

**PENGARUH PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP HASILBELAJAR MATEMATIKA
(Penelitian pada Siswa Kelas V di SD Muhammadiyah Inovatif Mertoyudan)**

SKRIPSI



Disusun oleh :

Aditya Kurniawan

18.0305.0026

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG**

2022

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Banyaknya permasalahan pendidikan matematika di Indonesia merupakan salah satu alasan untuk mengupdate/memperbarui pendidikan terutama pembelajaran matematika di sekolah. Masalah umum dalam pendidikan antara lain adalah sebagai berikut : rendahnya daya saing diajang internasional, rendahnya rata-rata nilai UN(Ujian Nasional) bila dibandingkan dengan pelajaran lain, rendahnya minat belajar matematika dikarenakan kebanyakan anak menganggap bahwa pelajaran matematika itu sangat sulit, apalagi dengan model pengajaran guru yang kurang menarik yaitu guru berceramah sementara murid mencatat. Permasalahan lain dalam pembelajaran matematika adalah dalam kegiatan pembelajaran matematika masih banyak siswa yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan pembelajaran, rendahnya keberanian siswa untuk bertanya kepada guru, siswa enggan menjawab pertanyaan dari guru jika tidak ditunjuk.

Matematika merupakan sebuah pelajaran atau ilmu yang biasanya membahas mengenai angka dan bagaimana perhitungannya, membahas berbagai permasalahan yang berkaitan dengan numeric, mengenai suatu ukuran besaran, struktur beserta alat. Matematika merupakan pembelajaran yang waktu pembelajarannya paling banyak diantara mata pembelajaran yang lain (Ismail, 2014). Akan tetapi sayangnya, pelajaran

yang paling tidak disukai oleh banyak siswa adalah matematika. Mereka beranggapan pelajaran yang “kurang diminati” adalah matematika. Ketakutan yang dirasakan tidak hanya disebabkan oleh siswa sendiri akan tetapi berkaitan dengan kurangnya kemampuan guru untuk menciptakan sebuah kondisi pembelajaran yang mampu meningkatkan rasa ketertarikan siswa pada pembelajaran matematika tersebut.

Suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk memperoleh sebuah perubahan melalui sebuah latihan serta pengalaman yang biasanya bersangkutan dengan aspek kognitif, afektif dan juga psikomotorik untuk mencapai suatu tujuan tertentu dinggap sebagai belajar (Suyono, 2012). Guru harus mampu menciptakan suatu kondisi belajar mengajar yang bisa membuat siswa menjadi lebih tertarik dan menjadi ingin tahu berkaitan dengan kegiatan belajarmengajar baik membahas sebuah permasalahan ataupun persoalan yang ada untuk mencari penyelesaiannya itulah yang disebut dengan kegiatan belajar mengajar yang ideal. Anak akan lebih paham dalam belajar matematika apabila “mengalaminya” dari apa yang dipelajari bukansekedar “mengetahuinya”.

Belajar memiliki 2 pengertian yang dapat kita pahami yakni sebagai proses dan hasil belajar. Suatu usaha atau kegiatan yang dilakukan untuk mencapai sebuah perubahan tingkah laku disebut dengan proses, sedangkan hasil belajar merupakan perubahan tingkah laku yang didapatkan dalam sebuah proses. Berhasil atau tidaknya sebuah pembelajaran dapat kita lihat dalam perolehan hasil prestasi.

Komponen harus selalu ada dan merupakan sebuah hal yang berperan dan penting dalam system pembelajaran salah satunya konsep pembelajaran (Majid, 2014). Hal itu didasarkan pada konsep yang ada dalam kegiatan pembelajaran, karena dari sekian banyak anak didik tidak semua memiliki kemampuan dalam menyerap segala pembelajaran secara baik, belajar dari pengalaman tersebut untuk mencari alternative agar dapat memberikan penyelesaian terhadap permasalahan yang ada perlu memberikan sebuah strategi yang dirasa dapat diterapkan secara efektif dan efisien agar menutupi kekurangan untuk mencapai sebuah tujuan pembelajaran dari peserta didik dari peserta didik (Mufarokah, 2011). Strategi tidak lain merupakan sebuah langkah pengorganisasian dan bagaimana mengelola sebuah kegiatan yang ada terutama berkaitan dengan kegiatan pembelajaran memanfaatkan sumber daya yang dapat dimanfaatkan oleh seorang pendidik dalam membantu mewujudkan efektifitas juga efisien dari sebuah proses dalam pembelajaran (Darmansyah, 2010).

Sebuah strategi dalam pembelajaran biasanya akan mengacu pada sebuah model yang biasanya digunakan oleh para siswa untuk belajar. Model merupakan langkah atau sebuah cara untuk meralisasikan suatu rencana yang telah dipersiapkan secara maksimal. Segala sesuatu yang disiapkan berkaitan dalam kegiatan pembelajaran termasuk bagaimana menentukan cara penilaian akan dilakukan. Penggunaan model, dalam memilih sebuah model yang tepat seorang pendidik haruslah dapat

menyesuaikan sesuai dengan apa yang berkaitan dengan kegiatan pembelajaran itu sendiri dan juga berkaitan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

Model dalam suatu cara dalam pelajaran yang digunakan para pendidik biasanya sangat banyak dan bervariasi, tidak hanya model ceramah bisa juga menggunakan model diskusi yaitu model yang dilakukan dengan kegiatan bertukar gagasan dari setiap peserta didik yang berkaitan dengan pembelajaran. Model drill merupakan model yang direalisasikan dengan memberikan sebuah latihan kepada peserta didik. Model permainan merupakan model yang menggabungkan antara kegiatan pembelajaran dengan game untuk memberikan ataupun menciptakan rasa senang dan rasa tertarik siswa untuk belajar, tidak hanya itu masih terdapat berbagai model pembelajaran yang digunakan (Suyanto, 2013).

Akan tetapi berdasarkan hasil yang dilakukan dari kegiatan wawancara dan observasi pra penelitian bersama ibu Wiwin, S.Pd selaku guru dari kelas V di SD Muhammadiyah Inovatif Mertoyudan pada tanggal 22 November 2021 yang dilakukan oleh penulis menunjukkan bahwa “saat pembelajaran matematika model yang digunakan masih belum merealisasikan model pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif dan antusias untuk belajar seperti halnya model yang masih bersifat konvensional atau sederhana salah satunya model ceramah dan masih banyak model konvensional lainnya. Dengan menerapkan model seperti yang telah disebutkan, minat belajar, aktifnya peserta didik dan

juga minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran menjadi kurang dan akan mengakibatkan hasil evaluasi atau penilaian yang didapatkan siswa tidak dapat mencapai titik maksimal”.

Sebuah sistem dalam kegiatan pembelajaran hendaklah menerapkan model yang mampu membuat rasa ketertarikan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran yang penerapannya mampu membuat senang peserta didik dengan hasil membuat apa yang diajarkan oleh guru diserap secara baik, dan efek yang positif terhadap hasil belajar yang hendak diwujudkan. Model yang bisa diterapkan salah satunya Model *Team Game Tournament* (TGT). Model ini merupakan satu sampel dari bermacam-macam model yang ada dan penerapannya sangat awam untuk direalisasikan dalam berbagai kegiatan pembelajaran dengan materi yang bermacam-macam dalam berbagai jenjang pendidikan.

Penerapan model TGT biasanya dimanfaatkan untuk berbagai macam penelitian dalam berbagai jenjang pendidikan dan berbagai macam mata pelajaran. Mengenai kesimpulan dalam penelitian yang diterapkan dengan menggunakan model TGT, menerapkan model tersebut bisa memberikan peningkatan dari hasil dari pembelajaran siswa. Dimana dikatakan bahwa model TGT bisa diterapkan atau direalisasikan tidak hanya dalam satu mata pelajaran saja melainkan berbagai kegiatan pembelajaran dapat menggunakan model pembelajaran tersebut, maka dari itu percobaan ini dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat dampak ataupun manfaat TGT terhadap hasil belajar Matematika pada siswa kelas

V SD.

Untuk mendukung pembelajaran agar meningkatkan hasil belajar siswa perlu adanya model pembelajaran yang cocok dan sesuai yaitu model Pembelajaran TGT. Menurut (Isjoni, 2019) sebuah model pembelajaran yang dalam kegiatannya biasanya di isi sebanyak 5 anggota atau peserta didik dalam setiap kelompok dengan bermacam-macam perbedaannya baik dalam pola pikir, asal wilayah atau suku dan masih banyak yang lain. Melalui model pembelajaran tersebut diharapkan peserta didik mampu mengoptimalkan kecerdasan yang dimilikinya karena melalui model pembelajaran TGT guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengungkapkan dan mengembangkan ide gagasan terkait materi yang dibahas lalu membandingkan ide gagasan tiap peserta didik dalam satu kelompok kemudian menyamakan persepsi masing-masing peserta didik dalam satu kelompok agar dapat memecahkan suatu permasalahan yang ada.

