

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PERBANDINGAN DAN SKALA
DENGAN MENGGUNAKAN MODEL BELAJAR KOOPERATIF
TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DI KELAS V
SD NEGERI 13 PARIT PUTUS KABUPATEN AGAM**

SKRIPSI

*Diajukan sebagai salah satu persyaratan guna memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



**OLEH
NIKE SEPTIKA SARI
NIM. 01346/08**

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012**

HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI

Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang

PENINGKATAN HASIL BELAJAR PERBANDINGAN DAN SKALA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL BELAJAR KOOPERATIF TIPE *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) DI KELAS V SD NEGERI 13 PARIT PUTUS KABUPATEN AGAM

Nama : Nike Septika Sari
Nim : 01346
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Bukittinggi, Agustus 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda tangan
Ketua	: Masniladevi, S.Pd, M.Pd	(.....)
Sekretaris	: Dra. Hj. Maimunah, M. Pd	(.....)
Anggota	: Dr. Mardiah Harun, M.Ed	(.....)
Anggota	: Dra. Yetti Ariani, M.Pd	(.....)
Anggota	: Dra. Khairanis, M.Pd	(.....)

ABSTRAK

Nike Septika Sari, 2012. Peningkatan Hasil Belajar Perbandingan dan Skala dengan Menggunakan Model Belajar Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas V SD Negeri 13 Parit Putus Kabupaten Agam.

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa materi perbandingan dan skala karena model belajar yang digunakan oleh guru kurang bervariasi sehingga pengajaran yang dilakukan masih bersifat konvensional seperti jaranganya kegiatan kelompok dan pemberian *games* atau permainan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar perbandingan dan skala dengan menggunakan model belajar tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas V SD Negeri 13 Parit Putus Kabupaten Agam.

Jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini, menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif yang terdiri dari dua siklus dengan empat tahap kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri 13 Parit Putus. Data penelitian berupa proses dan hasil tindakan yang diperoleh dari hasil pengamatan dari aspek guru, siswa, dan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa dengan menggunakan TGT pada siklus I dan II mengalami peningkatan. Pada siklus I diperoleh rata-rata 66 dan siklus II rata-rata 79. Dari kemampuan guru merancang pembelajaran dari 75% mencapai 95%. Aktivitas guru dari 73% mengalami peningkatan menjadi 92%. Aktivitas siswa dari 73% mengalami peningkatan 93%. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa kelas V dengan menggunakan TGT mengalami peningkatan.

KATA PENGANTAR



Puji syukur penulis ucapkan pada Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya, sehingga penulis dapat menyusun skripsi ini dengan judul ” *Peningkatan Hasil Belajar Perbandingan dan Skala dengan Menggunakan Model Belajar Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) di Kelas V SD Negeri 13 Parit Putus Kabupaten Agam*”. Salawat dan salam penulis hadiahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah merombak peradaban manusia dari peradaban jahiliyah hingga menjadi manusia yang berilmu dan berakhlak.

Selama menyusun skripsi ini, penulis tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, saran, dan masukan dari berbagai pihak dalam menyelesaikannya. Untuk itu, penulis menyampaikan terima kasih semoga apa yang penulis terima dalam penyelesaian skripsi ini menjadi amal baik dan diberi pahala yang berlipat ganda oleh Allah SWT. Oleh sebab itu, penulis ingin mengucapkan rasa terima kasih kepada pihak-pihak yang telah ikut membantu, diantaranya:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP dan Ibu Masnila Devi, S.Pd, M.Pd selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP dan dosen pembimbing I yang telah memberikan izin dan membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Drs. Zuardi, M. Si selaku ketua Jurusan UPP IV Bukittinggi PGSD FIP UNP dan Ibu Dra. Elma Alwi, M.Pd selaku sekretaris UPP IV Bukittinggi

PGSD FIP UNP beserta Bapak dan Ibu staf pengajar yang telah memberikan sumbangan fikirannya selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.

3. Ibu Dra. Hj. Maimunah, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah menyediakan waktu dan tenaga untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Tim penguji skripsi, yaitu Ibu Dr. Mardiah Harun, M.Ed, Dra. Yetty Ariani, M.Pd dan Dra. Khairanis, M.Pd. yang memberikan kritik dan saran demi kesempurnaan skripsi penulis.
5. Bapak Sesfarito selaku Kepala sekolah SD Negeri 13 Parit Putus yang telah memberikan izin dan kesempatan pada penulis untuk melakukan penelitian ini
6. Ibu Ernini, S. Pd selaku Wali kelas V beserta Bapak dan Ibu majelis guru SD Negeri 13 Parit Putus yang telah memberikan fasilitas dan kemudahan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
7. Kedua orang tua (Sesrial dan Lisnetti), kakak (Rio), dan adik-adikku (Dola, Reza, dan Degi) yang telah memberikan do'a dan dorongan serta bantuan berupa moril dan materil dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Semua rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD Reguler '08 yang telah banyak memberikan masukan dan bantuan, baik selama perkuliahan maupun selama penyelesaian skripsi ini.
9. Kepada semua pihak yang tidak dapat disebutkan namanya satu persatu penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya. Semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapat pahala di sisi Allah SWT, Amin

Penulis telah berusaha sebaik mungkin dalam penyusunan skripsi ini, baik dari segi sumber yang dikumpulkan maupun dari segi penetikannya. Namun, sebagai manusia yang tidak luput dari kesalahan, penulis memohon maaf seandainya dalam skripsi ini masih terdapat kesalahan dan kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan ktitikan yang membangun dari para pembaca demi penyempurnaan skripsi yang penulis susun ini.

Terakhir penulis menyampaikan harapan semoga skripsi yang penulis susun dapat bermanfaat dan berguna untuk kepentingan dan kemajuan pendidikan di masa yang akan datang. Amin Ya Rabbal'alamin.

