

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
TERHADAP HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV
SDN 09 SURAU GADANG PADANG**

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan*

Oleh :

TIA KURNIA

NPM :1310013411031



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2017**

UNIVERSITAS BUNG HATTA

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : TIA KURNIA
NPM : 1310013411031
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 09 Surau Gadang Padang.

Padang, 16 Juni 2017

Disetujui untuk diuji :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dra. Zulfa Amrina, M.Pd

Dra. Darwianis, MH

Mengetahui :

Dekan FKIP

Ketua Program Studi PGSD

Drs. Khairul Harha, M.Sc

Dr. Muhammad Sahnun, M.Pd

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari **Rabu** tanggal **Lima** bulan **Juli** tahun **Dua Ribu Tujuh Belas** bagi:

Nama : TIA KURNIA
NPM : 1310013411031
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul : Pengaruh Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 09 Surau Gadang Padang.

Tim Penguji

No. Nama	Tanda Tangan
1. Dra. Zulfa Amrina, M.Pd (Ketua)	1. _____
2. Dra. Darwianis, MH (Anggota)	2. _____
3. Rieke Alyusfitri, S.Si, M.Si (Anggota)	3. _____

Lulus Ujian Tanggal, 5 Juli 2017

Mengetahui :

Dekan FKIP

Ketua Program Studi PGSD

Drs. Khairul Harha, M.Sc

Dr. Muhammad Sahnun, M.Pd

**PENGARUH MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* TERHADAP
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV
SDN 09 SURAU GADANG PADANG**

Tia Kurnia¹, Zulfa Amrina¹ Darwianis¹
¹Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Bung Hatta
E-mail: tiakurnia979@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bahwa hasil belajar Matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model *Teams Games Tournament* lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran Konvensional di kelas IV SDN 09 Surau Gadang Padang. Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen dengan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SD 09 Surau Gadang Padang yang terdiri dari tiga kelas. Sampel dalam penelitian ini adalah kelas IVA sebanyak 22 orang sebagai kelas eksperimen dan kelas IVB sebanyak 20 orang sebagai kelas kontrol. Uji hipotesis dilakukan dengan uji-t, karena data terdistribusi normal dan varians homogen. Hasil tes akhir menunjukkan nilai rata-rata Matematika siswa pada kelas Eksperimen 80,22 dan nilai rata-rata pada kelas kontrol 76 dengan taraf uji statistik ($\alpha = 0,05$) diperoleh $t_{hitung} = 2,19$ dan $t_{tabel} = 2,016$ berarti $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis H_1 diterima. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa kelas IV SDN 09 Surau Gadang Padang yang pembelajarannya menggunakan pembelajaran konvensional pada taraf kepercayaan 95 %.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*, hasil belajar.

KATA PENGANTAR



Puji syukur *alhamdulillah* diucapkan ke hadirat Allah Swt., karena atas berkat, rahmat dan karunia-Nya, yang telah memberikan kekuatan dan kemampuan kepada peneliti sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 09 Surau Gadang Padang”. Selanjutnya shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad Saw yang menjadi suri tauladan dalam setiap sikap dan tindakan seorang intelektual muslim.

Skripsi ini ditulis sebagai salah satu syarat guna mencapai gelar sarjana Pendidikan pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Universitas Bung Hatta, Padang.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak baik langsung maupun tidak langsung. Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Ibu Dra. Zulfa Amrina, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing I.
2. Ibu Dra. Darwianis, MH Selaku Dosen Pembimbing II.
3. Bapak Dr. Muhammad Sahnun, S.Pd, M.Pd sebagai Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
4. Ibu Syafni Gustina Sari, S.Pd, M.Pd sebagai Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
5. Bapak Drs. Khairul Harha, M.Sc selaku Dekan FKIP Universitas Bung Hatta Padang.
6. Ibu Elidarni, S.Pd selaku Kepala Sekolah SDN 09 Surau Gadang Padang.

7. Kedua orangtua beserta keluarga, dengan segenap do'a dan kerja keras yang dilakukan untuk kesuksesan peneliti dalam menyelesaikan studi
8. Rekan rekan mahasiswa PGSD Universitas Bung Hatta angkatan 2013.

