

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD NEGERI 16 SURAU GADANG

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh

Ani Safriani
NPM : 1810013411071



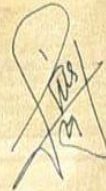
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
2023**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : Ani Safriani
NPM : 1810013411071
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Kooperatif Teams
Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar
Matematika Siswa kelas V SD Negeri 16 Surau Gadang

Disetujui untuk diujikan oleh :

Pembimbing



Dra. Susi Herawati, M.Pd

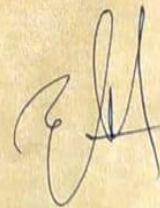
Mengetahui,

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi



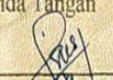


Dr. Enjoni, S.P, M.P

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Kamis** tanggal **Dua Puluh Tiga** bulan **Februari** tahun **Dua Ribu Dua Puluh Tiga** bagi :

Nama Mahasiswa : Ani Safriani
NPM : 1810013411071
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Pengaruh Model Pembelajaran Tipe Kooperatif Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa kelas V SD Negeri 16 Surau Gadang


Tim Penguji :

Nama	Tanda Tangan
1. Dra. Susi Herawati, M.Pd	
2. Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si	
3. Syafni Gustina Sari, S.Pd., M.Pd	

Mengetahui,

Dekan FKIP

Dr. Yetty Morelent, M.Hum

Ketua Program Studi

Dr. Enjoni, S.P, M.P

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Ani Safriani

NPM : 181001311071

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul : Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 16 Surau Gadang

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang berjudul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamen (TGT)* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 16 Surau Gadang” 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 suatu pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.



Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 16 Surau Gadang

Ani Safriani¹, Susi Herawati²

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

² Program Studi Pendidikan Matematika

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Bung Hatta

E-mail : anisaafriani06@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri 16 Surau Gadang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 16 Surau Gadang. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan desain "*posttest-only control design*". Populasi penelitian ini yaitu seluruh kelas V SD Negeri 16 Surau Gadang dengan kelas VA sebagai kelas eksperimen kelas VB sebagai kelas kontrol. Data dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang didapat melalui tes akhir dalam bentuk objektif. Berdasarkan tes akhir diperoleh bahwa hasil belajar Matematika kelas V SD Negeri 16 Surau Gadang yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* lebih baik dari pada hasil belajar yang menerapkan model pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dibuktikan dengan melihat hasil nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol yaitu 77,14 untuk kelas eksperimen dan 71,5 untuk kelas kontrol. Dengan $uj-t \alpha = 0,05$ diperoleh $t_{hitung} 3,74$ dan $t_{tabel} 2,022$ ini artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$. Untuk ini disarankan pada guru untuk dapat menerapkan model *Teams Games Tournament* dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Teams Games Tournament*, Hasil Belajar, Matematika

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin, segala puji dan syukur kepada Allah SWT, atas segala limpahan karunia, nikmat dan hidayah-Nya sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 16 Surau Gadang”**. Shalawat dan salam senantiasa disampaikan pada Nabi Muhammad SAW yang menjadi suri tauladan setiap sikap dan Tindakan seorang intelektual muslim.

Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan Pendidikan S-1 di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bung Hatta Padang.

Peneliti menyampaikan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah berkenan meluangkan waktu dan menyumbangkan pemikiran hingga terselesaikannya skripsi ini dengan baik. Dalam kesempatan ini peneliti mengucapkan yang tulus kepada:

1. Ibu Dra. Susi Herawati, M.Pd, sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan arahan dan bimbingan.
2. Ibu Rieke Alyusfitri, S.Si, M.Si selaku penguji 1
3. Ibu Syafni Gustina Sari, S.Pd, M.Pd selaku penguji 2
4. Ketua Program Studi dan sekretaris PGSD FKIP Universitas Bung Hatta.
5. Dekan dan Wakil Dekan FKIP Universitas Bung Hatta.
6. Ibu Ernita S.Pd sebagai Kepala Sekolah UPTD SD Negeri 16 Surau Gadang

7. Ibu Yulmina Roza, S.Pd dan Ibu Retno Sari Selaku Guru Kelas V UPTD SD Negeri 16 Surau Gadang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian di kelas V, sehingga skripsi ini berjalan dengan baik.
8. Seluruh Bapak/Ibu dosen Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta
9. Teristimewa kepada Orang Tua, Ayah dan Ibu tercinta yang telah memberikan dukungan baik moral maupun material serta doa yang tidak hentinya kepada peneliti.
10. Pemilik Npm 1810013411126 yang membantu dan mendukung saya untuk terus berjuang menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih telah sabar menemani sampai akhir
10. Teman-teman dan rekan-rekan seperjuangan yang selalu memberikan dukungan kepada peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini,

Akhir kata peneliti ucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu peneliti, semoga skripsi ini bermanfaat untuk pembaca.