Bukittinggi, Juni 2012

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
Halaman Judul	
Halaman Persetujuan Ujian Skripsi	
Abstrak	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi	v
Daftar Gambar	viii
Daftar Bagan	ix
Daftar Tabel	x
Daftar Lampiran	xi
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	5
BAB II. KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	
A. Kajian Teori	
1. Hasil Belajar	7
2. Perbandingan dan Skala	7
a. Perbandingan	7
b. Skala	10
3. Model Belajar Kooperatif Tipe <i>Team Games Tournaments</i> (TGT)	13
a. Model Belajar Kooperatif	13
b. <i>Teams Games Tournaments</i> (TGT).....	15
4. Penggunaan Langkah-langkah Model Belajar Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Perbandingan dan Skala	22
a. Pengajaran	22
b. Belajar Tim	23
c. Turnamen	23

d. Rekognisi Tim	24
5. Hakikat Siswa Kelas V SD	24
B. Kerangka Teori	25

BAB III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

1. Lokasi Penelitian	27
2. Subjek Penelitian	27
3. Waktu Penelitian	27

B. Rancangan Penelitian

1. Pendekatan Penelitian dan Jenis Penelitian	28
a. Pendekatan Penelitian	28
b. Jenis Penelitian	29
2. Alur Penelitian	29

C. Prosedur Penelitian

1. Studi pendahuluan/refleksi awal	32
2. Perencanaan/penyusunan rancangan tindakan	33
3. Pelaksanaan dan pengamatan tindakan	34
4. Refleksi	36

D. Data dan Sumber Data

1. Data Penelitian	36
2. Sumber Data	38

E. Teknik Pengumpulan Data dan Instrument Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data.....	38
2. Instrument Penelitian	39

F. Teknik Analisis Data

BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Siklus 1 Pertemuan 1	43
2. Siklus 1 Pertemuan 2	56

3. Siklus 2 Pertemuan 1	67
4. Siklus 2 Pertemuan 2	78
B. Pembahasan	
1. Pembahasan siklus 1.....	88
2. Pembahasan siklus 2	91
BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	94
B. Saran	95
DAFTAR RUJUKAN	
DAFTAR LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Skala pada peta	11
2. Grafik peningkatan hasil belajar siswa	93

DAFTAR BAGAN

Bagan	Halaman
1. Kerangka teori penelitian	26
2. Alur penelitian	31

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1. Menghitung poin turnamen dengan empat pemain.....	21
2.2 Menghitung poin turnamen dengan tiga pemain	21

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus 1 Pertemuan 1)	98
2. Lembar kerja siswa (Siklus 1 Pertemuan 1)	105
3. Kunci Jawaban LKS (Siklus 1 Pertemuan 1)	109
4. Lembar Soal turnamen (Siklus 1 Pertemuan 1)	110
5. Kartu kunci jawaban turnamen (Siklus 1 Pertemuan 1)	112
6. Tes (Siklus 1 Pertemuan 1)	113
7. Kunci jawaban tes (Siklus 1 Pertemuan 1)	116
8. Ketuntasan Belajar (Aspek Kognitif) Siswa (Siklus 1 Pertemuan 1)	117
9. Ketuntasan Belajar (Aspek Afektif) Siswa (Siklus 1 Pertemuan 1)	118
10. Ketuntasan Belajar (Aspek Psikomotor) Siswa (Siklus 1 Pertemuan 1)	120
11. Penilaian Ketuntasan Belajar Siswa dari Aspek Kognitif, Afektif, dan psikomotor (Siklus 1 Pertemuan 1)	122
12. Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (IPKG) (Siklus 1 Pertemuan 1)	123
13. Lembar pengamatan aktivitas guru (Siklus 1 Pertemuan 1)	126
14. Lembar pengamatan aktivitas siswa (Siklus 1 Pertemuan 1)	129
15. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus 1 Pertemuan 2)	132
16. Lembar kerja siswa (Siklus 1 Pertemuan 2)	139
17. Kunci Jawaban LKS (Siklus 1 Pertemuan 2)	143
18. Lembar Soal turnamen (Siklus 1 Pertemuan 2)	144
19. Kartu kunci jawaban turnamen (Siklus 1 Pertemuan 2)	145
20. Tes (Siklus 1 Pertemuan 2)	146
21. Kunci jawaban tes (Siklus 1 Pertemuan 2)	149
22. Ketuntasan Belajar (Aspek Kognitif) Siswa (Siklus 1 Pertemuan 2)	150
23. Ketuntasan Belajar (Aspek Afektif) Siswa (Siklus 1 Pertemuan 2)	151
24. Ketuntasan Belajar (Aspek Psikomotor) Siswa (Siklus 1 Pertemuan 2)	153
25. Penilaian Ketuntasan Belajar Siswa dari Aspek Kognitif, Afektif, dan psikomotor (Siklus 1 Pertemuan 2)	155

26. Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (IPKG) (Siklus 1 Pertemuan 2).....	156
27. Lembar pengamatan aktivitas guru (Siklus 1 Pertemuan 2)	159
28. Lembar pengamatan aktivitas siswa (Siklus 1 Pertemuan 2).....	162
29. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus 2 Pertemuan 1)	165
30. Lembar kerja siswa (Siklus 2 Pertemuan 1).....	172
31. Kunci Jawaban LKS (Siklus 2 Pertemuan 1).....	176
32. Lembar Soal turnamen (Siklus 2 Pertemuan 1)	177
33. Kartu kunci jawaban turnamen (Siklus 2 Pertemuan 1)	179
34. Tes (Siklus 2 Pertemuan 1)	180
35. Kunci jawaban tes (Siklus 2 Pertemuan 1)	183
36. Ketuntasan Belajar (Aspek Kognitif) Siswa (Siklus 2 Pertemuan 1).....	184
37. Ketuntasan Belajar (Aspek Afektif) Siswa (Siklus 2 Pertemuan 1).....	185
38. Ketuntasan Belajar (Aspek Psikomotor) Siswa (Siklus 2 Pertemuan 1)	187
39. Penilaian Ketuntasan Belajar Siswa dari Aspek Kognitif, Afektif, dan psikomotor (Siklus 2 Pertemuan 1).....	189
40. Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (IPKG) (Siklus 2 Pertemuan 1).....	190
41. Lembar pengamatan aktivitas guru (Siklus 2 Pertemuan 1)	193
42. Lembar pengamatan aktivitas siswa (Siklus 2 Pertemuan 1).....	196
43. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (Siklus 2 Pertemuan 2)	199
44. Lembar kerja siswa (Siklus 2 Pertemuan 2).....	206
45. Kunci Jawaban LKS (Siklus 2 Pertemuan 2).....	210
46. Lembar Soal turnamen (Siklus 2 Pertemuan 2)	211
47. Kartu kunci jawaban turnamen (Siklus 2 Pertemuan 2)	213
48. Tes (Siklus 2 Pertemuan 2)	214
49. Kunci jawaban tes (Siklus 2 Pertemuan 2)	217
50. Ketuntasan Belajar (Aspek Kognitif) Siswa (Siklus 2 Pertemuan 2).....	218
51. Ketuntasan Belajar (Aspek Afektif) Siswa (Siklus 2 Pertemuan 2).....	219
52. Ketuntasan Belajar (Aspek Psikomotor) Siswa (Siklus 2 Pertemuan 2)	221