Penulisan skripsi ini masih banyak memiliki kekurangan, untuk itu dengan segala kerendahan hati diharapkan saran dan kritik yang membangun dari semua pihak demi sempurnanya karya ilmiah ini. Semoga skripsi ini bisa bermanfaat bagi Program Studi PGSD FKIP Universitas Bung Hatta khususnya dan semua pihak pada umumnya.

Padang, Juni 2017

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
ABSTRAK	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR BAGAN.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	4
C. Pembatasan Masalah.....	5
D. Perumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian.....	5
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran	8
2. Tinjauan Pembelajaran Matematika.....	9
a. Hakikat Matematika	9
b. Tujuan Pembelajaran Matematika.....	10
3. Tinjauan Model Pembelajaran Matematika	11
a. Defenisi Model Pembelajaran	11
b. Defenisi Model <i>Teams Games Tournament</i>	12
c. Kelebihan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	13
d. Kekurangan Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> ...	14

e. Langkah-langkah Model <i>TeamsGames Tournament</i>	15
f. Metode pembelajaran Konvensional.....	19
4. Tinjauan Hasil Belajar.....	20
a. Pengertian Hasil Belajar.....	20
b. Jenis-jenis Hasil Belajar	20
B. Penelitian Relevan.....	21
C. Kerangka Konseptual	22
D. Hipotesis Penelitian.....	24
BAB III. METODOLOGI PENELITIAN	25
A. Jenis Penelitian.....	25
B. Populasi dan Sampel	26
1. Populasi	26
2. Sampel.....	26
C. Variabel dan Data	32
1. Variabel	32
2. Data	33
D. Pelaksanaan Penelitian	33
1. Tahap Persiapan	33
2. Tahap Pelaksanaan	34
Tahap Penyelesaian	36
E. Instrumen Penelitian.....	36
F. Teknik Analisis Data.....	42
1. Uji Normalitas.....	43
2. Uji Homogen Variansi	44
3. Uji Hipotesis.....	45
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	47
A. Hasil Penelitian	45
1. Deskripsi data	45
2. Deskripsi Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran.....	48

B. Analisis Data	64
C. Pembahasan	66
BAB V PENUTUP.....	68
A. Kesimpulan	68
B. Saran	68
DAFTAR KEPUSTAKAAN	69
LAMPIRAN.....	70

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Nilai Semester 1 Matematika Siswa Kelas IV	3
Tabel 2. Rancangan Penelitian.....	25
Tabel 3. Jumlah siswa kelas IV SDN 09 Surau Gadang.....	26
Tabel 4. Hasil Normalitas Nilai Ujian Semester 1	29
Tabel 5. Analisis Variansi Untuk Uji Kesamaan Rata-rata.....	31
Tabel 6. Rancangan pelaksanaan penelitian pada kedua kelas sampel.....	34
Tabel 7. Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal.....	39
Tabel 8. Hasil Analisis Indeks Kesukaran Soal	39
Tabel 9. Klasifikasi Indeks Daya Pembeda Soal	40
Tabel 10. Hasil Daya Pembeda Soal.....	41
Tabel 11. Klasifikasi Indeks Reliabilitas Soal	42
Tabel 12. Hasil Reliabilitas Uji Coba Tes.....	42
Tabel 13. Perhitungan Rata-rata, Simpangan Baku dan Varians	47
Tabel 14. Persentase Ketuntasan Belajar Siswa	48
Tabel 15. Uji Normalitas Tes Akhir Kelas Sampel.....	63
Tabel 17. Hasil Uji Homogenitas Kelas Sampel.....	64
Tabel 18. Hasil Uji-t Kelas Sampel	64

