatian, pengamatan, tanggapan yang lain dan lain sebagainya. Firman Rilwana, (2011 : 38).

Faktor intern meliputi kesehatan, cacat tubuh, intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif (motivasi), kematangan, dan kesiapan. Slameto, (2012 : 54). Menurut Dalyono, (2012 : 55) faktor internal adalah faktor yang berasal dari diri dalam orang yang belajar yaitu kesehatan, intelegensi dan bakat, minat dan motivasi dan cara belajar.

b. Faktor Eksternal (dari luar individu yang belajar)

Pencapaian tujuan belajar perlu diciptakan adanya sistem lingkungan belajar yang kondusif. Hal ini akan berkaitan dengan faktor di luar siswa. Adapun faktor yang mempengaruhi adalah mendapatkan pengetahuan, Penanaman konsep dan keterampilan, dan pembentukan sikap. Firman Rilwana, (2011 : 38).

Faktor eksternal meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat. Slameto, (2012 : 54). Menurut Dalyono, (2012 : 56) Faktor eksternal

adalah faktor yang berasal dari luar diri orang belajar seperti keluarga, sekolah, masyarakat, lingkungan sekitar.

Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada 2 yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam seperti minat, motivasi dan bakat. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar seperti dukungan keluarga, sekolah dan masyarakat.

2.2.3 Tinjauan Pembelajaran Matematika

Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempunyai kekhususan dibanding dengan disiplin ilmu lainnya yang harus memperhatikan hakikat matematika dan kemampuan siswa dalam belajar. Tanpa memperhatikan faktor tersebut tujuan kegiatan belajar tidak akan berhasil. Seorang dikatakan belajar bila dapat diasumsikan dalam diri orang itu menjadi suatu proses kegiatan yang mengakibatkan suatu perubahan tingkah laku. Perubahan tingkah laku itu dapat diamati dan berlangsung dalam waktu yang relative lama disertai usaha yang dilakukan sehingga orang tersebut dari yang tidak mampu mengerjakan sesuatu menjadi mampu mengerjakannya (Hudojo, 1998).

Menurut Idris dalam (Tapantoko, 2011 : 16) pembelajaran matematika ditunjukkan untuk membina kemampuan siswa diantaranya dalam memahami konsep matematika, menggunakan penalaran, menyelesaikan masalah, mengkomunikasikan gagasan, dan memiliki sikap

menghargai terhadap matematika. Pembelajaran matematika diarahkan untuk mengembangkan kemampuan berpikir matematis, yang meliputi pemahaman, pemecahan masalah, penalaran, komunikasi, dan koreksi matematis, kritis, serta sikap yang terbuka dan objektif.

Dalam pembelajaran matematika, rangkaian dari pengetahuan, keterampilan, konsep, prinsip, aturan diberikan kepada siswa dasarnya melalui langkah demi langkah. Suherman, (20120 : 124).

Dari pendapat para ahli diatas peneliti dapat menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang menuntun pendidik dan peserta didik secara aktif. Pembelajaran matematika diarahkan untuk mengembangkan berpikir siswa seperti pemecahan masalah, penalaran dan berpikir kritis.

Setiap kegiatan yang berkaitan dengan statistic, selalu berhubungan dengan data. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia pengertian data adalah keterangan yang benar dan nyata. Penyajian data dalam bentuk diagram meliputi tabel, diagram gambar (pictogram), diagram batang dan diagram garis.

1. Tabel

Yang dimaksud penyajian data dalam bentuk tabel adalah dalam bentuk tabel frekuensi. Tabel frekuensi digunakan untuk memudahkan perhitungan frekuensi tiap nilai dan untuk memperhatikan seringnya suatu angka muncul dalam kelompok data.

Penyajian data frekuensi berdasarkan jenis data dapat dibedakan menjadi dua cara, yaitu data sederhana atau tunggal dan data yang dikelompokkan (data berkelompok).

2. Diagram Batang

Diagram batang adalah diagram berdasarkan data berbentuk kategori. Diagram ini banyak digunakan untuk membandingkan data maupun menunjukkan hubungan suatu data dengan data keseluruhan. Diagram ini penyajian datanya dalam bentuk batang, sebuah batang melukiskan jumlah tertentu dari data.

3. Diagram gambar (pictogram)

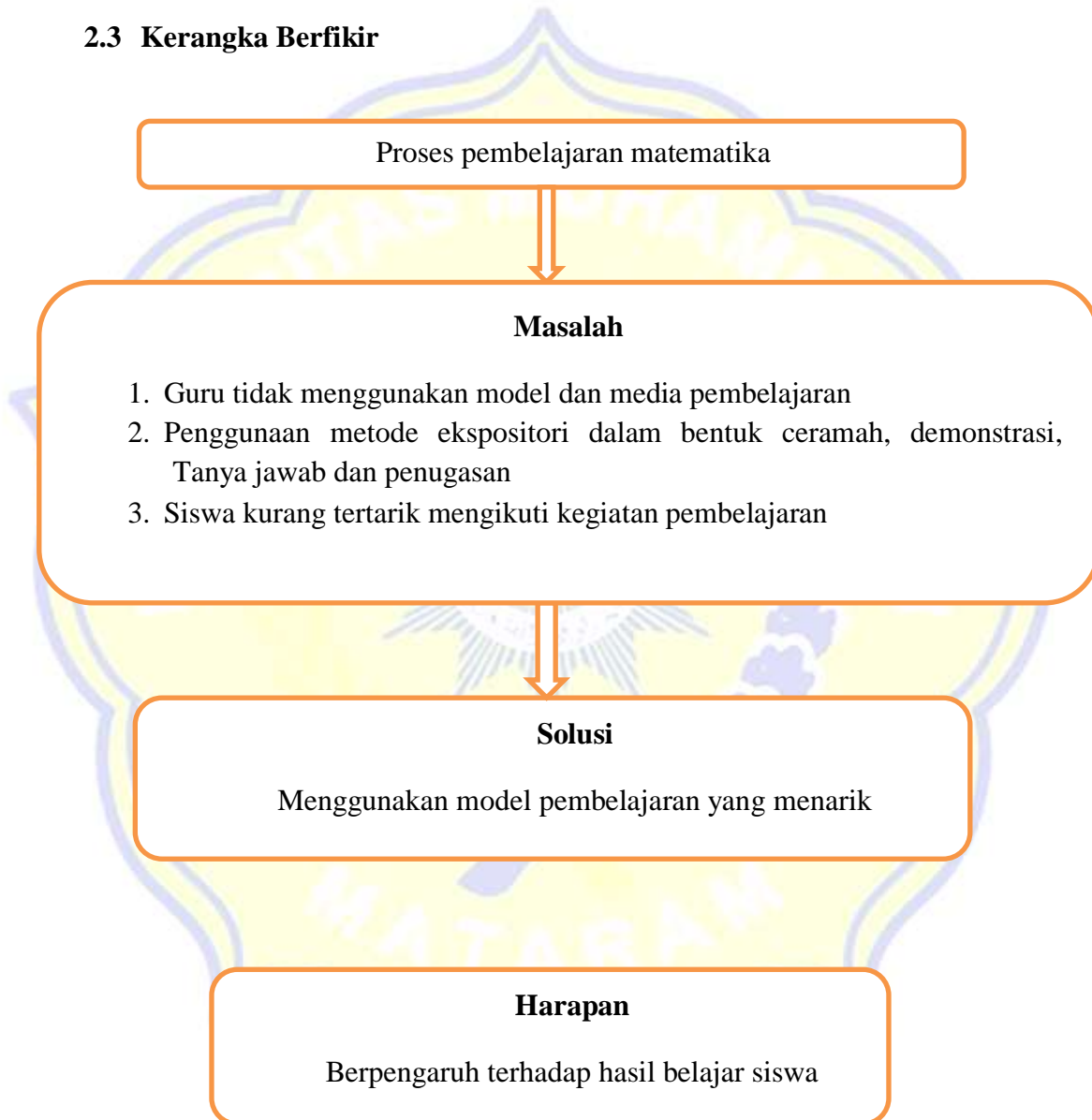
Pictogram adalah grafik data yang menggunakan gambar atau lambing dari data itu sendiri dengan skala tertentu. Penyajian pictogram hampir sama dengan tabel. Hanya saja pada pictogram frekuensi (banyak data) data diganti dengan symbol. Satu symbol bisa mewakili jumlah tertentu. Salah satu kelemahan dalam penggunaan pictogram adalah sulitnya membedakan setengah dan satu pertiga gambar atau jumlahnya tidak dapat diwakili dengan satu unit gambar sehingga penggunaan pictogram sangat terbatas.

4. Diagram Garis

Diagram garis biasanya digunakan untuk menggambarkan data tentang keadaan yang berkesinambungan (sekumpulan data kontinu). Misalnya, jumlah penduduk setiap tahun, perkembangan berat badan bayi setiap bulan, dan suhu badan pasien setiap jam. Seperti halnya

diagram batang, diagram garis pun memerlukan system sumbu datar (horizontal) dan sumbu tegak (vertical) yang saling betpotongan tegak lurus. Sumbu mendatar biasanya menyatakan jenis data, misalnya waktu dan berat. Adapun sumbu tegaknya menyatakan frekuensi data.

2.3 Kerangka Berfikir



Gambar 2.1 Kerangka Berfikir

Berdasarkan tabel 2.1 diatas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran matematika di sekolah, terdapat masalah antara lain seperti guru tidak menggunakan model dalam pembelajaran melainkan menggunakan metode ekspositori dalam bentuk ceramah, demonstrasi, Tanya jawab dan penugasan sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Dalam hal ini peneliti memberikan solusi yaitu menggunakan model pembelajaran yang menarik yaitu model pembelajaran Kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sehingga dapat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

2.4 Hipotesis

Berdasarkan deskripsi teori dan kerangka berpikir diatas, maka hipotesis penelitian ini di rumuskan sebagai berikut:

H_0 = Tidak ada efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 5 SDN 20 Ampenan.

H_a = adanya efektivitas model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar matematika siswa kelas 5 SDN 20 Ampenan.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1 Rancangan Penelitian

Penelitian ini menggunakan *quasi eksperiment design*. Eksperimen ini disebut quasi karena memiliki kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen (Sugiyono, 2016). Desain ini tidak mengendalikan variabel secara penuh seperti pada eksperimen sebenarnya, namun peneliti bisa memperhitungkan variabel apa saja yang tak mungkin dikendalikan, sumber-sumber kesasatan mana saja yang mungkin ada dalam menginterpretasi hasil penelitian. Desain penelitian ini *Pretest-Posttest control group design*. Dalam desain ini terdapat dua kelompok yang dipilih secara random kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. (Sugiyono: 2014).

Tabel 3.1 Rancangan Penelitian

Kelas	Pretest	Treatment	Post Test
Eksperimen	T	X	T
Kontrol	T	Y	T

(Sugiyono, 2018 : 116)

Keterangan :

X : Pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran

Y : Pembelajaran tanpa menggunakan media pembelajaran

T : Tes

Langkah-langkah rancangan penelitian adalah sebagai berikut

1. Kelompok A maupun B memiliki karakteristik sama atau homogen, karena diambil secara acak (random) dari populasi yang homogen pula.
2. Kedua kelompok diberi tes awal (pretest) dengan tes yang sama
3. Kelompok eksperimen diberi perlakuan khusus, sedangkan kelompok kontrol diberi perlakuan seperti biasa. Dalam penelitian ini kelompok eksperimen diberikan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT), sedangkan kelompok kontrol tidak.
4. Setelah dilakukan pembelajaran kedua kelompok dites dengan tes yang sama sebagai tes akhir (*posttest*).
5. Hasil kedua tes akhir diperbandingkan (diuji perbedaannya), pada masing-masing kelompok. Demikian juga dengan tes awal dan tes akhir pada masing-masing kelompok.
6. Perbedaan yang berarti (signifikan) antara kedua tes akhir pada kelompok eksperimen menunjukkan pengaruh dari perlakuan yang diberikan.

3.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Berdasarkan alasan pemilihan judul skripsi, berikut ini akan diuraikan tempat dan waktu penelitian skripsi.

1. Lokasi penelitian

Tempat penelitian ini adalah di salah satu rumah siswa SDN 20 Ampenan

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 7-14 Juli 2020.

3.3 Ruang Lingkup Penelitian

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

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan disalah satu rumah siswa SDN 20 Ampenan tahun pelajaran 2020/2021

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA dan VB SDN 20 Ampenan pada tahun ajaran 2020/2021. Banyak siswa kelas VA adalah 28 dan kelas VB adalah 28 siswa.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian ini adalah pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam materi penyajian data.

3.4 Penentuan Subjek Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah himpunan individu atau obyek yang banyaknya terbatas atau tidak terbatas (Tika, 2005:24). Populasi mencakup keseluruhan subjek penelitian (Arikunto, 2006:131). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SDN 20 Ampenan yang berjumlah masing-masing 28 siswa kelas V A dan 28 siswa kelas V B.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian objek atau individu-individu yang mewakili suatu populas (Tika, 2005 : 24). Dalam penelitian ini sampel diambil dengan menggunakan teknik *probability sampling*. Menurut Sugiyono (2016 : 82) *Probability sampling* adalah teknik yang memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel. Peneliti menggunakan teknik *Simple random sampling*, yaitu teknik pengambilan sampel acak tanpa memperhatikan strata yang ada dalam populasi.

Kelas yang digunakan sebagai sampel yaitu kelas V A dan V B dengan jumlah siswa masing-masing kelas sebanyak 16 siswa kelas A dan 16 siswa kelas B. Setelah sampel didapat, kemudian kelas tersebut

yang terpilih menjadi sampel ditentukan kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Kelas V A dijadikan sebagai kelas eksperimen dan kelas V B dijadikan sebagai kelas kontrol. Kelas eksperimen nantinya akan diberi perlakuan dengan pembelajaran menggunakan model *team games tournament* (TGT), sedangkan kelas kontrol dalam pembelajarannya tidak menggunakan model pembelajaran.

Tabel 3.2

Data Siswa Kelas V di SDN 20 Ampenan Tahun Pelajaran 2019/2020

Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
	Laki-Laki	Perempuan	
V A	6	10	16
V B	6	10	16
Jumlah	12	20	32

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data sangat berpengaruh terhadap hasil penelitian, karena dengan menggunakan atau pemilihan teknik pengumpulan data yang tepat akan dapat diperoleh data yang relevan, akurat, dan reliabel. Dalam pengumpulan data penelitian, metode yang digunakan adalah:

1. Tes

Metode ini digunakan untuk memperoleh data hasil belajar matematika. Metode tes dalam penelitian ini adalah tes kognitif siswa. Adapun tes yang digunakan adalah esay untuk mengukur hasil belajar

matematika siswa kelompok eksperimen (pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran) dan kelompok kontrol (pembelajaran tanpa menggunakan model pembelajaran).

2. Observasi

Observasi sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain, yaitu wawancara dan kuesioner. Kalau wawancara dan kuesioner selalu berkomunikasi dengan orang, maka observasi tidak terbatas pada orang, tetapi juga obyek-obyek alam yang lain.

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila, penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. Lembar observasi bertujuan untuk mengukur keterlaksanaan RPP pada saat pembelajaran, lembar observasi guru diisi oleh guru untuk melihat keterlaksanaan proses belajar mengajar, sedangkan lembar observasi siswa diisi oleh peneliti untuk menilai keaktifan siswa di dalam kelas.

Aspek keterlaksanaan pembelajaran yang dicapai dianalisis dengan dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$K = \frac{\text{Indikator yang dicapai}}{\text{Jumlah indikator maksimal}} \times 100\%$$

Keterangan :

K = Keterlaksanaan

Pedoman kesimpulan keterlaksanaan pembelajaran dapat di lihat pada tabel berikut:

Tabel 3.2 Persentase Keterlaksanaan Pembelajaran Siswa dan Guru

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

Diadaptasi Oleh Sudjana (2008:118)

Tabel 3.3 Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa

No	Aspek Yang Diamati	No Item
1	Membentuk kelompok yang anggotanya 4 orang secara heterogen.	1
2	Bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan LKS	2
3	Mempresentasikan hasil kerja kelompok	3
4	Keaktifan siswa dalam bertanya	4
5	Menjawab pertanyaan yang lemparkan guru	5
6	Keaktifan siswa dalam berpendapat	6
7	Keaktifan siswa dalam menjawab pertanyaan	7
8	Ketertiban saat mengikuti proses pembelajaran	8

Tabel 3.4 Kisi-kisi Lembar Observasi Guru

NO	BUTIR OBSERVASI	Penilaian				
		1	2	3	4	5
A	Pendahuluan					
1.	Kelas dibuka dengan salam					
2.	Kelas dilanjutkan dengan doa dipimpin oleh ketua kelas					
3.	Mengecek kehadiran siswa					
4.	Guru menstimulus rasa ingin tahu siswa tentang topic yang akan dipelajari yaitu penyajian data					
5.	Siswa menerima informasi tentang kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran					
B	Kegiatan Inti					
1.	Guru membagi siswa atas beberapa kelompok					
2.	Guru mengarahkan aturan permainan					
3.	Guru membagikan satu paketan media papan diagram (gambar, batang, garis)					
4.	Guru menyiapkan pelajaran, kemudian kelompok belajar dalam tim mengerjakan lembar kegiatan					
5.	Guru meminta siswa mendemonstrasikan hasil kelompoknya di depan					
6.	Guru memberi penghargaan kepada kelompok yang mencapai skor dengan kriteria tertentu					
C	Penutup					
1.	Guru menutup pembelajaran dan mengucapkan salam.					

3.6 Variabel Penelitian

Variabel penelitian dapat diartikan sebagai obyek penelitian atau apa yang menjadi titik perhatian suatu penelitian (Arikunto, 2006: 99).

Variabel yang diteliti harus sesuai dengan tujuan yang akan dicapai dalam penelitian. Tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui perbedaan prestasi belajar antara siswa yang diajarkan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dibandingkan dengan siswa yang diajarkan tanpa menggunakan model pada mata pelajaran matematika di

SDN 20 Ampenan tahun pelajaran 2020/2021?

2. Mengetahui efektivitas penggunaan model pembelajaran *Team Games Tournament* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika di SDN 20 Ampenan tahun pelajaran 2020/2021?

Sesuai dengan tujuan diatas maka Variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas (X)

Variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah pemanfaatan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam mata pelajaran matematika materi penyajian data.

2. Variabel terikat (Y)

Variabel terikat adalah variable yang besarnya tidak dapat ditentukan secara langsung. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika.

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Kualitas instrumen akan menentukan kualitas data yang terkumpul. Instrumen sebagai alat pengumpul data harus betul-betul dirancang dan dibuat sedemikian rupa sehingga menghasilkan data empiris sebagaimana adanya (Sugiyono, 2014 : 102)

Instrumen penelitian yang akan digunakan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. RPP (Recana Pelaksanaan Pengajaran) di gunakan sebagai rencana pelaksanaan pembelajaran untuk satu pertemuan atau lebih.
2. LKS adalah lembar lembar kerja siswa yang berisi tugas serta langkah-langkah atau cara kerja tugas yang akan dikerjakan peserta didik.
3. Soal ini sebagai instrumen yang di gunakan untuk mengukur sejauh mana tingkat pengetahuan siswa sebelum menggunakan media pembelajaran.
4. Lembar observasi guru digunakan untuk mengukur berjalannya proses belajar mengajar
5. Lembar observasi siswa digunakan untuk mengukur keaktifan siswa selama proses belajar mengajar.

3.8 Analisis Uji Coba Instrumen

Instruman dikatakan baik, jika instrument terlebih dahulu diujicobakan dan hasilnya dianalisis untuk mengetahui validitas, reliabilitas, tingkat kesukaran soal, dan daya pembeda.

1. Validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan/kesahan suatu instrumen (Arikunto, 2006 : 168). Sebuah tes dikatakan memiliki validitas jika hasilnya sesuai dengan kriteria dalam arti memiliki kesejajaran antara tes tersebut dengan kriteria.

Validitas butir soal dapat ditentukan dengan teknik korelasi product moment. Dengan rumus sebagai berikut.

$$r_{xy} = \frac{n \sum x_i y_i - (\sum x_i)(\sum y_i)}{\sqrt{(n \sum x_i^2 - (\sum x_i)^2)(n \sum y_i^2 - (\sum y_i)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = Korelasi antar variabel x dan y

n = banyak peserta tes

\sum = jumlah

x = jawaban benar untuk nomor soal

y = jumlah jawaban benar setiap peserta tes

$x_i y_i$ = jumlah perkalian $x_i y_i$

x_i^2 = jumlah x_i pangkat dua

y_i^2 = jumlah y_i pangkat dua

$\sum xy$ = hasil perkalian antara variabel bebas terikat

$\sum x^2$ = hasil perkalian kuadrat dari hasil nilai skor variabel terikat

$\sum y^2$ = hasil perkalian kuadrat dari hasil skor variabel bebas

(Arikunto, 2006 : 72)

2. Reliabilitas Soal

Reliabel artinya dapat dipercaya atau diandalkan. Suatu tes dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi, jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap (Arikunto, 2006 : 86). Untuk menguji

reliabilitas dalam penelitian ini digunakan rumus K-R 20 yaitu rumus yang ditemukan oleh Kuder dan Richardson sebagai berikut.

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{s_t^2 - \sum p_i q_i}{s_t^2} \right\}$$

Keterangan:

r_i = koefisien reliabilitas soal

k = jumlah item dalam instrumen

1 = bilangan konstan

p_i = proporsi banyaknya subyek yang menjawab pada item 1

$q_i = 1 - p_i$

s_t^2 = varians total

(Arikunto, 2006 : 103)

3.9 Prosedur Penelitian

Penelitian ini dilakukan melalui 3 tahap yaitu perencanaan, tahap pelaksanaan dan tahap akhir dengan langkah- langkah sebagai berikut :

1. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini dipersiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian, antara lain:

- a. Menyiapkan materi pembelajaran yang akan di ajarkan sesuai dengan buku guru
- b. Menyusun RPP yang akan digunakan selama proses pembelajaran sesuai dengan buku guru

- c. Menyiapkan instrumen tes dan lembar observasi
- d. Menyiapkan media pembelajaran dan sumber pembelajaran lainnya yang akan digunakan.

2. Tahap Pelaksanaan

- a. Memberikan *peretest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol sebelum menerapkan media yang akan digunakan.
- b. Memberikan perlakuan dengan penggunaan media papan diagram pada kelas eksperimen sedangkan pada kelas kontrol hanya menerapkan pembelajaran biasa dan dengan materi yang sama.
- c. Memberikan *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

3. Tahap akhir

Adapun yang peneliti lakukan pada tahap ini adalah :

- a. Menganalisis data yang didapatkan dalam penelitian.
- b. Menyimpulkan data hasil penelitian

3.10 Teknik Analisis Data

Analisis data bertujuan untuk mengetahui kondisi akhir antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Data yang digunakan adalah data hasil tes hasil belajar.

1. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data hasil belajar kedua sampel (kelompok eksperimen dan kelompok kontrol) tidak berbeda secara signifikan. Pengujian normalitas data dilakukan dengan uji *kolmogorov-smirnov* yang menggunakan program analisis statistik SPSS

16.0 *for windows*. Data dapat dikatakan berdistribusi normal jika nilai signifikansinya lebih dari 0.05 dengan taraf signifikansi 5%.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah kedua kelompok sampel mempunyai varians yang sama (homogen) atau tidak dan bermaksud untuk melakukan generalisasi terhadap hasil penelitian. Untuk memudahkan peneliti dalam melakukan perhitungan uji homogenitas, maka peneliti menggunakan aplikasi SPSS.16.0 *for windows* teknik *Levene Test*.

Leneve Test, adalah pengujian yang dilakukan untuk mengetahui bahwa data sampel berasal dari populasi yang memiliki varians sama (homogen) dan digunakan untuk melihat perbedaan yang muncul karena adanya perlakuan, untuk menyimpulkan ada tidaknya perbedaan rata-rata dengan cara membandingkan variansinya.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas *Levene Test*, yaitu: jika nilai $\text{sig} \geq 0.05$, maka data homogen, dan jika nilai $\text{sig} \leq 0.05$, maka data tidak homogen.

3. Uji hipotesis (Uji t)

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan uji t. Menurut Subhana (2000:168), uji t adalah tes statistik yang dipakai untuk menguji perbedaan atau persamaan dua kondisi/perlakuan atau dua kelompok yang berbeda dengan prinsip memperbandingkan rata-rata kedua kelompok/perlakuan itu.

Dalam pengujian hipotesis digunakan ketentuan analisis uji-t yaitu jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka hipotesis alternatif H_a diterima, akan tetapi jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dengan taraf signifikan 5%. Selain itu, untuk memudahkan dalam melakukan perhitungan dan mengetahui pengaruh metode pembelajaran penggunaan model pembelajaran *team games tournament* terhadap hasil belajar siswa pada materi penyajian data, maka data tes akhir (*post-test*) diolah dengan menggunakan program aplikasi SPSS.21.0 *for windows*, dengan teknik uji *Independent Sample T-Test*.

Uji *Independent Samples T-Test* digunakan untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak berhubungan. Kriteria pengujian dalam uji *Independent Sample T-Test*, yaitu $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_a diterima, jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$, maka H_0 di tolak. Berdasarkan probalitasnya nilai $sig \leq 0.05$, maka H_a diterima, dan jika nilai $sig \geq 0.05$, maka H_0 di tolak.