53. Penilaian Ketuntasan Belajar Siswa dari Aspek Kognitif, Afektif, dan psikomotor (Siklus 2 Pertemuan 2).....	223
54. Perkembangan hasil belajar siswa kelas V siklus I dan II	224
55. Penilaian Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (IPKG) (Siklus 2 Pertemuan 2).....	225
56. Lembar pengamatan aktivitas guru (Siklus 2 Pertemuan 2)	228
57. Lembar pengamatan aktivitas siswa (Siklus 2 Pertemuan 2).....	231
58. Aturan kelompok dan prosedur permainan dalam turnamen	234
59. Nilai Perbandingan Siswa Kelas VA SD Negeri 13 Parit Putus	236
60. Pengelompokan Siswa Berdasarkan Prestasi Akademik dan Jenis Kelamin (Siklus 1)	237
61. Penempatan siswa dalam tim untuk meja turnamen (Siklus 1).....	238
62. Lembar Skor Turnamen TGT (Siklus 1 Pertemuan 1)	239
63. Lembar Rangkuman Skor Tim dan Penghargaan dalam Turnamen (Siklus 1 Pertemuan 1).....	240
64. Lembar Skor Turnamen TGT (Siklus 1 Pertemuan 2)	241
65. Lembar Rangkuman Skor Tim dan Penghargaan dalam Turnamen (Siklus 1 Pertemuan 2).....	242
66. Pengelompokan Siswa Berdasarkan Prestasi Akademik, Jenis Kelamin dan Latar belakang sosial ekonomi (Siklus 2).....	243
67. Penempatan siswa dalam tim untuk meja turnamen (Siklus 2).....	244
68. Lembar Skor Turnamen TGT (Siklus 2 Pertemuan 1)	245
69. Lembar Rangkuman Skor Tim dan Penghargaan dalam Turnamen (Siklus 2 Pertemuan 1).....	246
70. Lembar Skor Turnamen TGT (Siklus 2 Pertemuan 2)	247
71. Lembar Rangkuman Skor Tim dan Penghargaan dalam Turnamen (Siklus 2 Pertemuan 2).....	248
72. Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Perbandingan dan Skala dengan Menggunakan Model Belajar Kooperatif Tipe TGT	249
73. Surat Permohonan Observasi dan izin Penelitian.....	251
74. Surat Keterangan Penelitian	252

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perbandingan dan skala merupakan salah satu materi pembelajaran yang harus dipelajari siswa. Berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), perbandingan dan skala dipelajari di kelas V SD pada semester 2. Perbandingan dan skala dijabarkan dalam standar kompetensi "menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah". Kemudian lebih dirumuskan lagi ke dalam kompetensi dasar yakni "menggunakan pecahan dalam masalah perbandingan dan skala".

Perbandingan dan skala sangat penting dipelajari karena sering muncul dalam kehidupan sehari-hari siswa. Menurut Cholis (1998:166-167) pembahasan perbandingan dan skala dilaksanakan di SD karena materi ini berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Misalnya perbandingan jumlah siswa, perbandingan umur siswa, perbandingan uang siswa, dan lainnya. Sedangkan untuk skala digunakan dalam menggambar denah rumah, menggambar peta, menghitung luas rumah berdasarkan denah, dan lainnya.

Materi perbandingan dan skala merupakan bentuk penggunaan materi pecahan dalam kehidupan sehari-hari, sehingga materi ini harus dipahami siswa. Jadi, pentingnya perbandingan dan skala dipelajari karena dalam KTSP perbandingan dan skala merupakan materi yang harus dikuasai siswa, perbandingan dan skala sering muncul dalam kehidupan siswa, dan materi ini sangat berhubungan dengan materi lainnya.

Dari hasil observasi penulis di SD Negeri 13 Parit Putus di kelas V hari Kamis, 12 Januari 2012 banyak ditemukan masalah-masalah yang berkaitan dengan pembelajaran perbandingan dan skala. Masalah-masalah yang ditemui diantaranya ialah (1) siswa kurang memahami konsep perbandingan dan skala karena dalam penanaman konsepnya guru kurang mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan contoh nyata dalam kehidupannya, (2) siswa hanya memperhatikan guru di depan kelas dalam pengembangan konsep perbandingan dan skala sehingga siswa terlihat pasif dan kurang dilibatkan dalam pembelajaran, (3) siswa kurang memahami berbagai contoh soal perbandingan skala karena dalam pelaksanaan pengajaran, siswa langsung dihadapkan pada rumus yang masih asing baginya sehingga siswa mengerti dengan contoh soal dan apabila diberikan soal yang berbeda ia akan sulit untuk menyelesaikannya, (4) siswa kurang bersemangat ketika akan mengerjakan berbagai soal latihan perbandingan dan skala karena pembelajaran yang dilakukan oleh guru masih bersifat konvensional dan monoton, padahal guru seharusnya menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar siswa tidak mudah jenuh dan bosan seperti kegiatan kelompok dan *games* (permainan), (5) siswa tampak tidak mempunyai motivasi dalam dirinya untuk belajar lebih giat lagi karena pemberian penghargaan individu atau kelompok sangat jarang diberikan guru baik verbal maupun non verbal. Berbagai masalah tersebut mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa, ini terlihat dari hasil belajar siswa dalam perbandingan dan skala masih banyak yang belum mencapai KKM yakni 65.

Banyak model yang dapat dikembangkan agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih efektif dan efisien bagi guru dan siswa. Salah satu model yang dapat digunakan adalah model belajar kooperatif. Etin dan Raharjo (2008:12) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif ialah “sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih di mana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh keterlibatan dari setiap kelompok itu sendiri”.

Model belajar kooperatif terdiri dari beberapa tipe atau bentuk. Dari semua jenis tipe yang ada, *Team Games Tournament* (TGT) menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari turnamen sehingga pembelajaran lebih menarik. Sehingga TGT lebih cocok digunakan dalam pembelajaran perbandingan dan skala agar proses pembelajaran lebih menyenangkan melalui belajar bersama. Kelebihan TGT ini antara lain siswa dapat belajar dengan lebih percaya diri melalui belajar tim dan menyenangkan melalui *games* turnamen . Selain itu, TGT dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar setiap siswa tanpa membedakan status masing-masing siswa.

Berdasarkan masalah-masalah yang ditemui, maka TGT cocok digunakan dalam pembelajaran perbandingan dan skala karena TGT bertujuan menciptakan proses pembelajaran yang efektif dan efisien melalui belajar bersama. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian tindakan kelas dengan pembahasan ini, dengan judul ”Peningkatan Hasil

Belajar Perbandingan dan Skala dengan Menggunakan Model Belajar Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas V SD Negeri 13 Parit Putus Kabupaten Agam”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, secara umum rumusan masalahnya adalah ”Bagaimanakah peningkatan hasil belajar perbandingan dan skala dengan menggunakan model belajar kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas V SD Negeri 13 Parit Putus Kabupaten Agam? Secara khusus rumusan masalahnya adalah:

1. Bagaimanakah perencanaan pembelajaran perbandingan dan skala dengan menggunakan model belajar kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas V SD Negeri 13 Parit Putus Kabupaten Agam?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran perbandingan dan skala dengan menggunakan model belajar kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas V SD Negeri 13 Parit Putus Kabupaten Agam?
3. Bagaimanakah hasil belajar perbandingan dan skala dengan menggunakan model belajar kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas V SD Negeri 13 Parit Putus Kabupaten Agam?

C. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan “Untuk mendeskripsikan peningkatan hasil belajar perbandingan dan skala dengan menggunakan model belajar kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas V SD Negeri

13 Parit Putus Kabupaten Agam, secara khususnya adalah untuk mendeskripsikan:

1. Perencanaan pembelajaran perbandingan dan skala dengan menggunakan model belajar kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas V SD Negeri 13 Parit Putus Kabupaten Agam.
2. Pelaksanaan pembelajaran perbandingan dan skala dengan menggunakan model belajar kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas V SD Negeri 13 Parit Putus Kabupaten Agam.
3. Hasil belajar perbandingan dan skala dengan menggunakan model belajar kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas V SD Negeri 13 Parit Putus Kabupaten Agam.

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi berbagai pihak, diantaranya :

- a. Bagi penulis, untuk menambah pengetahuan dan pengalaman dalam meningkatkan hasil belajar perbandingan dan skala dengan menggunakan TGT.
- b. Bagi guru, sebagai bahan masukan dan pertimbangan dalam peningkatan hasil belajar perbandingan dan skala dengan menggunakan TGT.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan bagi pendidik lainnya dalam menyusun suatu proses pembelajaran yang lebih efektif dan efisien
- d. Bagi penulis lain, dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan proses pembelajaran dalam materi yang berbeda.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil belajar

a. Pengertian hasil belajar

Hasil belajar merupakan akibat yang diterima seseorang setelah terjadinya proses perubahan tingkah laku individu dalam berinteraksi dengan lingkungan. Menurut Oemar (2008:30) “hasil belajar ialah terjadinya perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti”.

Secara lebih detail Nana (2005:38) menjabarkan “hasil belajar merupakan suatu penguasaan akan pengetahuan dan juga adanya perubahan tingkah laku secara terpadu yang dapat dilihat dan diamati, bersifat khusus dan operasional dalam arti mudah diukur”. Jadi, hasil belajar merupakan sesuatu yang didapat atau akibat yang diterima oleh seseorang berupa penguasaan pengetahuan dan terjadinya perubahan tingkah laku yang bisa diukur, setelah berinteraksi dengan lingkungannya.

b. Jenis-jenis hasil belajar

Hasil belajar yang diharapkan terbagi atas tiga ranah yakni kognitif, afektif, dan psikomotor. Menurut Nana (2005: 50-54)

Jenis-jenis hasil belajar dapat dijelaskan sebagai berikut : (1)
Hasil belajar bidang kognitif yang terdiri dari (a) hasil belajar

pengetahuan hafalan yaitu dimaksudkan sebagai pengetahuan yang sifatnya faktual, disamping pengetahuan mengenai hal-hal yang perlu diingat kembali seperti batasan, peristilahan, pasal, hukum, bab, ayat, rumus, dan lain-lain (b) hasil belajar pemahaman yaitu kemampuan menangkap makna atau arti dari sesuatu konsep. Untuk itu diperlukan adanya hubungan atau pertautan antara konsep dengan makna yang ada dalam konsep tersebut (c) hasil belajar penerapan adalah kesanggupan menerapkan, dan mengabstraksi suatu konsep, ide, rumus, hukum dalam situasi yang baru (d) hasil belajar analisis adalah kesanggupan memecah, mengurai suatu integritas (kesatuan yang utuh) menjadi unsur-unsur atau bagian-bagian yang mempunyai arti, atau tingkatan (e) hasil belajar sintesis adalah kesanggupan menyatukan unsur atau bagian menjadi satu integritas (f) hasil belajar evaluasi adalah kesanggupan memberikan keputusan tentang suatu nilai berdasarkan *judgement* yang dimilikinya (2) hasil belajar bidang afektif yang berkenaan dengan sikap dan nilai. Hasil belajar bidang afektif tampak pada siswa dalam berbagai tingkah laku seperti atensi/perhatian terhadap pelajaran, disiplin, motivasi belajar, menghargai guru atau teman sekelas dan (3) Hasil belajar bidang psikomotor yang tampak dalam bentuk keterampilan (skill), atau kemampuan bertindak individu.

Hasil belajar dari ranah kognitif atau pengetahuan, afektif atau sikap, dan psikomotor atau keterampilan, lebih lanjut dijelaskan oleh Oemar (2011: 161) sebagai berikut:

Hasil belajar terdiri atas 3 jenis sasaran yaitu : (1) Ranah kognitif (pengetahuan/pemahaman), dikategorikan sebagai konsep, prosedur, fakta, dan prinsip (2) Ranah afektif, meliputi sikap dan nilai yang diukur menggunakan sejumlah karakteristik (3) Ranah keterampilan, yang meliputi aspek keterampilan kognitif (latihan-latihan), aspek keterampilan psikomotorik (keterampilan menggunakan alat), aspek keterampilan reaktif (pengamatan), aspek keterampilan interaktif (keterampilan langsung).

Dapat disimpulkan, bahwa jenis-jenis belajar siswa terdiri atas tiga aspek yakni aspek kognitif atau pengetahuan, aspek afektif atau sikap, dan aspek psikomotor atau keterampilan. Ketiga aspek inilah yang menjadi tolak ukur untuk melihat kemajuan hasil belajar siswa.

2. Perbandingan dan skala

a. Perbandingan

1) Pengertian perbandingan

Perbandingan merupakan suatu hal yang sangat penting dalam pembelajaran matematika. Menurut Nahrowi (2007:241) perbandingan merupakan pembagian antara dua satuan yang sama. Perbandingan dapat dinyatakan dalam $\frac{a}{b}$ atau $a : b$, dan dibaca a berbanding b, $b \neq 0$. Sedangkan menurut Cholis (1999:166) “perbandingan adalah pasangan terurut bilangan a dan b, ditulis $a : b$, dengan $b \neq 0$ ”. Adapun syarat sebuah perbandingan ialah satuan yang diperbandingkan sejenis, perbandingan dibuat dalam bentuk pecahan yang paling sederhana dan dinyatakan dengan bilangan bulat positif. Dalam membandingkan dua besaran sejenis dapat menyederhanakan dua besaran tersebut dengan menghitung hasil baginya. Contohnya: $4 : 6$ berarti terlebih dahulu menghitung hasil baginya yakni 2, maka $4 : 6 = \frac{4}{2} : \frac{6}{2} = 2 : 3$.

Jadi, perbandingan merupakan pembagian antara dua besaran sejenis yang dinyatakan dalam bentuk $a : b$, dengan $b \neq 0$ dan memenuhi syarat sebuah perbandingan.