DAFTAR BAGAN

Kerangka Konseptual	23
---------------------------	----

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I. Nilai Ujian Matematika Semester 1	71
Lampiran II.Uji Normalitas Nilai Ujian Matematika Semester1	74
Lampiran III.Uji Homogenitas Variansi dengan menggunakan uji Barlett	78
Lampiran IV.Uji Kesamaan Rata-rata dengan Anova satu arah	80
Lampiran V. RPP Kelas Eksperimen	84
Lampiran VI. RPP Kelas Kontrol	117
LampiranVII.Bahan Ajar	142
Lampiran VIII. Lembar Diskusi Siswa(LDS).....	157
Lampiran IX. Lembar Kerja Siswa(LKS).....	177
Lampiran X. Lembar Validasi Uji Coba Soal	190
Lampiran XI.Kisi-kisi Uji Coba Soal	193
Lampiran XII. Soal Uji Coba Tes	196
Lampiran XIII. Lembar Jawaban Uji Coba Tes Siswa	203
Lampiran XIV. Analisis Indeks Kesukaran Soal	206
Lampiran XV. Analisis Indeks Daya Pembeda Soal	208
Lampiran XVI. Analisis Reliabilitas Soal Uji Coba	210
Lampiran XVII.Hasil Analisis Uji Coba Tes.....	212
Lampiran XVIII.Soal Tes Akhir	214
Lampiran XIX. Kunci Jawaban Tes Akhir	218
Lampiran XX. Lembar Jawaban Tes Akhir	219
Lampiran XXI. Distribusi Hasil Belajar Tes Akhir	225
Lampiran XXII.Uji Normalitas Hasil Belajar Tes Akhir.....	227

Lampiran XXIII. Penjelasan Tabel Normalitas	229
Lampiran XXV. Uji Homogenitas Hasil Belajar Tes Akhir	232
Lampiran XXVI. Uji Hipotesis Tes Akhir	233
Lampiran XXVII. Nilai Kritik Sebaran F	236
Lampiran XXVIII. Nilai Kritis L Uji Liliefors	237
Lampiran XXIX. Tabel f	238
Lampiran XXX. Daftar B	243
Lampiran XXXI. Surat-Surat Penelitian	244
Lampiran XXXII. Dokumentasi	247

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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 (SMP).

Menurut Hamalik (2012:79), mengemukakan bahwa “Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap lingkungannya, dan dengan demikian akan menimbulkan perubahan dalam dirinya yang memungkinkannya untuk berfungsi secara aktif dalam kehidupan masyarakat”.

Pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan suatu bangsa. Kemajuan bangsa Indonesia dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik, dengan adanya berbagai upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat menaikkan harkat dan martabat manusia Indonesia. Untuk mencapainya, pembaharuan pendidikan di Indonesia perlu terus dilakukan untuk menciptakan dunia pendidikan yang adaptif terhadap perubahan zaman.

Berbagai upaya yang telah ditempuh untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, antara lain: pembaharuan dalam kurikulum, pengembangan model pembelajaran, perubahan sistem penilaian dan lain sebagainya. Salah

satu unsur yang sering dikaji dalam hubungannya dengan hasil belajar siswa adalah model yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan observasi pada tanggal 26 dan 31 Januari 2017 yaitu pada hari Kamis dan Selasa di kelas IV SDN 09 Surau Gadang terlihat bahwa pelaksanaan pembelajaran masih terpusat pada guru. Guru cenderung mengajar dengan menggunakan model pembelajaran ceramah, tanya jawab dan penugasan. Guru menjelaskan materi dan contoh soal sedangkan siswa mendengarkan dan mencatat materi pembelajaran setelah guru selesai menerangkan. Hanya beberapa siswa yang menjawab saat guru bertanya. Kebanyakan siswa lebih cenderung pasif dan jarang ada umpan balik dari siswa. Sehingga saat siswa diberi soal yang agak berbeda dengan soal yang dicontohkan guru, siswa kesulitan untuk menyelesaikannya. Ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap konsep matematika masih kurang.

Selain itu jika ada siswa yang dapat menyelesaikan soal, maka siswa lain hanya menyalin jawaban siswa tersebut tanpa mau berdiskusi dengan temannya untuk memecahkan soal. Hal ini menunjukkan interaksi yang berlangsung antara siswa dengan siswa pada proses pembelajaran masih kurang, pada saat diadakan diskusi kelas hanya beberapa siswa yang aktif, sedangkan sebagian siswa yang lain hanya berperan sebagai pendengar saja dan tidak mau mengeluarkan pendapat dikarenakan siswa tidak paham dengan materi yang telah diajarkan.

