

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA PAPAN KANTONG PINTAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SDN 13 SURAU GADANG

SKRIPSI

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

Oleh

RAHMIATUL HASANA
NPM. 2010013411073



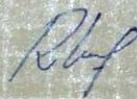
**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS BUNG HATTA
PADANG
2024**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING

Nama : Rahmiatul Hasana
NPM : 2010013411073
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Papan Kantong Pintar Untuk Meningkatkan Hasilbelajar Matematika Siswa Kelas II SDN 13 Surau Gadang

Disetujui untuk diujikan oleh:

Pembimbing



Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si

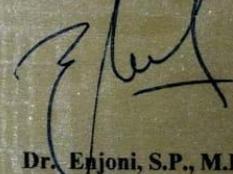
Mengetahui:

Dekan FKIP



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.

Ketua Prodi PGSD



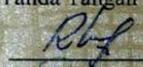
Dr. Enjoni, S.P., M.P

HALAMAN PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Telah dilaksanakan ujian skripsi pada hari Selasa tanggal lima bulan Maret tahun Dua Ribu Dua Puluh Empat bagi:

Nama : Rahmiatul Hasana
NPM : 2010013411073
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Papan Kantong Pintar Untuk Meningkatkan Hasilbelajar Matematika Siswa Kelas II SDN 13 Surau Gadang

Tim Penguji:

No.	Nama		Tanda Tangan
1.	Rieke Alyusfitri, S.Si., M.Si	(Ketua)	1. 
2.	Dra. Susi Herawati, M.Pd	(Anggota)	2. 
3.	Ira Rahmayuni Jusar, S.Si, M.Pd	(Anggota)	3. 

Dekan FKIP

Mengetahui:

Ketua Program Studi PGSD



Dr. Yetty Morelent, M.Hum.



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

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) BERBANTUAN MEDIA PAPAN KANTONG PINTAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II SDN 13 SURAU GADANG

Rahmiatul Hasana¹, Rieke Alyusfitri¹

¹
Program studi Pendidikan Guru Sekolah
Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu
Pendidikan Universitas Bung Hatta
Email : rahmiatulhasana111@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas II pada pembelajaran matematika di SD Negeri 13 Surau Gadang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media papan kantong pintar di kelas II SDN 13 Surau Gadang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Penelitian ini terdiri dari dua siklus, dalam satu siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Subjek penelitian siswa kelas II SDN 13 Surau Gadang yang berjumlah 28 orang siswa. Instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar observasi guru dan tes hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian rata-rata ketuntasan hasil belajar dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan, yaitu 76,79 meningkat menjadi 85,36. Hasil belajar ditunjukkan oleh tes akhir, terlihat pada siklus I persentase ketuntasan hasil belajar yaitu 57,14% sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 82,14%. Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media papan kantong pintar dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 13 Surau Gadang. Berdasarkan penelitian ini, peneliti menyarankan agar guru dapat menerapkannya dalam pembelajaran matematika, guna untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika

Kata kunci : Hasil Belajar, Matematika, Model TGT, Media papan kantong pintar

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN PEMBIMBING	i
LEMBAR PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
ABSTRAK	iv
.....	
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR BAGAN	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Pembatasan Masalah.....	7
D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah.....	8
E. Tujuan Penelitian	8
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II LANDASAN TEORETIS	11
A. Kajian Teori	11
1. Tinjauan tentang Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.....	11
a. Pengertian Belajar dan Pembelajaran.....	11
b. Pengertian Pembelajaran Matematik.....	13
c. Tujuan Matematika di Sekolah Dasar	14
d. Karakteristik Siswa di Sekolah Dasar.....	15
2. Tinjauan tentang Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i>	17
a. Pengertian Model Pembelajaran.....	17
b. Pengertian Model Pembelajaran kooperatif	18
c. Pengertian Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	19
d. Langkah-langkah Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i>	20
e. Kelebihan Model <i>Teams Games Tournament</i>	26
f. Kelemahan Model <i>Teams Games Tournament</i>	27

3. Tinjauan tentang Media Pembelajaran Papan Kantong Pintar.....	29
a. Pengertian Media Papan Kantong Pintar	29
b. Kelebihan dan Kekurangan Media Papan Kantong Pintar	30
c. Cara Penerapan Media Papan Kantong Pintar	31
4. Tinjauan tentang model pembelajaran kooperatif tipe <i>teams Games Tournament</i> berbantuan media papan kantong pintar	33
5. Tinjauan tentang Hasil Belajar.....	37
a. Pengertian Hasil Belajar.....	37
b. Jenis-Jenis Hasil Belajar.....	38
B. Penelitian Relevan	40
C. Kerangka Konseptual	43
D. Hipotesis	44
BAB III METODE PENELITIAN.....	45
A. Jenis Penelitian.....	45
B. Setting Penelitian	45
C. Prosedur Penelitian	46
D. Indikator Keberhasilan.....	53
E. Instrumen Penelitian	54
F. Teknik Pengumpulan Data.....	54
G. Teknik Analisis Data.....	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian.....	58
1. Deskripsi Data	58
2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran.....	59
B. Pembahasan	95
BAB V PENUTUP	98
A. Kesimpulan.....	98
B. Saran.....	98
DAFTAR RUJUKAN	10

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasanya pendidikan menjadi peran yang sangat penting untuk mengembangkan sumber daya manusia. Dimana pendidikan tersebut bersifat sebagai alat yang dapat memberikan pertolongan dalam menyelesaikan persoalan hidup yang dihadapi oleh manusia sebagai makhluk dengan berbagai macam permasalahan. Pendidikan juga merupakan usaha sadar dan terencana untuk memberikan bimbingan atau pertolongan dalam mengembangkan potensi jasmani dan rohani yang diberikan oleh orang dewasa kepada siswa untuk mencapai kedewasaannya serta mencapai tujuan agar siswa mampu melaksanakan tugas hidupnya secara mandiri (Hidayat & Abdillah, 2019:24). Pendidikan juga memegang peranan penting dalam meningkatkan kualitas, kepribadian serta kecerdasan siswa. Di era pendidikan saat ini kurikulum menjadi acuan bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa, guru dituntut untuk memilih model yang tepat dalam pembelajaran. Proses pembelajaran kurikulum merdeka memberikan keleluasan bagi guru untuk menciptakan pembelajaran yang berkualitas dan sesuai dengan kebutuhan dan lingkungan belajar bagi peserta didik.

Pembelajaran pada pokoknya juga merupakan tahapan-tahapan kegiatan guru dan siswa dalam menyelenggarakan program pembelajaran di kelas, yaitu rencana kegiatan yang menjabarkan kemampuan dasar dan teori pokok yang secara rinci memuat alokasi waktu indikator pencapaian hasil belajar, dan langkah-langkah kegiatan pembelajaran untuk setiap materi pokok mata pelajaran. Salah satu pelajaran yang sangat penting bagi anak untuk mengembangkan potensi dirinya adalah pelajaran matematika.

Anugraheni (dalam Andita & Taufina, 2020:542), berpendapat bahwa Matematika adalah muatan pembelajaran yang sangat perlu dan mutlak dipelajari di sekolah-sekolah

formal, sebab dengan adanya pembelajaran matematika siswa mampu mengembangkan kemampuan bernalar dan berpengaruh besar terhadap penyelesaian masalah yang ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari dan mendukung kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK). Pembelajaran matematika juga dapat melatih siswa untuk berfikir kritis, kreatif, berpikir cermat dan teliti, serta bertindak logis. Salah satu cara untuk mencapai tujuan tersebut adalah dengan meningkatkan kualitas pembelajaran. Kualitas pembelajaran dipengaruhi oleh banyak faktor, diantaranya adalah ketepatan model pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran di sekolah.

Selain itu guru juga telah berupaya dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa dengan cara mengulang materi pembelajaran pada pertemuan sebelumnya. Dalam kegiatan proses belajar mengajar guru juga telah menerapkan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) dan model pembelajaran *Project Based Learning*, dengan harapan siswa bisa memahami pelajaran yang sedang berlangsung. Selain itu siswa juga diharapkan mampu meningkatkan kemampuan tentang permasalahan yang sedang dibahas. Tujuan dari upaya yang dilakukan guru supaya ingatan siswa terhadap materi yang telah diajarkan semakin matang dan siswa tidak cepat melupakan materi yang diajarkan oleh guru. Namun, model pembelajaran yang digunakan guru masih belum tercapai hasil belajar sesuai dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan pada tanggal 15 sampai 17 November 2023 di SD Negeri 13 Surau Gadang kelas II A diperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran siswa tidak aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, hal ini dapat dilihat dari kurangnya siswa yang bertanya kepada guru di kelas selama proses pembelajaran serta siswa juga belum bisa mengemukakan pendapatnya kepada teman-teman dan guru di kelas. Hal ini dikarenakan dalam kegiatan pembelajaran terutama pada saat menjelaskan materi guru masih menggunakan model konvensional yaitu guru lah yang lebih banyak bicara dan siswa hanya

menyimak, guru juga telah menggunakan model pembelajaran PBL dan PJBL namun hasil belajar siswa masih sangat kurang memuaskan sehingga banyak siswa yang mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Ketercapaian Pembelajaran, dan guru juga sudah menggunakan media pembelajaran berupa gambar dan video animasi tetapi masih belum bisa menarik perhatian siswa, guru juga telah melakukan metode diskusi atau kerjasama dalam bentuk tim (kelompok) tetapi masih ada siswa yang tidak ikut berpartisipasi didalam diskusi sehingga aktivitas siswa bisa dikatakan hanya mendengar penjelasan dari guru dan mencatat hal-hal yang dianggap penting saja.

Berdasarkan wawancara dengan Ibu Pitri Yenni, S.Pd guru kelas II SD Negeri 13 Surau Gadang mengenai masalah-masalah yang dihadapi siswa saat belajar matematika. Hasil dari wawancara diperoleh informasi bahwa masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami materi, siswa juga kurang aktif dalam proses pembelajaran sehingga pelaksanaan kurikulum merdeka belum sepenuhnya tercapai karena pada kurikulum merdeka siswa lah yang dituntut untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran, tetapi kenyataannya masih banyak siswa yang kurang aktif saat pembelajaran berlangsung, hal ini dikarenakan penggunaan media yang masih kurang dalam proses belajar, selain itu dalam proses belajar masih minimnya kegiatan belajar secara kelompok sehingga hal itu menyebabkan banyak siswa yang merasa bosan dan sibuk dengan kegiatannya masing-masing seperti mengobrol dengan teman sebangku, berlari-lari, dan mencoret-coret meja. Oleh karena itu secara umum hasil belajar siswa masih banyak yang belum mencapai ketuntasan sesuai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), hal itu terlihat dari rendahnya hasil belajar siswa pada penilaian tengah semester (PTS) 1 pembelajaran matematika kelas II SDN 13 Surau Gadang tidak mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP=80) yang diinginkan, dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nilai Ketuntasan Penilaian Tengah Semester Matematika Siswa

Kelas II SDN 13 Surau Gadang

Kelas	Jumlah siswa	Nilai rata-rata	KKTP	Tuntas	Persentase	Tidak tuntas	Persentase
II	28	68	80	5	17,86%	23	82,14%

Sumber : Guru Kelas II SDN 13 Surau Gadang

Berdasarkan tabel 1, dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN 13 Surau Gadang masih rendah. Terdapat 5 orang (17,85%) siswa yang tuntas dan terdapat 23 orang (82,14%) siswa yang tidak tuntas. Ketuntasan pembelajaran ini berdasarkan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 80.

Permasalahan ketuntasan hasil belajar yang rendah ini dapat diatasi dengan menerapkan model pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan semangat siswa dalam proses pembelajaran sehingga siswa tidak merasa bosan dan dapat memahami materi pelajaran dengan baik. Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan ketuntasan hasil belajar siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media papan kantong pintar. Hal tersebut sejalan dengan karakteristik pola pikir siswa Sekolah Dasar yang masih konkret.

Berdasarkan pernyataan tersebut berarti media merupakan salah satu bagian penting dari kegiatan pembelajaran. Hal ini dikarenakan media dan alat pembelajaran akan sangat membantu guru dalam penyampaian pesan dan penanaman konsep kepada siswa, dengan kata lain adanya media pembelajaran materi yang ada dapat disalurkan kepada siswa dengan lebih jelas. Menurut Pitriani, dkk (2022:2-3) penggunaan media dalam pembelajaran tentunya tidak dapat berdiri sendiri melainkan diperlukan sebuah model pembelajaran yang dapat mendukung pelaksanaannya. Model pembelajaran dapat menempatkan siswa sebagai pusat belajar sekaligus menyediakan wadah sosialisasi, maka pembelajaran yang mendukung penggunaan media papan kantong pintar yaitu pembelajaran kooperatif. Salah satu bentuk pembelajaran kooperatif yang dipilih peneliti adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT).

Gora dan Sunarto (dalam Paramitha & Abidin, 2020:2001), berpendapat model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok- kelompok belajar yang beranggotakan 5- 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Gams Tournament* berbantuan media papan kantong pintar dapat merangsang siswa untuk melakukan aktivitas belajar baik secara individual atau kelompok sehingga siswa dapat termotivasi untuk lebih aktif dalam mengembangkan potensi dan kreatifitasnya secara maksimal dalam mengikuti proses pembelajaran, hal ini bisa dilihat dari bagaimana siswa menanggapi pertanyaan dan jawaban yang diberikan guru sehingga benar benar bisa menghubungkan materi, memahami dan dapat mengamalkannya dalam kehidupan sehari hari. Pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media papan kantong pintar ini dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan karena model ini meminta kerjasama dan kekompakan peserta didik sebagai kelompok, melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan, sehingga dapat membantu guru dalam menyelesaikan permasalahan dalam belajar, seperti rendahnya minat belajar siswa, menurunnya aktivitas belajar siswa dikelas, serta rendahnya hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti berminat untuk memecahkan masalah dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Adapun judul penelitian tindakan kelas ini yaitu “ **Penerapan Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan Media Papan Kantong Pintar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas II SDN 13 Surau Gadang**”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka ada beberapa masalah yang dapat diidentifikasi, yaitu sebagai berikut:

1. Kurangnya keaktifan siswa saat proses pembelajaran
2. Kurangnya penerapan pembelajaran secara berdiskusi atau berkelompok
3. Guru masih menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran menjadi monoton.
4. Kurangnya penggunaan media saat proses pembelajaran
5. Hasil belajar siswa belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP)

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penelitian yang akan dilakukan peneliti adalah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media papan kantong pintar pada pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar. Masalah yang diteliti berfokus pada hasil belajar serta penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media pembelajaran papan kantong pintar pada pembelajaran matematika kelas II SD Negeri 13 Surau Gadang.

D. Rumusan Masalah dan Alternatif Pemecahan Masalah

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penulisan ini adalah “Bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media papan kantong pintar dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SD Negeri 13 Surau Gadang?”

2. Alternatif Pemecahan Masalah

Mencapai sasaran yang diinginkan pada perumusan masalah di atas maka peneliti memberikan alternatif pemecahan masalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD

Negeri 13 Surau Gadang dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Tujuannya agar pembelajaran yang dilaksanakan dikelas lebih menarik dan menyenangkan karena pada proses pembelajaran siswa diajak bermain sambil belajar dan siswa menjalin kerja sama antar siswa lainnya terutama saat pembelajaran berkelompok sehingga mampu menunjang hasil belajar siswa.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar matematika menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media papan kantong pintar pada kelas II SD Negeri 13 Surau Gadang.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terdiri dari manfaat secara teoritis dan manfaat secara praktis yang diuraikan sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini diharapkan dapat menambah wawasan ilmu pengetahuan, dan memberikan kontribusi terhadap peningkatan hasil belajar matematika SD Negeri 13 Surau Gadang, sehingga siswa dapat memahami pembelajaran secara baik dan mendapatkan nilai di atas KKTP. Sehingga siswa tidak beranggapan lagi bahwa matematika itu sulit.

2. Manfaat praktis

Manfaat praktis dari hasil penelitian ini adalah.

a. Manfaat bagi siswa

Membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran matematika, dengan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media

papan kantong pintar sehingga siswa menganggap pelajaran matematika itu mudah dan menyenangkan.

b. Manfaat bagi guru

Dengan adanya penelitian ini, dapat dijadikan sebagai acuan dalam memilih model pembelajaran yang sesuai untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SD Negeri 13 Surau Gadang.

c. Manfaat bagi sekolah

Dapat menjadi peningkatan mutu siswa serta sebagai bahan informasi untuk melakukan supervisi kepada guru untuk menerapkan model pembelajaran yang variatif dan sesuai dengan materi pembelajaran.

d. Manfaat bagi peneliti

Dapat menambah wawasan dan pengetahuan peneliti tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berbantuan media papan kantong pintar sehingga berguna bagi guru dan Mahasiswa Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

e. Manfaat bagi pembaca

Sebagai bahan pertimbangan untuk tugas tugas dimasa yang akan datang.