2) Menghitung nilai suku dari suatu perbandingan

Unsur-unsur pembentuk perbandingan seperti a dan b disebut suku-suku dari suatu perbandingan. Menurut Mardiah (1996:191) untuk menghitung nilai suku-suku dari suatu

perbandingan dapat mencari jumlah atau selisih dari suku-suku perbandingan tersebut. Lebih lanjut, Mursal (2007:130) menjelaskan menghitung nilai suku-suku perbandingan ialah:

a) Menghitung jumlah suku-suku perbandingan

Untuk menghitung nilai dari sesuatu yang dibandingkan dapat dengan menjumlahkan suku-suku perbandingan. Contohnya: bila diketahui $A : B = 2 : 5$ dan $A + B = 28$. Berapa nilai A dan B?

Diketahui: perbandingan A dan B = 2 : 5

Jumlah perbandingan = 28

Ditanya : Berapa nilai masing-masing?

Jawab : Nilai A = $\frac{2}{2+5} \times 28 = 8$

$$\text{Nilai B} = \frac{5}{2+5} \times 28 = 20$$

Jadi nilai A adalah 8 dan B adalah 20

b) Menghitung selisih suku-suku perbandingan

Selain itu, menghitung nilai dari sesuatu yang dibandingkan dapat dengan menghitung selisih suku-suku perbandingan tersebut. Contoh: bila diketahui $A : B = 4 : 7$ dan $B - A = 30$. Berapa nilai A dan B?

Diketahui: perbandingan A dan B = 4 : 7

selisih perbandingan = 30

Ditanya : Berapa nilai masing-masing?

$$\text{Jawab} : \text{Nilai A} = \frac{4}{7-4} \times 30 = 40$$

$$\text{Nilai B} = \frac{7}{7-4} \times 30 = 70$$

Jadi nilai A adalah 40 dan B adalah 70

3) Penggunaan perbandingan dalam menyelesaikan masalah sehari-hari

Konsep perbandingan diatas dapat menyelesaikan berbagai bentuk cerita yang melibatkan perbandingan dan biasanya sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari siswa.

Contohnya: umur ibu $\frac{4}{6}$ dari umur ayah. Jumlah umur mereka 60 tahun. Berapa umur mereka masing-masing?

$$\text{Diketahui} : \text{perbandingan umur ibu dan ayah} = \frac{4}{6} = 4 : 6$$

$$\text{Jumlah umur mereka} = 60 \text{ tahun}$$

$$\text{Jumlah perbandingan umur ayah dan ibu} = 4 + 6 = 10$$

Ditanya : Berapa umur mereka masing-masing?

$$\text{Jawab} : \text{umur ibu} = \frac{4}{10} \times 60 = 24$$

$$\text{Nilai B} = \frac{6}{10} \times 60 = 36$$

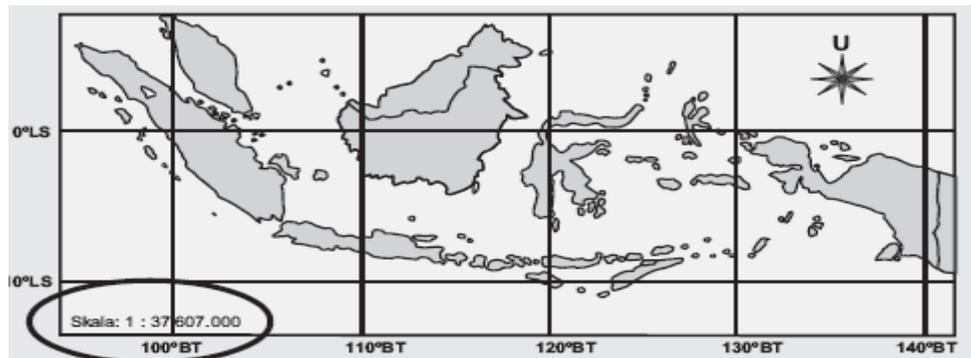
Jadi umur ibu adalah 24 tahun dan umur ayah adalah 36 tahun

Jadi, dapat disimpulkan bahwa konsep perbandingan sangat penting dipelajari karena sering muncul dalam kehidupan sehari-hari siswa. Konsep perbandingan ini dapat digunakan untuk menyelesaikan soal cerita yang berkaitan erat dengan masalah yang dihadapi siswa.

b. Skala

1) Pengertian skala

Skala merupakan perbandingan ukuran pada gambar dengan ukuran sebenarnya. Menurut Nahrowi (2007:246) skala adalah perbandingan antara jarak/panjang pada peta/gambar/denah dengan jarak/panjang yang sebenarnya. Dalam membelajarkan skala Sufyani, (2007:146) mengemukakan untuk membangun pemahaman siswa tentang skala, pertama-tama berikan mereka sebuah soal yang berkenaan dengan membuat peta. Sampaikan kepada para siswa bahwa “skala 1 : 37.607.000” berarti “1 cm pada gambar denah menunjukkan 37.607.000 cm pada bidang tanah sebenarnya”. Jadi, skala merupakan perbandingan antara ukuran pada peta atau denah dengan ukuran sebenarnya.



Gambar 1. Skala pada peta

2) Penggunaan skala dalam masalah kehidupan sehari-hari

Menurut Nahrowi (2007:246) dalam menentukan ukuran skala, ukuran pada peta, dan ukura sebenarnya maka dapat menggunakan rumus:

a) $\text{Skala} = \text{ukuran peta/gambar/denah} : \text{ukuran sebenarnya}$

Contoh: Jarak Jakarta – Bandung pada peta 18 cm. Jarak sebenarnya adalah 180 km. Tentukan Skalanya !

Diketahui: Jarak pada peta = 18 cm

Jarak sebenarnya = 180 km = 18.000.000 cm

Ditanya : Tentukanlah skalanya!

$$\begin{aligned}\text{Jawab : Skala} &= \frac{18}{18.000.000} = \frac{1}{1.000.000} \\ &= 1 : 1.000.000\end{aligned}$$

Jadi skala peta ialah 1 : 1.000.000

b) Ukuran pada peta/gambar/denah = ukuran sebenarnya : skala

Contoh : Panjang sebuah sungai 80 km. Skala 1 : 500.000 , tentukan panjang pada peta!

Diketahui: Panjang sebenarnya = 80 km = 8.000.000 cm

Skala = 1 : 500.000

Ditanya : Tentukanlah panjang pada peta!

$$\text{Jawab : Panjang pada peta} = \frac{8.000.000}{500.000} = 16 \text{ cm}$$

Jadi Panjang pada peta = 16 cm

c) Ukuran sebenarnya = ukuran pada peta x skala

Contoh: Jarak Jakarta–Bogor pada peta 12 cm. Skala 1 : 500.000 , tentukan jarak sebenarnya!