Kurangnya pemahaman siswa pada materi pelajaran mengakibatkan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Hal ini dapat dilihat dari

persentase jumlah siswa yang mencapai ketuntasan pada hasil ujian akhir semester siswa kelas IV SDN 09 Surau Gadang tahun pelajaran 2016/2017, seperti terlihat pada tabel dibawah ini:

Tabel I : Jumlah Dan Persentase Siswa yang Mencapai Ketuntasan Yang Tidak Mencapai Ketuntasan Belajar Matematika Pada Ujian Akhir Semester Ganjil Kelas IV SD N 09 Surau Gadang Tahun Pelajaran 2016/2017

Kelas	Jumlah siswa	Siswa yang tuntas		Siswa yang tidak tuntas	
		Jumlah	Persen	Jumlah	Persen
IV.A	22	6	27,3%	16	72,7%
IV.B	20	8	40,0%	12	60%
IV.C	20	8	40%	12	60%

Sumber : guru kelas IV SDN 09 Surau gadang

Berdasarkan tabel 1 terlihat hasil belajar Matematika siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran belum terlaksana sebagaimana mestinya dan tujuan pembelajaran pun belum tercapai oleh guru.

Agar proses pembelajaran menjadi baik dalam belajar dan agar siswa lebih memahami materi, peneliti memberikan salah satu pemecahan masalah yaitu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Menurut Shoimin (2014:203) *Teams Games Tournament (TGT)* 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 dan *reinforcement*.

Menurut Istarani (2012:238) “TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar”. Meski demikian, TGT juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka, misalnya esai atau kinerja.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 09 Surau Gadang Padang”**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dikemukakan, maka peneliti mengidentifikasi beberapa permasalahan pokok yaitu sebagai berikut:

1. Guru cenderung menggunakan model pembelajaran ceramah, tanya jawab dan penugasan.
2. Perhatian siswa dalam pembelajaran matematika masih kurang.
3. Sedikitnya siswa yang berani bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan dalam proses pembelajaran.
4. Siswa cenderung pasif dan jarang ada umpan balik saat guru bertanya.

5. Saat diberikan soal, siswa cenderung menyalin jawaban teman yang lebih pintar.
6. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan
7. Rendahnya hasil belajar siswa yang ditandai dengan banyaknya siswa yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM)

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini lebih terarah dan juga mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan, maka penelitian ini dibatasi pada hasil belajar pada ranah kognitif tingkat pengetahuan (C1), pemahaman (C2) dan penerapan (C3) matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan yaitu “Apakah hasil belajar matematika kelas IV yang pembelajarannya menggunakan metode *Teams Games Tournaments* (TGT) lebih baik dari pada hasil belajar siswa yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran konvensional di SD N 09 Surau Gadang”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan hasil belajar matematika siswa kelas IV yang pembelajarannya menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) lebih baik dari hasil belajar siswa yang

pembelajarannya menggunakan metode konvensional di SDN 09 Surau Gadang Padang.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya, sebagai bahan acuan dan sumber rujukan pihak-pihak terkait (Dinas Pendidikan, sekolah, dan institusi pendidikan lainnya) khususnya dalam pembelajaran matematika.

1. Manfaat Teoritis

- a. Diharapkan dapat memperkaya konsep atau teori yang membantu perkembangan ilmu pengetahuan bidang pendidikan khususnya terkait model *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran matematika.
- b. Penelitian ini hendaknya dapat dijadikan bahan acuan untuk melakukan penelitian dengan variabel yang berbeda.

2. Akademik

Bagi peneliti, sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan, selain itu diharapkan dapat menjadi acuan yang bermanfaat terhadap proses pembelajaran matematika dan dapat membandingkan dengan model yang telah diajarkan sebelumnya.

3. Manfaat Praktik

- a. Siswa
 - 1) siswa akan memperoleh pengalaman mengikuti pembelajaran matematika yang aktif, kreatif, efektif, dan menyenangkan

sehingga dapat meningkatkan aktivitas bertanya siswa dalam mengikuti proses belajar.

2) Membantu siswa memahami materi.

b. Guru

1) Hasil penelitian ini dapat dipergunakan sebagai inovasi serta penyempurnaan proses pembelajaran.

2) Di samping itu, melalui penelitian ini, guru dapat memperoleh informasi tentang mengajar matematika dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) dan meningkatkan potensi dirinya.

c. Sekolah

Meningkatkan prestasi akademik sekolah sehingga dapat mendukung akreditasi sekolah.