Adapun penelitian terdahulu terkait dengan model TGT yang sudah diterapkan yaitu penelitian oleh Dyah Nur Chikmawati tentang Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif TGT (*Team games tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 02 Brujul Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar (Chikmawati, 2018). Tidak hanya itu penelitian yang dilakukan oleh Muslim juga menyatakan bahwa terdapat pengaruh signifikan dari penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan hasil belajar matematika (Muslih, 2017).

Berdasarkan kedua penelitian terdahulu menyatakan bahwa teori-teori terkait model pembelajaran TGT terbukti dapat meningkatkan Hasil Belajar Matematika. Perbedaan dengan penelitian yang akan diterapkan oleh peneliti adalah fokus penelitian yaitu penerapan model pembelajaran dengan subjek yang akan diukur ialah hasil belajar matematika.

Berdasarkan paparan diatas peneliti telah melakukan penelitian dengan judul “ Pengaruh Pembelajaran TGT Terhadap Hasil Belajar Matematika Pada Siswa Kelas V SD” Kelas V SD Muhammadiyah Inovatif Mertoyudan Kabupaten Magelang

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka permasalahan dapat di identifikasikan sebagai berikut:

1. Model pembelajaran yang digunakan belum bervariasi dan masih bersifat konvensional
2. Kegiatan pembelajaran belum memacu keaktifan siswa

C. Pembatasan Masalah

Penelitian ini difokuskan pada Model *TGT* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V SD

D. Rumusan Masalah

Bagaimana pengaruh Model *TGT* terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V SD.

E. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V SD.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini didapatkan 2 manfaat yang kita dapatkan . Adapun dua manfaat itu baik secara teoritis dan praktis adalah sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah untuk menguji atau memberi pengukuhan penelitian mendatang mengenai penerapan *Model Team games tournament* (TGT).

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

Manfaat dari percobaan yang dilakukan bisa digunakan sebagai acuan bagi seorang pendidik agar mampu membuat langkah selanjutnya untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan menerapkan Model *Team Games Tournament*(TGT). Berdasarkan percobaan yang telah dilakukan semoga memberikan motivasi seorang pendidik untuk meningkatkan pembelajaran yang bisa memberikan rasa tertarik siswa untuk dapat ikut berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan juga memberikan peningkatan hasil belajar siswa.

b. Bagi Peserta Didik

Memberikan sebuah pengetahuan dalam proses pembelajaran dengan memberikan kesenangan dan juga memberikan peningkatan hasil dalam kegiatan pembelajaran siswa melalui atau menerapkan Model *Team Games Tournament* (TGT).

c. Bagi Lembaga Pendidikan

Efek dalam sebuah lembaga pendidikan khususnya Sekolah Dasar Inovatif Mertoyudan , pengaruh Model *Team Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar siswa maka di inginkan untuk dapat diterapkan menjadi peninjauan serta pembinaan lembaga pendidikan yang berkaitan.

d. Bagi Peneliti

Memberikan wawasan, dan juga keahlian agar dapat meningkatkan wawasan peneliti dalam mempersiapkan dirinya menjadi seorang pendidik yang paham mengenai berbagai cara penerapan model yang digunakan dalam kegiatan penyaluran informasi melalui guru ke peserta didik agar didapatkan sebuah hasil belajar yang baik dan juga meningkat. adapun manfaat dalam penelitian ini untuk digunakan acuan penelitian yang sama diwaktu yang akan datang.

BAB II **KAJIAN PUSTAKA**

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar memiliki sebuah penjelasan dengan memahami atau mengartikan dua kata yang menyusunnya, yakni “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (Purwanto, 2013) merujuk terhadap sebuah hasil dari kegiatan yang telah dilakukan atau merupakan sebuah kegiatan yang bisa merubah suatu hal berdasarkan fungsinya. Hasil belajar merupakan sebuah hasil dari sebuah kemampuan yang diakibatkan pada sebuah perubahan perilaku yang dilaksanakan oleh lembaga pendidikan itu sendiri. Hasil belajar merupakan suatu pencapaian dari apa yang biasanya ingin dicapai dari sebuah proses pembelajaran. Tidak hanya itu hasil belajar juga biasanya dianggap sebagai perwujudan dari tujuan pendidikan yang berhasil diwujudkan (Maskum, 2019).

Menurut Suprijono dalam tulisan Muhammad Thobroni & Arif Mustofa dijelaskan bahwa hasil belajar merupakan perlakuan, nilai-nilai pengertian, sikap, juga keterampilan. Hal tersebut merujuk pada pemikiran Gagne, hasil belajar berupa hal-hal sebagai berikut:

Sebuah kapabilitas yang biasanya disebut dengan ungkapan pengetahuan dalam bentuk bahasa, baik secara lisan maupun tertulis disebut dengan informasi verbal. Secara spesifik kemampuan dalam merespon terhadap rangsangan yang spesifik pula. Tidak diperlukan

sebuah manipulasi , pemecahan masalah, serta penerapan sebuah aturan pada kemampuan tersebut (Rostika, 2017).

Kemampuan intelektual, merupakan sebuah kemampuan dalam mempresentasikan konsep dan lambang. Keterampilan intelektual terdiri dari kemampuan mengategorisasi, kemampuan analisis-sintesis fakta-konsep, dan mengembangkan prinsip-prinsip keilmuan. Keterampilan Intelektual merupakan kemampuan melakukan aktivitas kognitif bersifat khas (Wildaniati, 2019).

1. Strategi kognitif, yaitu kecakapan menyalurkan dan mengarahkan aktivitas kognitifnya. Kemampuan ini biasanya meliputi penggunaan konsep dan kaidah dalam memecahkan sebuah permasalahan.
2. Keterampilan motoric, merupakan sebuah kemampuan untuk melakukan serangkaian gerak jasmani dalam urusan dan koordinasi sehingga terwujud otomatisme gerak jasmani.
3. Sikap merupakan kemampuan menerima atau menolak objek berdasarkan penilaian terhadap objek itu sendiri. Sikap biasanya berupa menginternalisasi dan eksternalisasi nilai-nilai. Sikap merupakan kemampuan menjadikan nilai-nilai sebagai standar perilaku.

Menurut Bloom, hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan *psikomotorik* (Nafiati, 2021)

- 1) Domain kognitif mencakup;
 - a) *Knowledge* (pengetahuan, ingatan)
 - b) *Comprehension* (pemahaman, menjelaskan, meringkas)
 - c) *Application* (menerapkan)
 - d) *Analysis* (menguraikan, menentukan hubungan)
 - e) *Synthesis* (mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru)
 - f) *Evaluating* (menilai)
- 2) *Domain Afektif* mencakup;
 - a) *Receiving* (sikap menerima)
 - b) *Responding* (memberikan respon)
 - c) *Valuing* (nilai)
 - d) *Organization* (organisasi)
 - e) *Characterization* (karakteristik)
- 3) *Domain Psikomotoric* meliputi;
 - a) *Intiatory*
 - b) *Pre-routine*
 - c) *Rountinized*
 - d) Keterampilan produktif, teknik, fisik, social. menjelaskan, dan intelektual.

Tidak hanya itu dikutip dari pendapatnya *Lindgren* bahwa hasil belajar meliputi kecakapan, informasi (Arif, 2011). Dari pendapat yang telah di uraikan, kesimpulan yang dapat diambil bahwasanya hasil belajar sebagai perubahan perilaku seluruhnya dan merupakan tujuan dari kegiatan pendidikan yang diwujudkan.

2. Aspek Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah siswa menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar sendiri dibagi menjadi tiga ranah yaitu ranah kognitif, ranah afektif, dan juga ranah psikomotorik. Pada penelitian ini peneliti ingin mengkaji mengenai ranah kognitif. Alasan peneliti ingin mengkaji mengenai ranah kognitif adalah karena hasil pengukuran dari diterapkannya model pembelajaran *Team Games Tournament* berbasis *Multiple Intelligences* ini adalah menggunakan soal pilihan ganda.

3. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajar. Hasil belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru mengenai kemajuan siswa dalam upaya untuk mencapai tujuan belajarnya melalui kegiatan pembelajaran. Melalui informasi yang didapatkan maka guru menyusun serta membina kegiatan siswa-siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Bahkan terdapat faktor-faktor yang bisa mempengaruhi hasil belajar berikut ini dua faktor yang dapat diketahui yaitu faktor internal dan eksternal dengan penjelasan sebagai berikut (Rusman, 2012)

a. Faktor Internal

1) Faktor Fisiologis

Secara umum kondisi fisiologis, seperti halnya kondisi kesehatan yang prima, tidak dalam alam menerima keadaan lelah, tidak dalam keadaan yang cacat jasmani, dll. Hal tersebut dapat mempengaruhi siswa dalam menerima mata pelajaran.

2) Faktor Psikologi

Setiap individu dalam hal ini siswa pada dasarnya memiliki kondisi psikologis yang berbeda-beda, tentu hal ini sangat mempengaruhi hasil belajarnya. Beberapa faktor psikologis meliputi intelegensi(IQ), perhatian, minat, bakat, motif, motivasi, kognitif, dan daya nalar siswa.

b. Faktor Eksternal

1) Faktor Lingkungan

Faktor lingkungan dapat mempengaruhi hasil belajar. Faktor lingkungan ini biasanya meliputi lingkungan fisik dan lingkungan social. Lingkungan

alam yang dimaksud misalnya suhu, kelembapan, dan lain-lain. Belajar pada tengah hari di ruang yang memiliki ventilasi udara yang kurang tentunya akan berbeda dengan suasana belajarnya pada pagi hari yang udaranya masih sangat segar dan diruang yang cukup mendukung untuk bernafas lega.

2) Faktor Instrumental

Faktor instrumental merupakan sebuah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor- faktor ini diharapkan dapat berfungsi sebagai sarana tercapainya tujuan dari kegiatan belajar yang telah direncanakan. Faktor-faktor instrumental ini meliputi kurikulum, sarana, dan guru (Rusman, 2012)

4. Indikator Hasil Belajar

Hasil belajar sangat erat kaitannya dengan capaian tujuan pembelajaran. Hal tersebut berkaitan dengan penilaian untuk mengukur tingkat capaian siswa akibat pengalaman dan proses belajar. Indikator menurut Benjamin S.Bloom (1956) hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam tiga domain yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik (Arifin, 2016:63). Domain hasil belajar merupakan kejiwaan yang akan diubah dalam proses pendidikan (Purwanto, 2016: 48).

Pada setiap domain memiliki jenjang kemampuan adapun rincian

setiap domain sebagai berikut:

a. Domain Kognitif

Bloom membagi dan menyusun secara hirarkis tingkat hasil belajar kognitif mulai dari yang paling rendah dan sederhana yaitu hafalan sampai yang paling tinggi dan kompleks yakni evaluasi (Purwanto, 2016: 50). Domain ini memiliki enam jenjang kemampuan yakni sebagai berikut (Ratnawulan & Rusdiana, 2017: 63-66)

1) Pengetahuan (*knowledge*)

Pengetahuan (*knowledge*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengenal atau mengetahui adanya konsep, prinsip, fakta atau bahkan istilah tanpa harus mengerti atau dapat menggunakannya.

2) Pemahaman (*comprehension*)

Pemahaman (*comprehension*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk memahami mengenai materi pelajaran yang disampaikan guru dan dapat memanfaatkannya tanpa harus menghubungkan dengan hal-hal yang lain.

3) Penerapan (*application*)

Penerapan (*application*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menggunakan ide-ide umum, tata cara ataupun metode serta teori dalam situasi baru dan konkret.

4) Analisis (*analysis*)

Analisis (*analysis*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik menguraikan suatu situasi atau keadaan tertentu kedalam unsur pembentukannya.

5) Sintesis (*synthesis*)

Sintesis (*synthesis*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menghasilkan sesuatu yang baru dengan menggabungkan berbagai faktor.

6) Evaluasi (*evaluation*)

Evaluasi (*evaluation*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk dapat mengevaluasi suatu situasi, keadaan, atau konsep berdasarkan kriteria tertentu.

b. Domain Afektif

Domain afektif merupakan internalisasi sikap yang menunjuk ke arah pertumbuhan batiniah dan terjadi apabila peserta didik menjadi sadar mengenai nilai yang diterima, kemudian mengambil sikap sehingga menjadi bagian dalam dirinya membentuk nilai dan menentukan tingkah laku.

Domain afektif terdiri dari beberapa jenjang kemampuan yaitu sebagai berikut:

- 1) Kemauan menerima (*receiving*) merupakan jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk peka terhadap rangsangan tertentu.
- 2) Kemauan menanggapi atau menjawab (*responding*) yaitu jenjang

kemampuan untuk menuntut peserta didik untuk tidak hanya peka tetapi juga bereaksi.

- 3) Menilai (*valving*) yaitu jenjang kemampuan yang menuntut peserta didik untuk menilai suatu objek, fenomena, atau tingkah laku tertentu secara konsisten.
- 4) Organisasi (*organization*) yaitu jenjang kemampuan peserta didik untuk menyatukan nilai-nilai yang berbeda, memecahkan masalah, membentuk suatu system nilai.

c. Domain Psikomotorik

Domain psikomotorik yaitu kemampuan peserta didik yang berkaitan dengan gerak tubuh mulai dari gerak yang sederhana sampai gerakan yang kompleks. Kata kerja operasional yang digunakan harus sesuai dengan kelompok keterampilan masing-masing:

- 1) *Muscular or motor skill*, meliputi mempertontonkan gerak, melompat, menggerakkan menunjukkan hasil, serta menampilkan.
- 2) *Manipulation of materials of objects*, meliputi mereparasi, menyusun, membersihkan, dan membentuk.
- 3) *Neuromuscular coordination*, meliputi mengamati, menerapkan, menghubungkan, menggandeng, memadukan, dan menggunakan.

Berdasarkan uraian diatas, indikator hasil belajar Matematiak dalam penelitian ini dibatasi pada ranah kognitif, peneliti menyesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar atau yang biasanya disebut dengan KI dan KD. Pada kompetensi ini jenjang kemampuan yang diambil dalam

ranah kognitif yaitu jenjang kemampuan pengetahuan (C1). Sedang pada kompetensi dasar untuk mengetahui jenjang kemampuan yang digunakan. Pada jenjang kemampuan ini menuntut siswa dalam mencocokkan, menyatakan dan memilih terkait dengan materi pengolahan data.

Tabel 1. Indikator hasil belajar

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR SOAL	Ranah IPK	NO SOAL
3.7 Menjelaskan data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara pengumpulannya	siswa mampu mengubah kedalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang, diagram lingkaran, pictogram melalui sebuah data acak	C1	1, 2, 5
3.7 Menjelaskan data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar	Disajikan sebuah diagram batang siswa mampu menjelaskan data tersebut	C1	6
	Disajikan sebuah diagram lingkaran siswa mampu menjelaskan data tersebut	C1	8
	Disajikan sebuah diagram garis siswa mampu menjelaskan diagram garis tersebut		10
4.7 Menganalisis cara mengolah dan menyajikan data yang berkaitan	Disajikan sebuah data siswa mampu menentukan data yang ada menjadi data tabel	C1	4

dengan diri peserta didik
atau lingkungan sekitar

Disajikan sebuah data siswa mampu menentukan data yang ada menjadi diagram batang	C1	9
Disajikan sebuah data siswa mampu menyajikan data yang ada menjadi diagram garis	C1	7
Disajikan sebuah data siswa mampu menyajikan data yang ada menjadi diagram lingkaran	C1	3

B. Model Teams Games Tournament (TGT)

1. Pengertian Model Pembelajaran

Model dapat dikatakan sebagai langkah atau proses yang dapat dilaksanakan untuk meraih tujuan yang akan dicapai, agar terciptanya kegiatan pembelajaran yang membawa hasil dan efisien. Model dilihat dari bahasnya merupakan yang berasal dari Yunani yaitu *methodos* dengan arti sebagai alur yang harus dilalui. Model disebut juga sebagai proses yang harus ditempuh sebagai instrument untuk mewujudkan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pengertian tersebut menjadi pendukung dari pendapat (Martimis, 2019). Model merupakan segala upaya yang dilakukan untuk dapat mewujudkan apa tujuan atau hal yang akan dicapai dalam kegiatan pembelajaran.

Berlandaskan dengan usaha ilmiah maka model menyingkap sebuah *problem* yang berkaitan dengan cara kerja agar dapat mempelajari objek sebagai target dalam bidang yang berkaitan. Tugasnya berfungsi sebagai instrument untuk mempermudah mewujudkan tujuan yang akan dicapai dan bagaimana langkah yang harus dilakukan kedepannya. Model merupakan langkah yang dilakukan untuk dapat merealisasikan rancangan yang telah dibuat

dalam aktivitas pembelajaran yang nyata untuk mencapai tujuan secara maksimal. Berdasarkan hal tersebut model memiliki fungsi untuk dapat mewujudkan kegiatan pembelajaran yang akan diwujudkan (Djalal, 2017).

Sementara itu pembelajaran merupakan prosedur atau langkah yang dilakukan oleh suatu individu dalam proses mendapatkan ilmu untuk mendapatkan perubahan menjadi lebih baik lagi kedepannya. Rancangan itu dikenal sebagai teoritis, dengan melalui pengamatan yang dilakukan secara tidak langsung. Dengan ujaran yang berbeda, dapat disimpulkan mengenai apa yang disebut pembelajaran sebagai perubahan perilaku yang dialami seorang individu melalui pengalaman yang telah dialami dengan menjadi lebih baik lagi (Amsari, 2018).

Model pembelajaran merupakan sebuah proses atau upaya yang yang dilaksanakan oleh para pendidik agar terciptanya sebuah pembelajaran yang diharapkan dapat mewujudkan tujuan yang akan dicapai. Begitu pentingnya suatu model pembelajaran untuk dilaksanakan agar diharapkan dapat meningkatkan rasa senang untuk mengikuti kegiatan pembelajaran dan juga mempermudah peserta didik menyerap materi (Ekayani, 2017).

Dalam dunia pendidikan, model pembelajaran menurut (Siswoyo, 2018) sebagai apa yang biasanya diupayakan agar mendapatkan hasil yang sesuai dengan keinginan yakni berhubungan dengan apa yang

Selama ini telah di harapkan berkaitan dengan perubahan siswa ke tingkat yang lebih baik lagi. Model pendidikan merupakan suatu upaya dipakai seorang individu bahkan sekelompok individu agar perkembangan yang didapatkan bisa dicapai dari apa yang diinginkan mengenai tujuan pendidikan. Dari anggapan pakar diatas berkaitan dengan model bisa kita ambil simpulan sebagai berikut yakni Model merupakan langkah atau usaha yang biasanya dilaksanakan pendidik agar dapat memperoleh tujuan pendidikan yang diharapkan.

2. Pengertian Model *Teams Games Tournament*(TGT)

Team Games Tournament merupakan sebuah model pembelajaran yang dalam kegiatannya biasanya di isi sebanyak 5 anggota atau peserta didik dalam setiap kelompok dengan bermacam-macam perbedaannya baik dalam pola pikir, asal wilayah atau suku dan masih banyak yang lain (Isjoni H. , 2019)Model pembelajaran *Team games tournament* merupakan tipe dari berbagai model yang mudah direalisasikan, semua peserta didik dikelas tersebut dapat ikut andil dalam kegiatan pembelajaran karena realisasi atau kegiatannya sendiri sangatlah unik yaitu seperti kegiatan perlombaan atau quis, tidak hanya itu menggunakan model pembelajaran ini akan terjadi keterlibatan masing-masing siswa dalam setiap kelompok atau yang biasanya kita kenal dengan sebutan tutor sebaya untuk saling membantu dalam memenangkan *tournament* atau quis yang ada . Aktivitas pembelajaran yang terjadi menggunakan model pembelajaran ini dapat membuat

siswa rileks dengan sikap positif yang diharapkan seperti halnya kerjasama, disiplin dan juga keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (Sudirman, 2013).

Teams Games Tournament awal pertama kali dikenalkan David DeVries dan Keith Edwards. Gaya pembelajaran tersebut penerapannya mirip dengan model pembelajaran STAD, yang menjadi sebuah pembeda adalah jika pembelajaran STAD kuis yang dilakukan setiap pertemuan namun untuk TGT kuis atau kegiatan evaluasinya diganti menjadi tournament mingguan. Seluruh siswa berjuang membela masing-masing tim dengan menjawab pertanyaan kuis yang dilontarkan agar poin atau skor yang didapatkan timnya banyak agar kelompoknya menang.

TGT ini dalam penerapannya banyak sekali persamaan dengan STAD, sebagai pembedanya terdapat unsur kesenangan yang ada pada model TGT yaitu penggunaan permainan. Setiap teman dalam satu kelompok akan saling memberikan support untuk membantu dalam memahami atau mempelajari lembar kegiatan yang ada untuk mempersiapkan masing-masing individu dalam permainan, namun saat permainan dilakukan tidak boleh ada yang membantu juga memastikan ada tanggung jawab penuh dari setiap individu. Banyak sekali materi yang dapat penerapannya dapat menggunakan model STAD maupun TGT. Kuis dalam STAD sendiri bisa juga diterapkan dalam game TGT. Dari kebanyakan guru lebih memilih untuk menggunakan model

TGT dikarenakan terdapat unsur kesenangan yang akan didapatkan peserta didik dan kegiatannya juga menyenangkan karena berbentuk sebuah pertandingan dimana peserta didik dapat ikut berkontribusi semua dalam permainan meskipun masih terdapat juga guru yang memilih model STAD namun tak jarang guru yang menggunakan model tersebut secara bersamaan atau mengkombinasikannya (Slavin, 2015).

3. Langkah-Langkah Pembelajaran TGT

Dalam penerapan model pembelajaran ini pengimplementasiannya terdiri atas dari model TGT secara runtut penerapan TGT terbagi atas 4 pokok yaitu sebagai berikut ini: (1) pemberian materi dari tutor, (2) pembagian rombongan belajar, (3) Pengenalan Kelompok, serta (4) Tournament

- a. Pendidik mempersiapkan
 1. Daftar kuis
 2. Daftar kerja peserta didik
- b. Dibaginya siswa didalam satu kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota minimal terdiri dari 4 peserta didik.
- c. Guru mengarahkan langkah-langkahnya sebagai berikut :
seperti pada model STAD, pada model TGT siswa ditempatkan dalam tim belajar beranggotakan empat orang yang merupakan campuran menurut tingkat prestasi, jenis kelamin, dan juga suku. Guru menyiapkan pelajaran, dan kemudian siswa bekerja didalam tim mereka untuk memastikan bahwa seluruh anggota

tim telah menguasai pelajaran tersebut. Akibatnya, seluruh siswa dikenai kuis, pada waktu kuis ini mereka tidak bisa saling membantu (Trianto, 2019).

4. Aturan (skenario) penelitian

Melalui kegiatan permainan masing-masing individu dari setiap kelompok akan bersaing sebagai perwakilan kelompoknya. Tiap peserta yang mewakili timnya untuk bertanding akan ditempatkan di tempat yang sudah disediakan. Dalam kegiatan setiap peserta harus sama kemampuannya. Permainan dimulai dengan menjelaskan aturan permainan, pembagian kartu-kartu soal kepada peserta Permainan untuk (kartu soal dan kunci jawaban dibalik agar peserta tidak mengetahui jawabannya (Trianto, 2011).

Aturan pada tiap meja dalam permainan yang harus dilakukan oleh semua peserta seperti yang tertera dibawah ini (Hidayatzi, 2019).

- a. Memastikan siapa pembaca soal dan peserta yang andil bermain menggunakan system undian.
- b. Peserta mendapatkan kesempatan pertama mendapatkan kertas undian yang telah berisi soal kemudian diberikan kepada pembaca.
- c. Soal akan dibacakan oleh pembaca sesuai dengan nomor undian didapatkan pemain.
- d. Penantang dan pemain mengerjakan soal yang telah

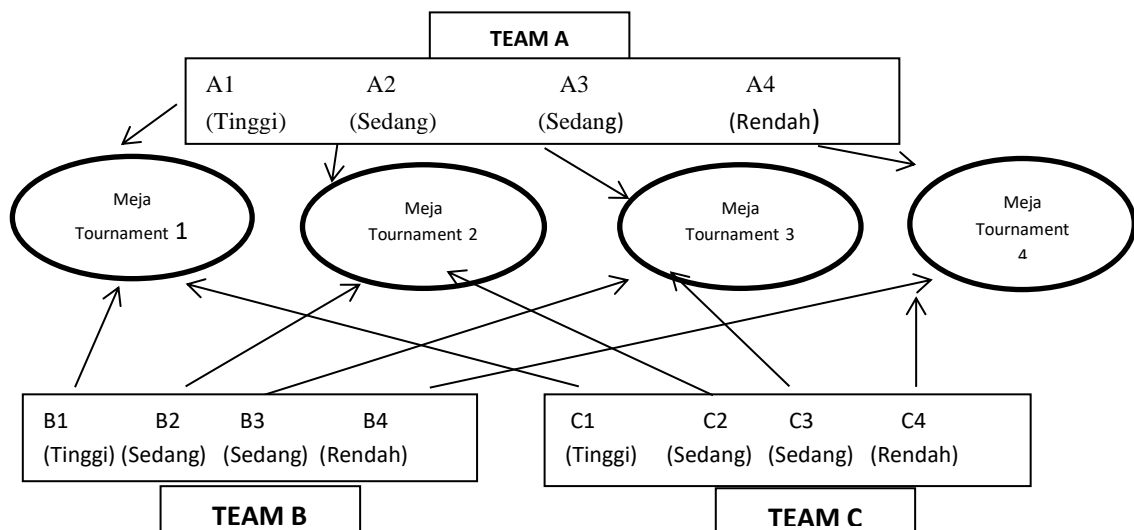
dibacakan sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan waktu yang telah ditentukan.

- e. Setiap pemain membacakan hasil dari pekerjaan mereka kemudian akan ditanggapi oleh penantang nya.
- f. Pembaca membuka kunci jawaban untuk pemberian skor kepada pemain yang telah mengerjakan soalnya (Dewi, 2019)

Apabila tidak ada pemain yang mendapatkan jawaban yang benar dari soal yang telah dibacakan maka pertanyaan akan diganti dan dilanjutkan pemain selanjutnya sampai selesai dan semua pemain dapat ikut berpartisipasi. Disini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta memiliki kesempatan yang sama baik sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

Dalam permainan ini pembaca soal hanya bertugas untuk membacakan soal dan membuka kunci jawaban, tidak diperbolehkan menjawab atau memberikan jawaban pada peserta lain. Setelah semua kartu selesai terjawab, setiap pemain dalam setiap meja menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan menentukan berapa poin berdasarkan tabel yang telah disediakan. Selanjutnya setiap pemain kembali kepada kelompok asalnya dan melaporkan poin yang diperoleh kepada ketua kelompok. Ketua kelompok memasukkan poin yang diperoleh anggota kelompoknya pada tabel yang telah disediakan, kemudian menentukan kriteria penghargaan yang diterima oleh kelompoknya. Dalam penerapan model TGT ini Masih banyak sekali

aturan dalam kegiatan pembelajaran dikutip dalam buku yang dituliskan (Trianto, 2011) berikut ini: Setiap 1 ronde dalam permainan terdiri atas kelompok yang bertugas membaca, kelompok 1, kelompok II, dan kelompok yang lain sejumlah dengan banyaknya kelompok setiap kelas. Kelompok yang bertugas sebagai pembaca: (1) mengambil kartu yang sudah diberi nomor kemudian membaca pertanyaan pada lembar yang sudah tersedia, (2) Baca pertanyaannya secara lantang dan (3) memberi jawaban. Kelompok penantang satu dan kelompok penantang dua bertugas menyetujui pertanyaan dari pembaca dan menjawab sesuai dengan kemampuan masing-masing bisa dengan jawaban yang sama atau berbeda. Hal yang dilakukan oleh masing-masing secara bergiliran (*game ruler*)



Gambar 1. Aturan permainan

a. Kelebihan dan Kekurangan Model TGT (Saleh, 2012)

Model TGT ini memiliki kelebihan dan kekurangan, dibawah ini merupakan beberapa kelebihan dan kekurangan dari model pembelajaran TGT :

Kelebihan :

- 1) Peserta didik dapat bersosialisasi dengan bebas dalam kelompoknya untuk ikut andil menyumbangkan pendapatnya
- 2) Memiliki rasa percaya yang tinggi
- 3) Kurangnya kegiatan saling mengganggu antar
- 4) Naiknya motivasi siswa untuk belajar
- 5) Peningkatan siswa dalam memahami mata
- 6) Kerjasama setiap antar peserta didik dalam satu yang membuat interaksi serta hubungan dalam kegiatan belajar dan membuat kegiatan di dalam kelas menjadi tidak membosankan.

Kekurangan :

- 1) Ada peserta didik yang tidak ikut berkontribusi saat kegiatan pembelajaran apalagi untuk menyumbangkan pendapatnya
- 2) Memerlukan penyesuaian waktu yang tidak sebentar dalam setiap kegiatan pembelajaran
- 3) Terjadinya kebisingan karena model pembelajarannya menggunakan konsep permainan atau game apabila pendidik tidak bisa mengelola kelas (Ariyani, 2016).

C. Pengaruh Model TGT terhadap hasil belajar Matematika

Suatu pembelajaran akan dianggap berhasil jika peserta didik mampu atau dapat paham berkenaan dengan materi dalam kegiatan pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan mendapatkan hasil belajar yang diharapkan. Pembelajaran dapat dianggap berhasil apabila sebagian besar peserta didik ikut terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mencapai tujuan tersebut maka salah satu cara yang dapat digunakan dengan penggunaan model yang tepat dalam kegiatan pembelajaran. Dalam penggunaan atau pemilihan suatu model pembelajaran, seorang pendidik harus memilih model pembelajaran yang tepat, harus sesuai dengan bahan, sesuai dengan karakteristik siswa dan juga sesuai dengan tujuan dari pembelajaran itu sendiri (Darmansyah, 2010). Model *Teams Games Tournament* merupakan salah satu tipe dari model pembelajaran, seperti yang diketahui dari pembelajaran kooperatif ini memiliki tujuan untuk meningkatkan atau

memaksimalkan prestasi akademik peserta didik dilihat dari perolehan hasil belajar peserta didik. Model pembelajaran yang dapat digunakan dalam semua mata pelajaran yakni TGT , (Jihad, 2013) sehingga model TGT ini dapat digunakan pada pembelajaran matematika.

Dalam penerapan model pembelajaran matematika menggunakan model *Team Games Tournament*, pembelajarannya tidak lagi guru sebagai pusat perhatian, biasanya siswa mendengarkan penjelasan yang dilakukan oleh guru dan mencatatnya, siswa menjadi pusat perhatian dalam kegiatan pembelajarannya. Dalam pembelajaran TGT semua siswa bisa ikut andil dalam kegiatan pembelajarannya dan juga bisa menyumbangkan pendapatnya, tidak hanya itu kegiatan yang dilakukan antar siswa bisa menghasilkan sebuah interaksi yang membuat suasana pembelajaran hidup didalam kelas apalagi menggunakan model TGT ini mengandung unsur *game*.

D. Penelitian Relevan

Penelitian relevan yaitu kajian yang bersifat secara kritis terhadap kajian terdahulu, sehingga bisa dicermati persamaan dan perbedaan yang khusus antara yang dulu dengan penelitian yang dikaji oleh penulis. Dibawah ini beberapa penelitian yang relevan dari peneliti.

1. Penelitian yang dilakukan oleh muslim (2017) mahasiswa Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang, dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Team games*

tournament) untuk meningkatkan hasil belajar tematik kelas III SDN Torongrejo 01 Batu. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian kualitatif dan kuantitatif dengan jenis penelitian yang dilakukan adalah tindakan kelas. Sebagai sumber data dipilih siswa kelas III SDN Torongrejo 01 Batu tahun ajaran 2016/2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) proses penerapan pembelajaran TGT dapat meningkatkan kerjasama dan interaksi peserta didik. Aktivitas guru pada siklus I pertemuan pertama sebesar 83,3%, sedangkan pada siklus ke II pertemuan kedua persentasenya meningkat. (2) model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Banyak siswa yang mendapatkan nilai lebih dari 70. Pada siklus I siswa yang tuntas belajar adalah 22 siswa dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 65%, sedangkan pada siklus II jumlah siswa yang tuntas adalah 29 siswa dengan presentase ketuntasan klasikal sebesar 85%. Dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas III SDN Torongrejo 01 Batu.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dyah Nur Ida Chikmawati (2018) mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Surakarta, dengan judul “ Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif

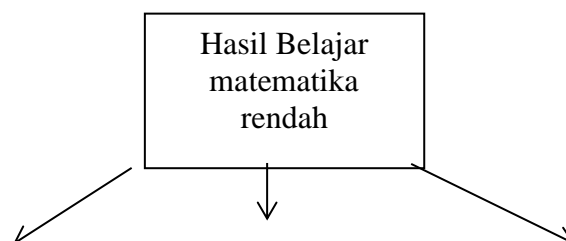
Tipe TGT (*Team games tournament*) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas IV SD Negeri 02 Brujul Kecamatan Jaten Kabupaten Karanganyar”. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang dilaksanakan menggunakan 2 fase. Yang digunakan sebagai bahan penelitian adalah seluruh kelas IV SD Negeri Brujul yang berjumlah 22 siswa. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes. Hasil rata-rata pada siklus 1 sebesar 48,14% (dari 10 siswa) dari 22 siswa, pada siklus II hasilnya meningkat sebesar 18,52% dengan hasil rata-rata menjadi 66,66% (14 siswa) dari 22 siswa.

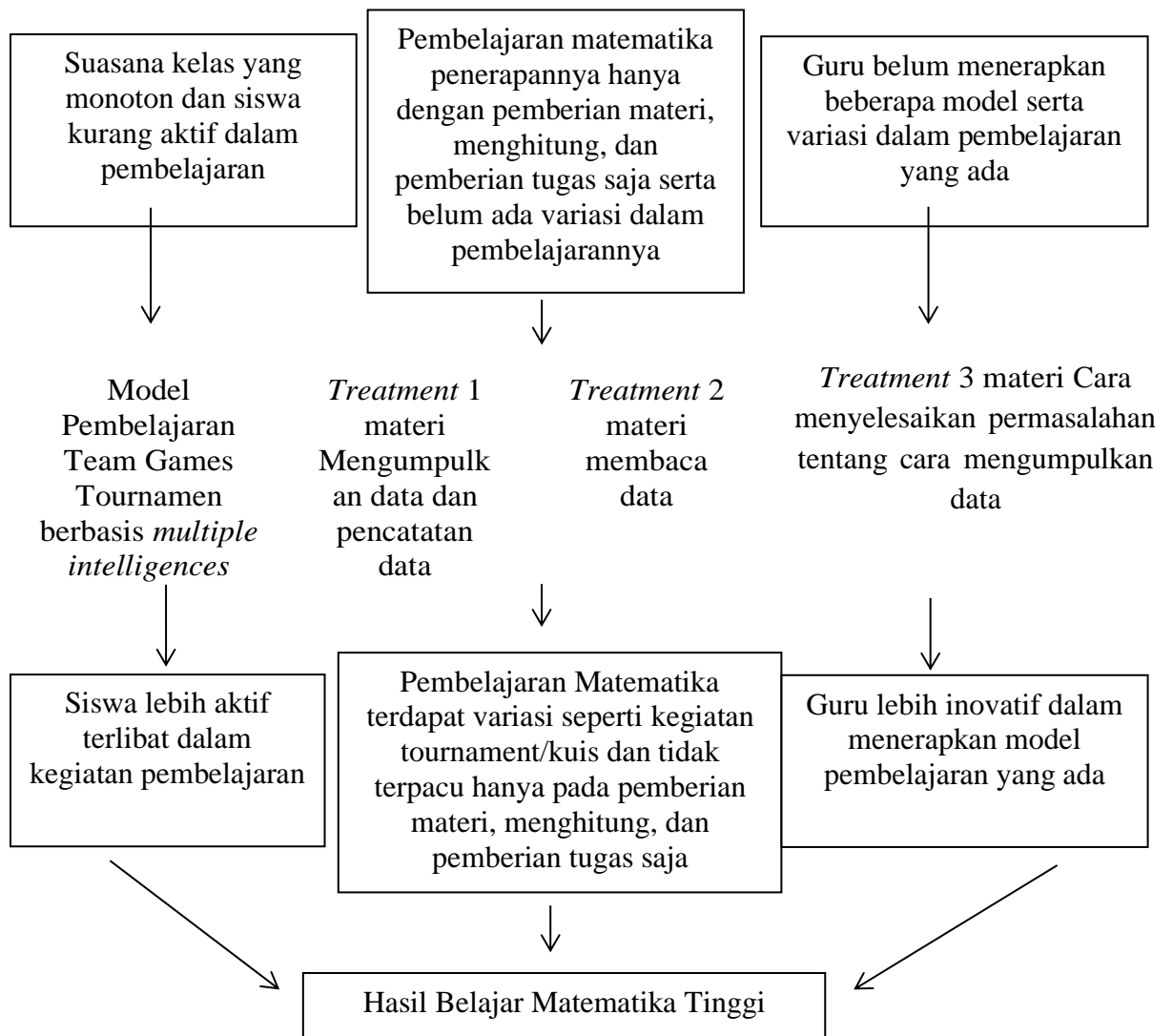
3. Penelitian yang dilakukan oleh Al Mukhosin (2019) mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Malang, dengan judul “Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team games tournament*) untuk Meningkatkan Hasil belajar Matematika Materi FPB dan KPK Kelas IV SDN Kucur 1”. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian PTK (Penelitian Tindakan Kelas) yang memerlukan beberapa siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV SDN Kucur 1 yang berjumlah 23 siswa, terdiri dari 19 siswa laki-laki dan 4 siswi perempuan. Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari- Maret. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi dan tes. Hasil rata-rata pada siklus I yaitu berjumlah 54,52%, pada siklus II hasilnya meningkat menjadi 18,55% dengan hasil rata rata

menjadi 73,07%.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang telah dijelaskan diatas yang menjadi pembeda dengan penelitian yang akan dilakukan adalah penelitian ini menggunakan model *Team Games Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar matematika dengan subjek siswa dari SD Muhammadiyah Inovatif Mertoyudan dengan jumlah 20 siswa

E. Kerangka Pemikiran





Gambar 2. Kerangka Pemikiran

Faktanya siswa kelas V SD Muhammadiyah Inovatif Mertoyudan memiliki hasil belajar matematika yang tergolong rendah. Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar

matematika diantaranya Suasana kelas yang monoton dan siswa kurang aktif, Pembelajaran matematika penerapannya hanya dengan pemberian materi, menghitung, dan pemberian tugas saja dan belum ada variasi dalam pembelajarannya, serta guru belum menerapkan beberapa model serta variasi dalam pembelajaran yang ada. Maka diperlukan sebuah tindakan supaya hasil belajar matematika siswa bisa berkembang salah satunya melalui penerapan model pembelajaran inovatif yakni model pembelajaran TGT. Diharapkan melalui model tersebut pembelajaran menjadi lebih maksimal dan hasil belajar matematika siswa meningkat

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis yang dirumuskan dalam penelitian ini yaitu “model pembelajaran *Team games tournament* (TGT) berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Muhammadiyah Inovatif Mertoyudan”

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Desain penelitian yang digunakan yaitu metode *pra-eksperiment desain*. Dikatakan dalam (Sugiyono, 2017) “metode *pra eksperiment* merupakan metode penelitian yang belum sungguh-sungguh disebut *eksperiment* dikarenakan masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel *dependen* dan dilewatkan dalam bentuk ini dengan tujuan untuk mencari perubahan dari perlakuan subjek penelitian yang diamati”.

Jenis penelitian *pra eksperiment* yang digunakan yaitu *pra experiment desain* dengan jenis *one group pretest-posttest design* yang memiliki tujuan untuk mengetahui apakah terdapat peningkatan hasil belajar matematika setelah diterapkannya model pembelajaran TGT.

Desain penelitian yang digunakan peneliti dapat digambarkan sebagai berikut (Arikunto, 2010)

Tabel 2. Desain Penelitian *One Group Pretest Posttest Design*

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O1	X	O2

Keterangan:

- O1 = Pengukuran awal atau nilai *pretest* sebelum diberi perlakuan
- X = *Treatment* atau perlakuan (pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT)
- O2 = Pengukuran akhir atau nilai *posttest* setelah diberikan perlakuan

Penelitian dengan desain pra eksperimen dilakukan perlakuan awal (*pretest*) dan pengukuran akhir (*posttest*) lalu membandingkan hasil akhir pengukuran hasil belajar matematika sebelum dan sesudah dan diberi perlakuan dengan model pembelajaran TGT. *Pretest* diberikan pada subjek penelitian diawal kegiatan sebelum diberikan perlakuan. Setelah *pretest* selesai, peneliti akan memberikan perlakuan (*treatment*) berupa penerapan model pembelajaran TGT sebanyak 3 kali *treatment*. Setelah diberikan perlakuan (*treatment*) subjek penelitian diberikan *posttest*. Apabila hasil pengukuran meningkat lebih baik dari pengukuran awal, maka penelitian dinyatakan berhasil.

B. Identifikasi Variabel Penelitian

Variabel penelitian ialah semua yang diputuskan untuk dipelajari dalam beberapa bentuk atau lainnya untuk mendapatkan informasi dan ditarik kesimpulan oleh peneliti (Sugiyono, 2015b).

Berikut variabel yang digunakan pada penelitian ini :

1. Variable Bebas (X)

Variable *independen* (bebas) merupakan variabel yang sifatnya memberikan pengaruh. Variabel X dalam penelitian ini ialah model pembelajaran TGT.

2. Variable Terikat (Y)

Variable *dependen* (terikat) ialah variabel yang sifatnya dipengaruhi. Variabel Y dalam penelitian ini ialah hasil belajar Matematika.

C. Definisi *Operational* Variabel Penelitian

Istilah yang digunakan dalam memberi batasan pada variabel untuk dapat terarah disebut dengan definisi operasional variabel. Berikut adalah definisi operasional masing-masing variabel:

1. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT berbasis model pembelajaran dimana siswa dituntut untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran karena melalui model pembelajaran TGT ini siswa diberikan kebebasan untuk mengutarakan sebuah gagasan terkait materi yang akan dipelajari, kemudian mengkolaborasikan atau menggabungkan berbagai pendapat dari setiap siswa dalam satu kelompok untuk mendapatkan sebuah pemecahan masalah dari materi yang tersedia.

2. Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar merupakan sebuah hasil dari sebuah kemampuan yang diakibatkan pada sebuah perubahan perilaku yang dilaksanakan oleh lembaga pendidikan itu sendiri. Hasil belajar merupakan suatu pencapaian dari apa yang biasanya ingin dicapai dari sebuah proses pembelajaran. Tidak hanya itu hasil belajar juga biasanya dianggap sebagai perwujudan dari tujuan pendidikan yang berhasil diwujudkan.

D. Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian yang digunakan yaitu :

1. Populasi

Populasi dapat di definisikan sebagai daerah atau wilayah yang terdiri dari subjek dengan mutu serta ciri yang telah ditentukan oleh peneliti untuk dipelajari dan ditentukan penentuan (Sugiyono, 2017). Siswa kelas V SD Muhammadiyah Inovatif Mertoyudan Tahun Ajaran 2021/2022 adalah populasi dari penelitian ini yang berjumlah 20 siswa.

2. Sampel

Sampel dapat di definisikan sebagai sebagian dari jumlah dan karakteristik suatu populasi (Sugiyono, 2017). Sampel penelitian yang diambil adalah siswa kelas V SD Muhammadiyah Inovatif Mertoyudan Tahun Ajaran 2021/2022 yang berjumlah 20 siswa.

3. Teknik Sampling

Sampling Jenuh ialah teknik sampling yang digunakan dalam penelitian ini. Sampling jenuh merupakan teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel

E. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada kelas V SD Muhammadiyah Inovatif Mertoyudan Tahun Ajaran 2021/2022. Waktu pelaksanaannya saat semester genap tahun ajaran 2022/2023.

F. Metode Pengumpulan Data

Cara peneliti mendapat informasi atau data yang dibutuhkan disebut dengan metode pengumpulan data. Metode pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti ialah metode tes. Tes merupakan pengumpulan data melalui bentuk soal guna mengukur pemahaman, keterampilan, dan bakat individu atau kelompok sesuai dengan materi yang diberikan.

Tes disini digunakan untuk mengukur hasil belajar matematika menggunakan tes soal pilihan ganda berjumlah 10 butir. Tes akan dilakukan sebelum perlakuan (*pretest*) dan tes setelah perlakuan (*posttest*).

G. Instrumen Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan instrument pengumpul data berupa lembar tes untuk mengumpulkan data mengenai hasil belajar matematika yang akan diukur. Lembar tes yang digunakan berbentuk soal pilihan ganda dengan jumlah 15 butir soal. Pembuatan soal tes ini diawali dengan pembuatan kisi-kisi sebagai panduan dalam membuat soal. Kisi-kisi penyusunan soal dapat dimulai dengan membuat tabel berisikan kompetensi dasar, materi,

indikator soal, dan ranah kognitif yang harus sesuai dengan silabus dan kurikulum, serta nomor soal.

Instrumen pengumpulan data soal *pretest* dan *posttest* dikembangkan melalui kisi-kisi pada tabel dibawah ini

Tabel 3 Kisi-Kisi Penilaian

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR SOAL	Ranah IPK	NO SOAL
3.7 Menjelaskan data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar serta cara pengumpulannya	Disajikan sebuah data acak, siswa mampu mengubah kedalam bentuk tabel, diagram garis, diagram batang, diagram lingkaran, pictogram	C1	1, 2, 5
3.7 Menjelaskan data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar	Disajikan sebuah diagram batang siswa mampu menjelaskan data tersebut	C1	6
	Disajikan sebuah diagram lingkaran siswa mampu menjelaskan data tersebut	C1	8
	Disajikan sebuah diagram garis siswa mampu menjelaskan diagram garis tersebut		10

4.7	Menganalisis cara mengolah dan menyajikan data yang berkaitan dengan diri peserta didik atau lingkungan sekitar	Disajikan sebuah data siswa mampu menentukan data yang ada menjadi data table	C1	4
		Disajikan sebuah data siswa mampu menentukan data yang ada menjadi diagram batang	C1	9
		Disajikan sebuah data siswa mampu menyajikan data yang ada menjadi diagram garis	C1	7
		Disajikan sebuah data siswa mampu menyajikan data yang ada menjadi diagram lingkaran	C1	3

H. Uji Validitas

1. Validitas

Menurut (Arikunto, 2012) validitas diartikan sebagai pengukuran untuk menyatakan tingkat kebenaran sebuah instrument. Instrument bisa dikatakan valid apabila instrument tersebut dapat mengukur apa yang semestinya diukur. Berikut uji validitas yang digunakan peneliti ini yaitu sebagai berikut.

a) Uji Validitas Kontruks

Validas yang dilakukan oleh validator atau validitas ahli disebut dengan validitas kontruks. Tekniknya dengan

mengujikan semua instrument penelitian dan perangkat pembelajaran yang digunakan untuk divalidasikan kepada validasi ahli Ibu Tria Mardiana, M.Pd

b) Uji Validitas Isi

Validasi yang dilakukan kepada siswa dengan mengujicobakan instrument soal *pretest* dan *posttest* disebut validitas isi. Pengukuran valid tidaknya instrument pada menggunakan bantuan program SPSS 16.0 for Windows melalui product moment. Adapun kriteria pengujian jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan $\alpha = 0,05$ maka soal dinyatakan valid, dan sebaliknya apabila $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka soal tersebut tidak valid.

Berikut hasil validitas yang telah dilakukan

Tabel 4. Hasil Validitas Soal

No	R_{hitung}	R_{tabel}	Keterangan
1,	0.948	0,532	Valid
2,	0.948	0,532	Valid
3,	0.948	0,532	Valid
4,	0.931	0,532	Valid
5,	0.831	0,532	Valid
6,	0.831	0,532	Valid
7,	0.875	0,532	Valid
8,	0.831	0,532	Valid
9,	0.775	0,532	Valid
10,	0.775	0,532	Valid
11,	0.325	0,532	Tidak Valid
12,	0.352	0,532	Tidak Valid
13,	0.127	0,532	Tidak Valid
14,	0.243	0,532	Tidak Valid
15,	0.480	0,532	Tidak Valid

2. Reliabilitas

Reliabilitas merupakan uji derajat kestabilan skor sebuah instrument yang berkaitan. Sebuah instrument dapat dipercaya dan dikatakan reliable jika instrument di uji cobakan berulang-ulang terhadap objek yang sama hasilnya sama atau tidak akan berubah (Sugiyono, 2011)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan program SPSS 16.0 *for windows* dengan rumus *Cronbach's Alpha* untuk melakukan perhitungan uji realibilitas instrument. Penentuan kriteria reliabilitas instrument dapat dikatakan cukup tinggi dalam penelitian dasar adalah apabila koefisien reliabelnya $\geq 0,05$ (Sugiyono, 2016). Instrument dikatakan reliable jika $r_{hitung} > r_{tabel}$, begitu juga sebaliknya jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka instrument tersebut dikatan tidak reliable.

Berikut hasil reliabilitas yang telah dilakukan

Tabel 5. Uji Reliabilitas

<i>Cronbach's Alpha</i>	<i>Cronbach's Alpha Based on Standarized Items</i>	<i>N of Items</i>
.971	.971	10

3. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran test merupakan kemampuan dari tes tersebut dalam menjaring banyaknya subjek peserta yang mampu mengerjakan dengan benar. Berdasarkan pendapat dari (Arikunto, 2013) soal yang baik merupakan soal yang tidak terlalu mudah akan tetapi juga tidak

terlalu sukar.

Tabel 6 indeks tingkat Kesukaran

Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
0,00-0,15	Sangat Sukar
0,16-0,30	Sukar
0,31-0,70	Sedang
0,71-0,85	Mudah
0,86-1,00	Sangat Mudah

Berikut merupakan uji tingkat kesukaran yang telah dilakukan

Tabel 7 Uji Tingkat Kesukaran

No Soal	Indeks Kesukaran	Tingkat Kesukaran
1	0,50	Sedang
2	0,50	Sedang
3	0,50	Sedang
4	0,56	Sedang
5	0,69	Sedang
6	0,69	Sedang
7	0,62	Sedang
8	1,31	Sangat Mudah
9	0,69	Sedang
10	0,69	Sedang

4. Daya Pembeda

Daya pembeda soal merupakan sebuah kemampuan suatu soal untuk membedakan mana yang termasuk kelompok tinggi dan mana yang termasuk kelompok rendah.

Dibawah ini merupakan Interpretasi Daya Beda:

Tabel 8 Interpretasi Daya Beda

0.70-1.00	Baik sekali (Digunakan)
0.40-0.69	Baik (Digunakan)
0.20-0.39	Cukup (Boleh Digunakan dengan Perbaikan)
0.00-0.19	Jelek (Tidak Boleh Digunakan)

Berikut merupakan Uji daya Beda yang telah dilakukan:

Tabel 9 Uji Daya Beda

No	Indeks Diskriminasi	Tingkat Daya Pembeda
1.	0,700	Baik
2.	0,700	Baik
3.	0,700	Baik
4.	0,712	Baik Sekali
5.	0,922	Baik sekali
6.	0,922	Baik Sekali
7.	0,681	Baik
8.	0,552	Baik
9.	0,574	Baik
10	0,835	Baik sekali

I. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian dengan menerapkan rancangan one group *pretest-posttest design* memiliki 3 tahap yaitu tahap *pretest*, tahap perlakuan (*Treatment*) dan tahap *posttest*. Berikut penjelasan dari tahapannya sebagai berikut :

a. Tahap *Pretest*

Sebelum diberlakukannya perlakuan siswa kelas V diberikan tes awal (*pretest*) pada materi pengolahan data dengan tujuan mengetahui hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan. *Pretest* yang diberikan berupa soal test pilihan ganda sebanyak 15 soal. Setelah dilakukan tes awal dilanjutkan ke tahapan pemberian perlakuan (*Treatment*).

b. Tahap Perlakuan (*Treatment*)

Pada tahap ini peneliti memberikan perlakuan pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Inovatif Mertoyudan sebanyak 3 kali

pertemuan. Perlakuan yang diberikan berupa penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika sesuai materi dan jadwal yang sudah ditentukan. Pada setiap pertemuan perbedaannya terletak pada sub indikator yang merupakan penjabaran dari kompetensi dasar yang sudah ditetapkan. Adapun *treatment* yang dimaksud sebagai berikut:

i. *Treatment* pertama

Treatment pertama peneliti memberikan *treatment* yaitu model pembelajaran TGT berbasis *multiple intelligences* dengan materi mengumpulkan data dan pencatatan data sesuai dengan kompetensi dasar dan sub indikator yang sudah ditetapkan.

ii. *Treatment* kedua

Peneliti memberikan *treatment* yaitu model pembelajaran TGT dengan materi membaca data sesuai dengan kompetensi dasar dan sub indikator yang sudah ditetapkan.

iii. *Treatment* ketiga

peneliti memberikan *treatment* yaitu model pembelajaran TGT dengan materi cara menyelesaikan permasalahan tentang cara mengumpulkan data sesuai dengan kompetensi dasar dan sub indikator yang sudah ditetapkan.

c. Tahap *Posttest*

Tahap akhir peneliti memberikan tes akhir (*Posttest*) dengan tujuan mengetahui seberapa besar pengaruh pemberian perlakuan

(*treatment*) model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Muhammadiyah Inovatif Mertoyudan.