Diketahui: Jarak pada peta = 12 cm

Skala = 1 : 500.000

Ditanya : Tentukanlah jarak sebenarnya!

$$\begin{aligned}\text{Jawab} &: \text{Jarak sebenarnya} = 12 \text{ cm} \times 500.000 \\ &= 6.000.000 \text{ cm} = 60 \text{ km}\end{aligned}$$

Jadi Jarak sebenarnya = 60 Km

Jadi, dapat disimpulkan dalam menghitung skala, ukuran pada peta, dan ukuran sebenarnya yang sering muncul dalam kehidupan sehari-hari dapat menggunakan beberapa konsep yang dijabarkan dalam rumus agar dalam menghitungnya lebih mudah dan penyelesaiannya lebih cepat.

3. Model Belajar Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT)

a. Model Belajar Kooperatif

Model belajar merupakan bentuk atau pola tentang proses pembimbingan yang dilakukan oleh guru agar siswa sadar dan terarah untuk belajar sehingga hasil belajarnya maksimal. Menurut Abdul (2009:52) model belajar merupakan sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan proses yang ditempuh pada proses belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa. Salah satunya dapat menggunakan model belajar kooperatif.

1) Pengertian Belajar kooperatif

Belajar kooperatif merupakan suatu pembelajaran yang melibatkan siswa ke dalam sebuah kelompok untuk bekerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Cohen (dalam Nur, 2009:1) menyatakan bahwa:

Cooperative learning will defined as student working together in a group small enough that everyone participate

on a collective task that has been clearly assign. Moreover, students are expected to carry out their task without direct and immediate supervision of the teacher

Pernyataan dari Cohen tersebut mengandung pengertian bahwa Belajar kooperatif merupakan pembelajaran yang menekankan pada siswa untuk belajar bersama dalam bentuk kerja kelompok termasuk pada tugas-tugas kolektif. Guru berperan sebagai fasilitator dalam membimbing siswa menyelesaikan materi tugas.

Menurut Rusman (2011:202) belajar kooperatif merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja sama dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai enam orang dengan struktur kelompok heterogen. Jadi, dapat disimpulkan belajar kooperatif merupakan suatu bentuk pembelajaran yang melibatkan siswa untuk berpartisipasi dalam kelompok kecil untuk bekerjasama.

2) Tipe-tipe belajar kooperatif

Ada beberapa tipe belajar kooperatif yang dikembangkan oleh para ahli. Menurut Slavin (2008:11) tipe belajar kooperatif ialah *Student Teams-Achievement Divisions* (STAD) (Pembagian pencapaian tim siswa), *Teams Games Tournament* (TGT) (turnamen *game* tim), *Jigsaw II* (teka-teki II), *Cooperative Intregrated Reading and Composition* (CIRC), dan *Team Accelerated Instruction* (TAI).

Menurut Nur (2009:59-90) tipe belajar kooperatif ialah (a) *Student Teams-Achievement Divisions (STAD)*, (b) *Teams-Games-Tournament (TGT)*, (c) *Team-Assisted-Individualization (TAI)*, (d) *Cooperative Intregeted Reading and Composition (CIRC)*, (e) *Group Investigation (GI)*, (f) jigsaw, dan (g) *co-op co-op*. Berdasarkan tipe-tipe tersebut, penulis menggunakan tipe TGT. Pemilihan tipe ini dikarenakan TGT siswa dapat belajar bekerjasama dalam belajar kelompok dan turnamen.

b. *Team Games Tournament (TGT)*

1) Pengertian TGT

TGT pada awalnya diperkenalkan oleh John Hopkins, kemudian dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards. TGT merupakan model belajar kooperatif yang menggunakan turnamen tim. Menurut Rusman (2011:224) “TGT adalah salah tipe belajar kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku kata atau ras yang berbeda”.

Menurut Nur (2009:53) “TGT adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan pada siswa. TGT sangat cocok digunakan pada materi pembelajaran yang tujuan pembelajarannya dirumuskan secara jelas seperti matematika.

Berdasarkan penjelasan tersebut, TGT merupakan tipe belajar kooperatif yang dimulai dari penjelasan materi oleh guru, kemudian siswa belajar dalam kelompoknya, dan diakhiri pemberian pertanyaan dalam sebuah permainan dalam bentuk turnamen. TGT menempatkan siswa dalam kelompok heterogen di belajar tim.

2) Komponen TGT

Implementasi TGT dalam pembelajaran dapat menggunakan beberapa komponen. Menurut Trianto (2011:84) TGT terdiri dari 4 komponen utama, antara lain: (a) presentasi guru, (b) kelompok belajar, (c) turnamen, (d) penghargaan kelompok..

Sejalan dengan pernyataan tersebut, Slavin (2008:166) juga mengemukakan komponen yang terdapat dalam TGT ialah:

a) Presentasi kelas

Materi pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi didalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru. Cara ini sangat membantu siswa melaksanakan permainan dalam melaksanakan turnamen. Selain itu, siswa akan menyadari mereka benar-benar mendapat perhatian penuh dari guru karena adanya presentasi kelas ini.

b) Tim

Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis

kelamin, ras, dan etnis. Oleh karena itu, tim ini biasanya menempatkan siswa dalam kelompok heterogen. Selain itu, setelah guru menyampaikan materi, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. Untuk melatih kemampuan setiap anggota tim sehingga dalam turnamen dapat mencapai hasil yang maksimal.

c) *Game*

Game terdiri atas pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim. Siswa mengambil sebuah kartu bernomor dan harus menjawab pertanyaan sesuai nomor yang tertera pada kartu tersebut. Siswa yang menjawab benar akan mendapatkan skor.

d) Turnamen

Turnamen adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Kompetisi ini, memungkinkan siswa dari semua tingkat kinerja dapat berkontribusi secara maksimal.

e) Rekognisi tim

Tim akan mendapatkan sertifikat atau penghargaan lain apabila skor rata-rata mencapai kriteria tertentu. Tim mendapat julukan "*Super Team* atau tim super" rata-rata nilai mencapai

lebih 45 , “*Great Team* atau tim sangat baik” rata-rata mencapai 40-44 dan “*Good Team* atau tim baik” rata-ratanya 30-39.

Bedasarkan penjabaran tersebut, maka jelaslah komponen-komponen yang terdapat dalam TGT. Komponen-komponen itu ialah presentasi kelas, tim atau kelompok, *game* atau permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.

3) Kelebihan TGT

Setiap model pembelajaran memiliki kelebihan masing-masing, begitu pula dengan TGT. Menurut Parsons (dalam Slavin, 2008:167) TGT memberikan kesempatan kepada guru untuk menggunakan kompetisi dalam suasana positif. TGT memberikan peraturan dan strategi bersaing sebagai individu setelah menerima bantuan dari teman mereka. Siswa dapat membangun ketergantungan atau kepercayaan tim asal mereka yang memberikan kesempatan untuk lebih percaya diri.

