

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT BERBANTUAN MEDIA
CORONG UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS I
SDN 09 BANDAR BUAT**

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Sebahagian Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)*

Oleh

PUTRI PURNAMA SARI

NPM. 1910013411038



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2023**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Putri Purnama Sari
NPM : 1910013411038
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe
Teams Games Tournament Berbantuan Media
Corong Untuk Meningkatkan Hasil Belajar
Matematika Siswa Kelas I SDN 09 Bandar Buat

Disetujui untuk diujikan oleh:

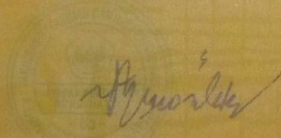
Pembimbing



Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd

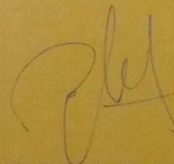
Mengetahui

Dekan FKIP



Dr. Yetti Morelent, M.Hum

Ketua Prodi PGSD




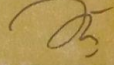
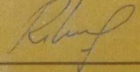
Dr. Enjoni, S.P., M.P.

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

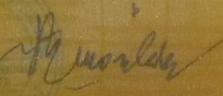
Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Senin** tanggal **dua puluh** bulan **Februari** tahun **dua ribu dua puluh tiga** bagi:

Nama Mahasiswa : Putri Purnama Sari
NPM : 1910013411038
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Corong Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas I SDN 09 Bandar Buat

Tim Penguji

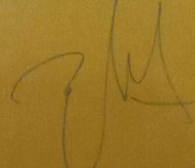
Nama	Tanda Tangan
1. Syafni Gustina Sari, S.Pd.,M.Pd	1. 
2. Ira Rahmayuni Jusar, S.Si.,M.Pd	2. 
3. Rieke Alyusfitri, S.Si.,M.Si	3. 

Dekan FKIP



Dr. Yetti Morelent, M.Hum.

Ketua Prodi PGSD



Dr. Enjoni, S.P. M.P.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Putri Purnama Sari

NPM : 1910013411038

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Corong Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SDN 09 Bandar Buat

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Corong Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SDN 09 Bandar Buat” adalah benar hasil karya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan oleh orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti ketentuan penulisan karya ilmiah yang sudah ditetapkan.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, Februari 2023

Saya yang menyatakan



Putri Purnama Sari

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMESTOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA CORONG UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS I SDN 09 BANDAR BUAT

Putri Purnama Sari¹, Syafni Gustina Sari¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung hatta
E-mail : putripurnamasari892@gmail.com

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya kemampuan berhitung siswa kelas I terutama berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan pada mata pelajaran matematika. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media corong untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas 1 SDN 09 Bandar Buat. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian adalah siswa kelas 1 yang berjumlah 28 siswa, 13 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan pada semester II tahun ajaran 2022/2023. Instrumen penelitian yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas guru dan lembar tes siswa. Penelitian ini terdiri dari II siklus, pada siklus I dilakukan 3 tiga kali pertemuan, siklus II juga dilaksanakan tiga kali pertemuan, pada tiap siklus dilakukan tes hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian terjadi peningkatan dengan persentase ketuntasan belajar 60,7% pada siklus I, meningkat menjadi 92,8% pada siklus II. Pelaksanaan pembelajaran aktivitas guru terjadi peningkatan dengan persentase 85% meningkat dengan persentase 90% pada siklus I, sedangkan untuk observasi aktivitas guru dari persentase 90% meningkat menjadi persentase 95% pada siklus II. Sehingga dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* berbantuan media corong pada mata pelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata kunci: Hasil Belajar Matematika, Model TGT, Media Corong

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan kepada kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat, nikmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Corong Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 1 SDN 09 Bandar Buat”. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memenuhi sebagai persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Bung Hatta. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Ibu Syafni Gustina Sari, S.Pd.,M.Pd selaku pembimbing
2. Ibu Ira Rahmayuni Jusar, S.Si.,M.Pd selaku pembahas I
3. Ibu Rieke Alyusfitri, S.Si.,M.Si selaku pembahas II
4. Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
5. Dekan dan Wakil Dekan Fakultas dan Ilmu Pendidikan Universitas Bung Hatta
6. Bapak Syafrudin, S.Pd selaku kepala sekolah SDN 09 Bandar Buat yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian sehingga skripsi penulis terlaksana dengan baik
7. Ibu Nailul Ulya, S.Pd selaku wali kelas 1 SDN 09 Bandar Buat yang telah membimbing dan membantu penulis selama penelitian
8. Dosen-dosen FKIP Universitas Bung Hatta
9. Terimakasih untuk kedua orang tua tercinta, Kepada Ayahanda Indra Syahriza dan Ibunda Deli Gusnizar, Saudara Kandung Adik Vadil Rachmat serta keluarga besar yang tidak pernah berhenti mendoakan dan memberikan dukungan baik moral maupun materi.

Akhir kata penulis ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu penulis, semoga bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Amiiin

Padang, Februari 2023

Penulis

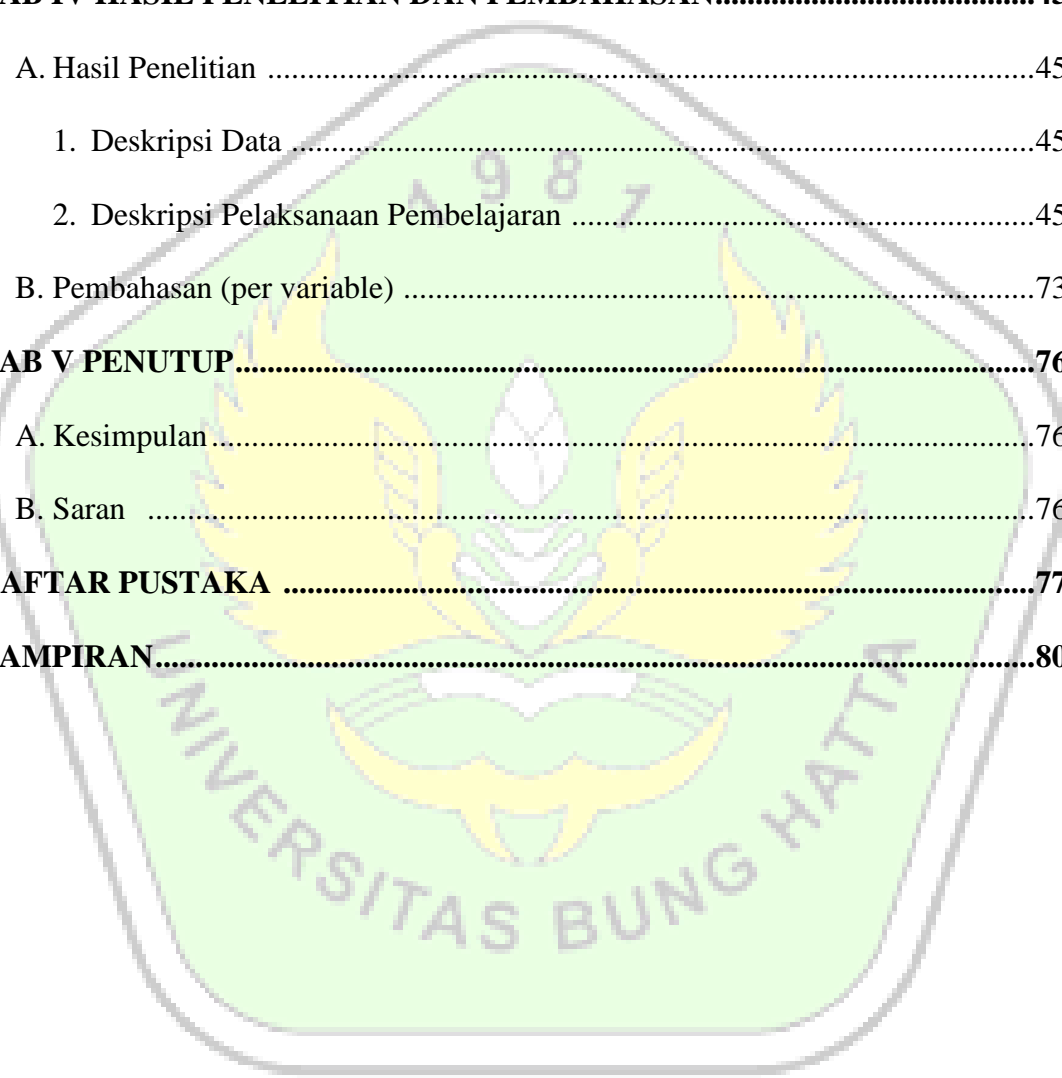


DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR BAGAN	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	5
D. Rumusan Masalah.....	6
E. Tujuan Penelitian.....	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORITIS	8
A. Kajian Teori	8
1. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	8
a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran	8

b. Pengertian Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	9
2. Hakikat Pembelajaran TGT (<i>teams Games Tournament</i>).....	10
a. Pengertian Model Pembelajaran	10
b. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif	10
c. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	11
d. Sintak Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	12
e. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran TGT	17
3. Media Corong	18
a. Pengertian Media Corong	18
b. Kelebihan dan Kekurangan Media Corong	19
c. Cara Penerapan Media Corong	20
4. Hasil Belajar	21
a. Pengertian Hasil Belajar	21
b. Faktor-faktir yang Mempengaruhi Hasil Belajar	23
B. Penelitian yang Relevan	26
C. Kerangka Konseptual	31
D. Hipotesis Tindakan	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis Penelitian	33
B. Setting Penelitian	34
C. Prosedur Penelitian	34
D. Indikator Keberhasilan	41

E. Instrumen Penelitian	42
F. Teknik Pengumpulan Data	42
G. Teknik Analisis Data	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian	45
1. Deskripsi Data	45
2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran	45
B. Pembahasan (per variable)	73
BAB V PENUTUP.....	76
A. Kesimpulan.....	76
B. Saran	76
DAFTAR PUSTAKA	77
LAMPIRAN.....	80



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Nilai Ketuntasan PTS Matematika Siswa Kelas I	4
2. Hasil Tes Siswa Siklus I	64
3. Jumlah Skor dan Persentase Aktivitas Guru Siklus I	65
4. Hasil Belajar Tes Siswa Siklus II	68
5. Jumlah Skor dan Persentase Aktivitas Guru Siklus II.....	69



DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka Konseptual	31
2. Model Penelitian	35



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Leger Nilai Siswa Kelas I	81
II. Modul Ajar Matematika SD	83
III. Lembar Kerja kelompok siswa siklus I Pertemuan Pertama	88
IV. Lembar Observasi Aktivitas Guru	90
V. Modul Ajar Matematika SD	93
VI. Lembar Kerja Kelompok Siswa Siklus I Pertemuan Kedua	98
VII. Lembar Observasi Aktivitas Guru	100
VIII. Soal Tes Siswa Siklus	103
IX. Hasil Tes Siswa Siklus I	104
X. Tes Siswa Siklus I	105
XI. Modul Ajar Matematika SD	110
XII. Lembar Kerja Kelompok Siswa Siklus II Pertemuan Pertama	115
XIII. Lembar Observasi Aktivitas Guru	117
XIV. Modul Ajar Matematika SD	120
XV. Lembar Kerja Kelompok Siswa siklus II Pertemuan Kedua	125
XVI. Lembar Observasi Ativitas Guru	127
XVII. Soal Tes Siswa Siklus II	130
XVIII. Hasil Tes Siswa Siklus II	131
XIX. Tes Siswa Siklus II	132

XX. Dokumentasi Penelitian	137
XXI. Surat Izin Penelitian	143
XXII. Surat Izin Penelitian dari Dinas Pendidikan	144
XXIII. Surat Telah Menyelesaikan Penelitian	145



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu proses pengalaman dalam kehidupan manusia, karena dimana saja dan di setiap kesempatan di duniaini terdapat pendidikan. Pendidikan merupakan lingkungan dan proses belajar bagi siswa untuk secara aktif mengembangkan, kepribadian, kecerdasan, potensi diri, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, jenjang pendidikan pada jalur pendidikan formal yang melandasi jenjang pendidikan menengah, yang diselenggarakan pada satuan pendidikan berbentuk sekolah dasar.

Pendidikan di sekolah dasar dimaksudkan untuk memberikan bekal kemampuan dasar kepada anak didik berupa pengetahuan, keterampilan dan sikap yang bermanfaat bagi dirinya sesuai dengan tingkat perkembangannya dan mempersiapkan mereka melanjutkan kejenjang pendidikan sekolah menengah pertama. Salah satu mata pelajaran yang digunakan disekolah dalam mencapai tujuan pendidikan yaitu pembelajaran matematika.

Matematika merupakan salah satu bidang studi yang ada pada semua jenjang pendidikan. Mata pelajaran yang menuntut siswanya untuk berfikir secara logis, kritis, tekun, kreatif, inisiatif, sehingga diharapkan karakteristik terdapat pada siswa yang mempelajari matematika. Matematika juga merupakan pembelajaran yang sulit bagi sebagian besar siswa, karena sulitnya peserta didik memahami pembelajaran matematika, hal ini merupakan sebuah tantangan tersendiri bagi guru untuk

ngajarkan pembelajaran matematika dengan cara yang mudah dipahami untuk siswa, terlebih bagi siswa kelas I sekolah dasar, pembelajaran matematika menjadi semakin sulit dikarenakan karakteristik siswa kelas I yang masih suka bermain, akibatnya hasil belajar siswa rendah. Dalam proses pembelajaran seperti ini terlihat hasil belajar siswa masih rendah, berdasarkan kenyataan di lapangan dari hasil observasi dan juga wawancara.

Berdasarkan observasi yang peneliti lakukan pada tanggal 12 sampai 17 januari 2023 dengan wali kelas I di SDN 09 Bandar Buat, terlihat bahwa kurangnya kemampuan berhitung penjumlahan dan pengurangan siswa kelas 1, siswa mengalami kesulitan dalam belajar matematika tentang pembelajaran operasi hitung, tentunya berkaitan dengan penjumlahan dan pengurangan. Pada saat guru menjelaskan pembelajaran didepan kelas dan meminta beberapa dari siswa untuk maju menjawab soal yang ada dipapan kebanyakan siswa salah dalam menjawab dan ada juga siswa yang tidak mau untuk maju kedepan, apabila siswa diberikan soal latihan yang berbeda siswa mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal tersebut dan ada beberapa siswa yang mencontek pada saat mengerjakan latihan yang diberikan guru, hal ini disebabkan karena pada saat proses pembelajaran kebanyakan siswa tidak memperhatikan penjelasan dari guru, pada saat proses pembelajaran berlangsung ada siswa yang ribut dibelakang, bermain-main dan berjalan, tidak memperhatikan penjelasan dari guru. Dalam proses pembelajaran guru melaksanakan pembelajaran menggunakan metode ceramah, Tanya jawab, menggunakan papan tulis sebagai perantara dalam menyampaikan materi, menggunakan bahan ajar cetak

berupa buku siswa, menggunakan media pipet dan media gambar, guru lebih banyak menjelaskan dari pada melibatkan siswa secara berdiskusi atau secara berkelompok, sehingga dalam proses pembelajaran siswa kurang bersemangat dan cenderung merasa bosan, siswa hanya menjadi objek penerima materi pembelajaran tanpa diminta untuk berdiskusi atau secara berkelompok.

Peneliti juga melakukan wawancara dengan wali kelas I yaitu ibu Nailul Ulya S.Pd di SDN 09 Bandar Buat, dari hasil wawancara diperoleh informasi bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami materi, terutama materi penjumlahan dan pengurangan, guru menggunakan media pembelajaran berupa media gambar dan media pipet saat mengajar dikelas. Di dalam proses pembelajaran, siswa awalnya mengikuti pembelajaran dengan baik tapi ketika sudah mulai bosan dengan pembelajaran siswa akan berjalan-jalan dan ribut. Upaya yang dilakukan guru dalam proses pembelajaran, guru menggunakan metode ceramah, menggunakan bahan ajar cetak berupa buku siswa, menggunakan papan tulis dan media yang berupa pipet dan juga media gambar. Pada proses pembelajaran materi penjumlahan dan pengurangan yang dilakukan oleh guru, masih banyak siswa yang belum memahami materi penjumlahan dan pengurangan, oleh karna itu hasil belajar siswa secara umum masih banyak yang belum mencapai ketuntasan sesuai KKM. Terlihat rendahnya hasil belajar siswa pada penilaian tengah semester (PTS) 1 pembelajaran matematika kelas I SDN 09 Bandar Buat tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum (KKM=75) yang diinginkan, dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nilai Ketuntasan Penilaian Tengah Semester Matematika Siswa Kelas I SDN 09 Bandar Buat

Kelas	Jumlah siswa	Nilai rata-rata	KKM	Tuntas	Tidak Tuntas
I	28	65	75	10	18

Sumber : Guru Kelas I SDN 09 Bandar Buat

Berdasarkan tabel 1 terlihat dari nilai ketuntasan penilaian tengah semester masih ada siswa yang belum mencapai KKM yang ditetapkan, hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum terlaksana sebagaimana mestinya. Salah satu pemecahan masalah yang akan peneliti terapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran matematika yaitu dengan menerapkan sebuah model pembelajaran.

Model yang dapat digunakan untuk pembelajaran matematika salah satunya adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teames Games Tournament* berbantuan media corong. Menerapkan model ini dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa, melibatkan seluruh aktifitas siswa tanpa memandang perbedaan status, menciptakan kondisi kelas yang menyenangkan karna mengandung unsur permainan dan penghargaan, sehingga hal ini sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teames Games Tournament* berbantuan media corong dapat dijadikan sebagai alternatif untuk menambah referensi model pembelajaran yang bervariasi, sehingga dapat membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan dalam belajar, seperti rendahnya minat belajar siswa, menurunnya aktivitas belajar siswa di kelas, serta rendahnya hasil belajar siswa. Shoimin (2017: 203) berpendapat bahwa “pembelajaran kooperatif

model *Teams Games Tournament* adalah salah satu 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”.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti berinisiatif mengadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul “**Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Corong Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas I SDN 09 Bandar Buat**”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang ditemukan dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika
2. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan
3. Kurangnya penggunaan media pembelajaran oleh guru
4. Kurangnya penerapan pembelajaran secara berdiskusi atau berkelompok
5. Kurangnya perhatian siswa saat proses pembelajaran sedang berlangsung

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah agar penelitian ini lebih terarah dan hasil penelitian tercapai, maka peneliti membatasi permasalahan yang akan diteliti, yakni tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament berbantuan media corong untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas I SDN 09 Bandar Buat.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka dirumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media corong dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas I SDN 09 Bandar Buat?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media corong berpengaruh terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas I SDN 09 Bandar Buat.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Siswa, manfaat penelitian ini dapat memberikan pengalaman kegiatan belajar yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media corong.
2. Guru, manfaat penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan tentang model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

3. Peneliti, manfaat penelitian ini untuk menambah pengetahuan, wawasan serta keterampilan peneliti khususnya terkait dengan penelitian menggunakan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media corong.