J. Teknik Analisis Data

Peneliti mengumpulkan data *pretest* dan *posttest* untuk dianalisis menggunakan bantuan komputer *SPSS for 16.0 for windows*. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah uji prasyarat dan uji hipotesis, diantaranya adalah sebagai berikut:

a. Uji Prasyarat

Uji Prasyarat digunakan untuk mengetahui bahwa data yang akan dianalisis itu normal atau tidak. Jika data normal maka digunakan statistik parametric sedangkan jika data tidak berdistribusi normal maka menggunakan statistic non parametric.

Pada penelitian ini uji normalitas yang digunakan yaitu uji *Shapiro wilk* dengan bantuan computer SPSS for 16.0 I. Berdasarkan metode *Shapiro wilk* jika signifikansi $<0,05$ dapat dinyatakan bahwa data tidak berdistribusi normal, sedangkan jika signifikansi $>0,05$ dapat dinyatakan bahwa data berdistribusi normal.

Berikut uji normalitas yang telah dilakukan

Tabel 10 Uji Normalitas

Shapiro-Wilk

<i>Statistic</i>	<i>Df</i>	<i>Sig.</i>
.880	20	.018
.760	20	.000

b. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis digunakan untuk mencari bukti atas hipotesis yang dirumuskan sebelumnya. Analisis dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis Uji *Wilcoxon* dengan bantuan computer SPSS for 16.0 for *windows*. Hipotesis pengaruh positif dan hipotesis nol pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

i. Hipotesis Alternatif (H_a)

Terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari pengaruh model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika.

ii. Hipotesis Nol (H_0)

Tidak terdapat pengaruh yang positif dan signifikan dari penerapan model pembelajaran TGT terhadap hasil belajar matematika.

Kriteria uji hipotesis yang digunakan adalah hasil dari perhitungan *Wilcoxon* kemudian *dibandingkan* dengan nilai z pada tabel taraf signifikansi 5%. Setelah dihitung nilai *Wilcoxon* dapat disimpulkan apakah hipotesis diterima atau ditolak.

Berikut penjelasan kriteria keputusannya:

1. Jika nilai $sig \geq 0,05$ H_0 diterima dan H_a ditolak
2. Jika nilai $sig \leq 0,05$ H_0 ditolak dan H_a diterima

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Kesimpulan dari hasil penelitian menyatakan bahwasanya pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* berpengaruh terhadap hasil belajar matematika. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai sig pada uji *Wilcoxon* berada pada angka 0,000 pada $\alpha = 0,05$ yang artinya bahwasanya terdapat pengaruh model *team games tournament* terhadap hasil belajar matematika siswa kelas V SD Muhammadiyah Inovatif Mertoyudan. Pemberian perlakuan dengan menerapkan model *team games tournament* dilakukan selama tiga kali perlakuan dihari yang berbeda mampu meningkatkan nilai rata-rata yang semula 64 menjadi 86.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan diatas dan juga hasil penelitian, maka peneliti memberikan saran-saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Model pembelajaran *team games tournament* bisa digunakan sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Bagi peneliti selanjutnya yang akan melaksanakan penelitian mengenai model *team games tournament* pada mata pelajaran matematika atau mata pelajaran yang lain. Sebaiknya memberikan variasi lagi dalam proses penerapan model pembelajaran tersebut agar lebih menarik sehingga hasil belajar yang didapatkan anak kelas V sekolah dasar lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- A Maskum, H. J. (2019). Strategi Belajar Mengajar Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama*.
- Amsari, D. (2018). Implikasi Teori Belajar Behavioristik dalam Pembelajaran Matematika. *Jurnal Basicedu*, 52-60.
- Arif, M. (2011). Belajar & Pembelajaran Pengembangan Wacana dan Praktek Pembelajaran Dalam Pembangunan Nasional. *Jogjakarta Ar-Ruzz Media*, 22-24.
- Arikunto. (2010). Metode Penelitian. *Bumi Aksara*.
- Arikunto. (2012). Prosedur Penelitian. *Rineka Cipta*.
- Arikunto. (2013). Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. *PT Rineka Cipta*, 222.
- Ariyani, D. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament. *Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung*, 30-31.
- Chikmawati, D. N. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Karanganyar Press*.
- D Rostika, H. J. (2017). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Model Diskursus Multy
- Darmansyah. (2010). Strategi Pembelajaran Menyenangkan dengan Humor. *Jakarta Bumi Aksara*, 81.
- Dewi. (2019). Menerapkan Pembelajaran TGT Media TTS Pada Bank Soal Berbasis LKS Sistem Koloid. *Journal.unnes.ac.id*.
- Djalal, F. (2017). Optimalisasi Pembelajaran Melalui Pendekatan, strategi, dan Model Pembelajaran. *Sabilarrasyad Volume II*.
- Ekayani, P. (2017). Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar. *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan ganesha Singaraja*, 1-11.
- hidayatzi. (2019). pengaruh pembelajaran tgt (team games tournament) terhadap motivasi belajar siswa kelas iii b di mi darul huda. *repo.uinsatu.ac.id*.
- Imam, M. (2014). Dimensi Kecerdasan Majemuk Dalam Kurikulum 2013. *Jurnal Pemikiran Alternatif Kependidikansania*, 21-45.

- Isjoni. (2019). Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik. *Pustaka Belajar*, 83.
- Ismail. (2014). Evaluasi Pendidikan Matematika dan menjadi guru profesional. *Tunas Gemilang Press* , 114.
- Jihad, S. (2013). Menjadi Guru Profesional. *Erlangga*, 251.
- Kusumadewi, O. N. (2016). Kemampuan Berpikir Kreatif Pada Pembelajaran TGT Berpendekatan Multidimensi SPUR dengan Tinjauan Minat. *Journal.unnes.ac.id*, 50-57.
- M Maulana, K. F. (2016). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD Kelas V Melalui Pendekatan Matematika realistik. *Ejournal.upi.edu*.
- Majid. (2014). Pembelajaran Tematik Terpadu Bandung. *PT Remaja Rosdakarya*, 150.
- Martimis, M. Y. (2019). Manajemen Pembelajaran Kelas (Strategi Meningkatkan Mutu Pendidikan). *Gaung Persada*, 148.
- Maskum, H. J. (2019). Strategi Belajar Mengajar Dalam Upaya Peningkatan Hasil Belajar Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Pendidikan Agama*.
- Maulana, K. F. (2016). Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Dan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SD Kelas V Melalui Pendekatan Matematika realistik. *Ejournal.upi.edu*.
- Mufarokah. (2011). Strategi Belajar Mengajar Bandung. *Yogyakarta Teras*, 79.
- Muslih. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Model TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Tematik. *Grahamedia Press*.
- Nafiati, D. (2021). Revisi Taksonomi Bloom:Kognitif, Afektif, dan Psikomotorik. *Humanika*.
- Purwanto. (2013). Evaluasi Hasil Belajar. *Surakarta Pustaka Belajar*, 46.
- Rahayu. (2019). Efektivitas Sel Efficacy Dalam Mengoptimalkan Kecerdasan Dana Prestasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Ilmiah Bimbingan dan Konseling*.
- Rostika, H. J. (2017). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Siswa SD Dalam Pembelajaran Matematika Dengan Model Diskursus Multy Representation(DMR). *ejournal.upi.edu*.
- Rufah. (2018). Pendidikan Karakter Berbasis Multiple Intelegent Munif Chatib Dalam Perspektif Pendidikan Islam. *repository.uinbanten.ac.id*.
- Rusman. (2012). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. *Alfabeta*, 123.

- Rusman. (2012). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer Mengembangkan Profesionalisme Guru. *Alfabeta*.
- Saleh, M. (2012). Pembelajaran Kooperatif Dengan Pendekatan Matematik Realistic(PMR). *Jurnal Serambi Ilmu*.
- Siswoyo. (2018). Ilmu Pendidikan. 33.
- Slavin, R. E. (2015). Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktek. *Bandung Nusa Media*, 13-14.
- Sudirman. (2013). Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar. *Tiga Serangkai Yogyakarta*.
- Sugiyono. (2011). Media Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. *Alfabeta*.
- Sugiyono. (2015b). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. *Alfabeta*.
- Sugiyono. (2016). Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi. *Alfabeta*.
- Sugiyono. (2017). Metode Penelitian Pendidikan. *PT Remaja Rosdakarya*, 109.
- Suyanto. (2013). Menjadi Guru Profesional. *Erlangga*, 114.
- Suyono. (2012). Belajar dan Pembelajaran. *PT Remaja Rosdakarya*.
- Trianto. (2011). Model-Model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik. *Prestasi Pustaka*.
- Trianto. (2019). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif. *Jakarta Kencana*, 84.
- Wildaniati, Y. (2019). Efisiensi Metode Problem Solving dan Course Review Horay (CRH) Pada Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Dewantara*.