Menurut Tukiran (2011:72-73) kelebihan TGT ialah siswa memiliki kebebasan untuk berpendapat, rasa percaya dirinya lebih tinggi, motivasi belajar bertambah, pemahaman lebih mendalam terhadap pokok bahasan, adanya kepekaan dan toleransi antara sesamanya. Selain itu, Opik (2011:3) menyatakan keunggulan dari tipe TGT adalah dapat memotivasi siswa untuk berperan aktif dan menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Jadi, dapat disimpulkan bahwa kelebihan TGT dari tipe lainnya ialah tipe ini membuat siswa lebih bersemangat belajar. Selain itu, TGT dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kerjasama, dan keterlibatan setiap siswa dalam belajar. Siswa pun mendapatkan penghargaan setelah mencapai skor yang maksimal untuk meningkatkan rasa percaya diri dan motivasi dalam diri siswa sehingga lebih bersemangat belajar.

4) Langkah-langkah pembelajaran TGT

Langkah-langkah pembelajaran dengan TGT dapat dilakukan berdasarkan komponen yang telah disebutkan di atas. Trianto (2011:84) mengemukakan langkah pembelajaran TGT ialah (a) siswa ditempatkan dalam tim belajar yang bersifat heterogen, (b) guru menyampaikan pembelajaran, (c) siswa bekerja di dalam tim untuk memastikan seluruh anggota tim menguasai pelajaran, (d) siswa dikenai *game* dalam bentuk turnamen, pada waktu kuis mereka tidak dapat saling membantu, dan (e) tim yang mencapai kriteria tertentu diberi sertifikat atau penghargaan.

Menurut Slavin (2008:170) kegiatan pembelajaran TGT ialah pengajaran, belajar tim, turnamen, dan rekognisi tim.

a) Pengajaran

Pengajaran dilakukan melalui presentasi kelas yang mencakup pembukaan, pengembangan, dan pengarahan tiap

komponen pembelajaran. Guru pun menyampaikan materi pembelajaran yang akan dicapai.

b) Belajar tim

Siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi. Setiap tim mempunyai lembar kegiatan dan lembar jawaban untuk melatih kemampuan diri mereka sendiri dan teman sekelasnya selama proses pembelajaran. Guru harus membahas aturan kerja tim dan mendorong siswa apabila ingin membuat aturan tambahan.

c) Turnamen

Siswa memainkan *game* akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen. Pada awal periode turnamen, susunlah meja dan umumkanlah penempatan meja dan pembagian lembaran soal turnamen, satu set kunci jawaban, kartu bernomor, dan lembar skor. Lalu memulai permainan dengan menyampaikan aturan dan prosedurnya. Permainan berakhir sampai periode yang telah ditentukan.

d) Rekognisi tim

Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya yakni tim peraih skor tertinggi yang berasal dari poin turnamen tiap siswa. Aturan memberikan poin dapat dilihat pada tabel berikut

Tabel 2.1. Menghitung poin turnamen dengan empat pemain

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai tengah	Seri nilai terendah	Seri nilai tertinggi 3	Seri nilai terendah 3	Seri 4 macam	Seri nilai tertinggi dan terendah
Skor tertinggi	60 poin	50	60	60	50	60	40	50
Skor tengah atas	40 poin	50	40	40	50	30	40	50
Skor tengah bawah	30 poin	30	40	30	50	30	40	30
Skor terendah	20 poin	20	20	30	20	30	40	30

Sumber: Slavin (2008:175)

Tabel 2.2. Menghitung poin turnamen dengan tiga pemain

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai terendah	Seri 3 macam
Peraih Skor tertinggi	60 poin	50	60	40
Skor tengah atas	40 poin	50	40	40
Skor terendah	20 poin	20	30	40

Sumber: Slavin (2008:175)

Untuk menentukan nilai individual, nilai siswa haruslah didasarkan pada skor kuis mereka atau penilaian individual lainnya. Bukan pada poin-poin turnamen atau skor tim. Akan tetapi, poin turnamen para siswa atau skor tim dapat dijadikan sebagian kecil dari nilai mereka. Jadi, dalam menentukan evaluasi siswa akan dilaksanakan tes untuk mengetahui nilai individualnya.

Berdasarkan langkah-langkah yang telah dikemukakan oleh para ahli tersebut, penulis akan menggunakan langkah yang dikemukakan oleh Slavin. Ini dikarenakan langkah-langkah yang dijelaskan oleh Slavin lebih jelas dan dirumuskan secara lebih mendalam. Penjabaran berbagai aktivitas siswa dapat lebih mudah dipahami sehingga dapat diterapkan dalam proses pembelajaran.

4. Penggunaan Langkah-Langkah Model Belajar Kooperatif Tipe TGT dalam Pembelajaran Perbandingan dan Skala

Pembelajaran dengan model belajar kooperatif tipe TGT dapat diterapkan dalam materi perbandingan dan skala. Materi perbandingan dan skala dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) terdapat di kelas V semester 2. Adapun langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran perbandingan dan skala adalah:

a. Pengajaran

Proses pembelajaran dimulai dengan presentasi di dalam kelas.

Presentasi mencakup pembukaan, pengembangan, pengarahan praktis tiap komponen pembelajaran, dan pelaksanaan pembelajaran. Secara lebih lanjut tiap komponen dapat dijabarkan seperti berikut ini:

- 1) Pembukaan yakni (a) membangkitkan dan menumbuhkan rasa ingin tahu siswa dengan menyampaikan sesuatu yang berhubungan dengan masalah kehidupan nyata siswa, (2) menyampaikan pada siswa yang akan dipelajari dan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran perbandingan dan skala
- 2) Pengembangan yakni (a) siswa diberikan makna bahwa perbandingan merupakan pembagian dua satuan yang sama dan skala merupakan perbandingan ukuran antara yang terdapat dalam gambar dengan ukuran yang sebenarnya dengan contoh melalui demonstrasi guru di depan kelas, (b) siswa tanya jawab tentang konsep perbandingan dan skala serta cara menghitungnya.