Padang, Februari 2023

Penulis

Ani Safriani

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	i
HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI.....	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Batasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah	4
E. Tujuan Penelitian	5
F. Manfaat Penelitian	5
BAB II KAJIAN TEORI.....	7
A. Kajian Teori	7
1. Pegertian Belajar dan Pembelajaran.....	7
2. Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	9
3. Model pembelajaran kooperatif Tipe <i>Taems Games Tournament</i>	11
4. Hasil Belajar	23
B. Penelitian Relevan.....	26
C. Kerangka Konseptual	27
D. Hipotesis Penelitian.....	30
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	31
A. Jenis Penelitian.....	31
B. Populasi Dan Sampel	32
C. Jenis Data	38
D. Teknik Pengambilan Data.....	38
E. Instrumen Penelitian.....	39
F. Teknik analisis Data.....	46

G. Jadwal Penelitian.....	49
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	50
A. Hasil Penelitian	50
B. Pembahasan.....	57
BAB V PENUTUP.....	60
A. Kesimpulan	60
B. Saran.....	60



DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. Jumlah Siswa dan Nilai Persentase Ketuntasan Penilaian Harian Matematika siswa kelas V SDN 16 Surau Gadang pada tahun pelajaran 2022/2023.....	3
2. Perlakuan pada Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol.....	31
3. Jumlah Siswa Kelas V SDN 16 Surau Gadang.....	32
4. Sampel Penelitian di SDN 16 Surau Gadang.....	34
5. Kriteria Koefisien Validas Tes.....	38
6. Hasil Analisis Validitas Soal Uji Coba.....	38
7. Klasifikasi indeks kesukaran soal.....	39
8. Hasil Analisis Indeks Kesukaran Soal.....	40
9. Klasifikasi Daya Pembeda Soal.....	41
10. Hasil Analisis Daya Pembeda Soal Uji Coba.....	41
11. Kriteria koefisien Reabilitas Tes.....	43
12. Data tes hasil belajar kelas sampel.....	48
13. Persentase Ketuntasan Belajar Siswa.....	49
14. Hasil Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Sampel.....	50
15. Hasil Uji Homogenitas Kelas Sampel.....	50
16. Hasil Uji-t Kelas Sampel.....	53



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
I. Nilai Penilaian Harian Matematika Kelas V.A SDN 16 Surau Gadang Tahun Ajaran 2022/2023	61
II. Uji Normalit Penilaian Kelas Sampel.....	63
III. Uji Homogenitas	68
IV. Uji Kesamaan Rata-rata dengan Anava satu arah.....	69
V. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Eksperimen	73
VI. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Kelas Kontrol.....	86
VII. Materi Pembelajaran.....	95
VIII. Lembar Diskusi Siswa.....	98
IX. Kisi-Kisi Uji Coba Soal	102
X. Soal Uji Coba	104
XI. Analisis Validitas Soal Tes	115
XII. Analisis Indeks Kesukaran Soal Uji Coba Tes.....	121
XIII. Analisis Indeks Daya Pembeda Soal Uji Coba Tes	124
XIV. Hasil Analisis Soal Uji Coba Tes.....	127
XV. Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba Tes	128
XVI. Kisi -Kisi Soal Tes Akhir.....	131
XVII. Tes Akhir	133
XVIII. Rekapitulasi Nilai Tes Akhir Matematika Kelas V.A Sdn 16 Surau Gadang Tp.2022/2023.....	138
XIX. Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Sampel.....	140
XX. Uji Homogenitas	144
XXI. Uji Hipotesis	145
XXII. Dokumentasi Foto.....	148

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar belakang Masalah

Pendidikan merupakan kebutuhan utama yang dimiliki oleh setiap manusia. Paragenerasi penerus bangsa hendaknya menyadari betapa pentingnya pendidikan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang ada. Secara umum pengertian pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran untuk peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Pendidikan merupakan suatu kebutuhan yang mendasar bagi manusia dengan adanya pendidikan maka kualitas hidup manusia juga menjadi lebih baik.

Mata pelajaran Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang pokok dalam kurikulum pendidikan di Indonesia, termasuk pada jenjang sekolah dasar. Pada dasarnya pelajaran matematika di sekolah dasar menanamkan konsep - konsep dasar matematika sederhana yang menjadi pengetahuan awal sebelum siswa belajar di tingkat yang lebih tinggi. Dengan demikian guru sebagai penyampai pengetahuan harus yakin dan mampu mengajarkan materi dasar dengan baik dan benar. Hal ini yang juga penting dilakukan oleh guru adalah bagaimana menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan sehingga mampu memunculkan kecintaan dan kesukaan anak pada pelajaran ini.

Mata pelajaran Matematika merupakan mata pelajaran yang dianggap sangat sulit oleh sebagian besar peserta didik. Demikian pula keberhasilan pembelajaran sangat dipengaruhi oleh kemampuan dan ketrampilan guru, salah satu hal yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan cara menerapkan metode atau model yang tepat.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan pada hari Kamis 24 Maret 2022 di kelas V SD Negeri 16 Surau Gadang, pada saat pembelajaran matematika berlangsung menunjukkan bahwa banyak siswa yang tidak memperhatikan dalam Proses Belajar Mengajar (PBM), hal tersebut dikarenakan proses belajar mengajar yang kurang variatif sehingga kurang menarik perhatian siswa, hal ini terlihat dari awal, guru pertama kali mengkondisikan kelas, berdoa, mengambil absensi dan melakukan apresepsi. Selama proses belajar mengajar pada mata pelajaran matematika guru belum ada menggunakan model pembelajaran sehingga menyebabkan proses belajar mengajar yang membosankan, ketika guru melakukan tanya jawab hanya beberapa siswa yang aktif, banyak siswa yang tidak memperhatikan dan mengobrol dengan teman sebangkunya. Pada saat guru selesai menyampaikan materi guru menanyakan kembali apakah sudah paham, hanya sedikit siswa yang menjawab paham yang lain hanya diam karena banyak yang diam guru langsung melanjutkan dengan memberikan tugas. Hal tersebut berdampak pada nilai siswa sehingga banyak nilai siswa yang di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria ketuntasan minimal yang ditentukan di SD Negeri 16 Surau Gadang untuk semua mata pelajaran termasuk Matematika adalah 75.

Tabel 1. Jumlah Siswa dan Nilai Persentase Ketuntasan Penilaian Harian Matematika siswa kelas V SDN 16 Surau Gadang pada tahun pelajaran 2022/2023

Kelas	Jumlah Siswa	Persentase Ketuntasan (%)			
		Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	Tidak Tuntas
V.A	21	7	33,33%	14	66,67%
V.B	20	8	40%	12	60%

(sumber : Guru kelas Va, Vb SDN 16 Surau Gadang)

Untuk mengatasi permasalahan tersebut diperlukannya model pembelajaran yang inovatif maka peneliti tertarik menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Tames Game Turnament (TGT)* dengan menggunakan model ini diharapkan siswa lebih aktif dan semangat dalam belajar serta dapat meningkatkan hasil belajar terutama pada pelajaran Matematika. Dari hasil wawancara dengan wali kelas model ini belum pernah di terapkan di sekolah ini. Penggunaan model pembelajaran ini dimaksudkan agar dapat menjadikan hasil belajar siswa lebih baik dan siswa senang belajar terutama dalam mata pelajaran Matematika.

Menurut Isrok'atun (2018:143) bahwa, "Model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen, berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya". Sedangkan menurut Shoimin (2016) pembelajaran Kooperatif model TGT adalah salah satu tipe atau model kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor

sebaya dan mengandung unsur permainan. Berdasarkan judul yang telah diuraikan, maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 16 Surau Gadang”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran yang kurang variatif, guru hanya menggunakan metode ceramah, tanya jawab dan diakhiri dengan tugas.
2. Sebagian siswa mengobrol dengan teman sebangkunya dan tidak memperhatikan saat guru menjelaskan.
3. Hasil belajar siswa banyak yang di bawah KKM.
4. Ketika guru melakukan Tanya jawab hanya beberapa siswa yang aktif.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan agar penelitian ini lebih terarah dan terkontrol, maka permasalahan yang akan dikajidibatasi pada hasil belajar matematika siswa selama menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *teams Games Tournament* (TGT)

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Apakah Terdapat Pengaruh Positif Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Negeri 16 Surau Gadang?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah “untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri 16 Surau Gadang”.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan pembelajaran baik secara teoritis, praktis, maupun akademis.

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian secara teoritis diharapkan dapat memberikan sumbangan yang positif bagi peneliti yang akan datang.

2. Secara Praktis

a. Bagi siswa

Memberi kemudahan untuk siswa dalam menerima materi pelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru

Melalui model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), dapat bermanfaat sebagai masukan pengetahuan dan pengalaman praktis dalam melaksanakan pembelajaran Matematika.

3. Secara Akademik

Dari segi manfaat akademis penelitian ini dapat menambahkan pengetahuan peneliti tentang pengaruh model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Matematika, dan dapat menyelesaikan pendidikan S-1 di program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