3) Pelaksanaan pembelajaran yakni (a) siswa mengerjakan contoh soal tentang materi yang telah diberikan tentang menghitung perbandingan dan skala, (b) siswa ditugaskan secara acak mengerjakannya di depan kelas, sedangkan siswa lain mengerjakannya dibuku latihan, (c) siswa diberikan umpan balik dari contoh soal yang telah dikerjakan

b. Belajar tim

Belajar tim dilaksanakan agar siswa menguasai materi perbandingan dan skala. Siswa diberikan penjelasan tentang pentingnya belajar tim, sebelum memulai kerja tim. Ada beberapa langkah yang harus diikuti oleh siswa diantaranya: (1) siswa belajar berkelompok yang dibagi secara heterogen yang diawasi oleh guru, (2) siswa mendengarkan langkah-langkah kerja dalam menyelesaikan masalah perbandingan dan skala setelah LKS dibagikan, (3) siswa belajar dalam timnya dan setiap anggota memiliki kewajiban untuk membantu teman setimnya apabila mengalami kesulitan, dan (4) siswa melaporkan hasil kerja yang telah dilakukannya

c. Turnamen

Turnamen dilaksanakan dengan memberikan permainan kepada siswa sesuai dengan materi yang dipelajari. Ada beberapa langkah yang harus diikuti yaitu: (1) persiapan turnamen, siswa diminta untuk menyusun meja untuk meja turnamen dan setiap meja terdiri dari lembaran soal turnamen, satu set kunci jawaban, kartu

bernomor, dan satu lembar skor permainan, kemudian guru menjelaskan prosedur permainan, (2) pelaksanaan turnamen, siswa yang telah ditunjuk, duduk di meja turnamen dan memulai permainan, dan (3) pada akhir turnamen, siswa perlu diingatkan sebelum 5 menit waktu habis dan mulai menghitung kartu mereka. Siswa diminta mengisi nama, tim, dan skor pada lembar skor dan poin turnamen yang didapatkan berdasarkan arahan dari guru.

d. Rekognisi tim

Setelah turnamen selesai, skor tim ditentukan dan mempersiapkan sertifikat tim untuk memberi rekognisi pada tim peraih skor tertinggi. Beberapa langkah yang perlu diikuti ialah: (1) dalam penentuan skor, siswa diminta memeriksa poin turnamen dan memindahkannya ke dalam lembar rangkuman tim masing-masing, (2) siswa diberikan penghargaan berupa sertifikat pada tim yang memenuhi kriteria ini diperlukan untuk memotivasi siswa sehingga para siswa semangat untuk membantu teman satu timnya.

5. Hakikat Siswa Kelas V SD

Siswa kelas V SD merupakan fase atau periode dimana kualitas berpikir siswa sudah dapat berpikir abstrak. Menurut Usman (2006:7) masa anak usia kelas V SD sudah dapat berfikir, berbahasa, dan mengingat sesuai yang dipenuhnya bersifat abstrak dan memahami konsep abstrak tersebut. Selain itu, dalam tingkatan kelas berkisaran umur 9 – 12 tahun dan termasuk dalam kategori kelas tinggi.

Secara lebih mendalam, Usman (2007:8) menjelaskan bahwa ciri atau karakteristik siswa kelas tinggi tersebut ialah (1) adanya minat terhadap kehidupan praktis yang konkret, (2) amat realistik, ingin tahu, dan ingin belajar, (3) ada minat terhadap jenis mata pelajaran tertentu, (4) siswa sangat membutuhkan guru atau orang dewasa untuk menyelesaikan tugasnya, (5) siswa memandang nilai rapor sebagai ukuran yang tepat mengenai prestasi sekolah, (6) siswa gemar membentuk kelompok sebaya, dan (7) peran manusia idola sangat penting biasanya orang tua dan kakak dianggap sebagai manusia idola.

B. Kerangka Teori

Peningkatan hasil belajar siswa melalui proses pembelajaran yang efektif dan efisien sangat dibutuhkan. Terutama dalam pembelajaran matematika SD. Pembelajaran matematika di SD terdiri dari berbagai ruang lingkup yang kemudian dijabarkan ke dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar. Salah satu diantaranya ialah perbandingan dan skala. Model belajar kooperatif tipe TGT sangat cocok digunakan untuk meningkatkan proses pembelajaran perbandingan dan skala.

Penggunaan TGT dalam pembelajaran terdiri dari empat langkah yaitu: (1) pengajaran tentang penyampaian materi yang dipelajari, (2) belajar tim merupakan belajar kelompok untuk menguasai materi, (3) turnamen merupakan permainan dengan meja turnamen, (4) rekognisi tim merupakan penghargaan pada tim pemenang. Penerapan langkah TGT tersebut dalam perbandingan skala, kerangka teorinya dapat dilihat pada bagan berikut ini:

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. SIMPULAN

Berdasarkan data dan hasil penelitian, serta pembahasan penelitian tentang peningkatan hasil belajar perbandingan dan skala dengan menggunakan model belajar kooperatif tipe TGT dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Perencanaan pembelajaran yang dirancang, dituangkan dalam bentuk RPP. RPP dirancang sesuai dengan langkah-langkah model belajar kooperatif tipe TGT yakni pengajaran, belajar tim, turnamen, dan pemberian penghargaan dengan persentase keberhasilan siklus 1 ialah 75 % dan siklus 2 ialah 95%.
2. Pelaksanaan pembelajaran melalui model belajar kooperatif tipe TGT dilaksanakan sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Langkah-langkah pembelajarannya terdiri atas tiga kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan akhir. Kegiatan ini pun di padukan dengan langkah-langkah model belajar kooperatif tipe TGT. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam dua siklus dan setiap siklus terdiri atas 2 kali pertemuan dengan persentase pelaksanaan siklus I untuk aktivitas guru 73% dan aktivitas siswa 73%, sedangkan pada siklus II dari aktivitas guru 92% dan aktivitas siswa 93%.
3. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa, yang dimulai dari nilai awal sampai siklus dua. Dilihat dari nilai awal, siswa hanya memperoleh nilai rata-rata 61. Kemudian setelah diadakan tes akhir siklus 1, siswa memperoleh nilai rata-rata menjadi 66. Dan tes akhir siklus II rata-rata siswa meningkat menjadi 79. Jadi dilihat dari rata-rata yang

diperoleh siswa dengan menggunakan model belajar kooperatif tipe TGT hasil pembelajaran siswa dapat ditingkatkan sehingga pelaksanaan penelitian ini telah berhasil.

B. SARAN

Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran untuk dipertimbangkan:

1. Guru dalam merencanakan pembelajaran agar dapat merancang langkah belajar yang sesuai dengan model belajar kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran perbandingan dan skala lebih bervariasi. Sehingga proses pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
2. Guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan tipe TGT harus benar-benar memahami langkah-langkahnya dan memanfaatkan waktu seoptimal mungkin, sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.
3. Meningkatnya hasil belajar siswa dalam perbandingan dan skala dengan menggunakan TGT diharapkan dapat dilakukan secara berkesinambungan oleh sekolah khususnya dalam pembelajaran matematika.
4. Selain itu, diharapkan pada guru, kepala sekolah, pembaca, maupun peneliti selanjutnya agar dapat menggunakan dan mengembangkan TGT ini dengan lebih baik lagi dengan menyesuaikan materi yang cocok sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat.