

**PENINGKATAN HASIL BELAJAR PERKALIAN BILANGAN ASLI
YANG HASILNYA TIGA ANGKA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)
PADA SISWA KELAS III SD NEGERI 13
LOLONG PADANG**

SKRIPSI

*Diajukan kepada Tim Penguji Skripsi Jurusan Pendidikan
Guru Sekolah Dasar sebagai salah satu persyaratan
Guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan*



Oleh

**AZIMAR
NIM 93790**

**JURUSAN 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

Judul : Peningkatan Hasil Belajar Perkalian Bilangan Asli yang Hasilnya Tiga Angka Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournamens* (TGT) Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri No 13 Lolong Kota Padang

Nama : AZIMAR

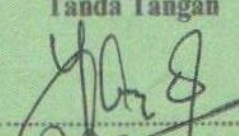
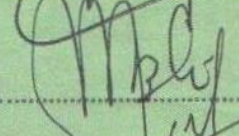
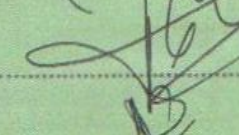
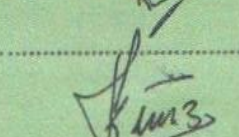
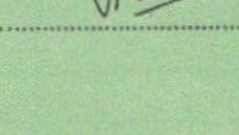
Nim : 93790

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Fakultas : Ilmu Pendidikan UNP

Padang, Januari 2012

Tim Penguji

	Nama	Tanda Tangan
Ketua	: Dra. Yetti Ariani, M.Pd	()
Sekretasis	: Melva Zainil, S.T, M.Pd	()
Anggota	: Masniladevi, S.Pd, M.Pd	()
Anggota	: Dra. Zuryanty	()
Anggota	: Dra. Sri Amerta, M.Pd	()

ABSTRAK

Azimar. 2011. Peningkatan Hasil Belajar Perkalian Bilangan Asli yang Hasilnya Tiga Angka dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Pada Siswa Kelas III SD Negeri 13 Lolong Padang

Penelitian ini dilatarbelakangi dari kenyataan di Sekolah Dasar bahwa pembelajaran didominasi oleh guru, kurangnya pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman kepada siswa untuk dapat membangun pengetahuannya, sehingga pembelajaran bersifat pasif. Hal ini menyebabkan masih rendahnya hasil belajar siswa tentang perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka. Untuk itu, meningkatkan hasil belajar perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka, peneliti menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan peningkatan hasil belajar perkalian siswa melalui model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas III Sekolah Dasar Negeri Nomor 13 Lolong Padang.

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas di bidang pendidikan dengan materi perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri Nomor 13 Lolong Padang, yang siswanya berjumlah 29 orang. Analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis data kualitatif dan analisis data kuantitatif.

Hasil yang diperoleh dari penelitian aspek kognitif pada siklus I dengan materi perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka pada siklus I pertemuan pertama adalah 68,27% dan siklus I pertemuan kedua adalah 71,03, pada siklus II dengan materi perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka pertemuan pertama adalah 80 dan pertemuan kedua adalah 82,76. Penilaian aspek afektif siklus I pertemuan pertama 73,83 dan pertemuan kedua 77,34 sedangkan siklus II pertemuan pertama 81,97 dan pertemuan kedua 86,48. Penilaian aspek psikomotor siklus I pertemuan pertama 64,03 dan pertemuan kedua 70,97 sedangkan siklus II pertemuan pertama 76,07 dan pertemuan kedua 87,10. Berdasarkan penilaian dari pembelajaran siswa, dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka siswa.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan atas rahmat dan karunia Allah Yang Maha Esa sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Perkalian Bilangan Asli yang Hasilnya Tiga Angka dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas III SD Negeri 13 Lolong Padang”.

Skripsi ini dibuat untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pendidikan pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan. Skripsi ini diselesaikan berkat adanya bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Drs. Syafri Ahmad, M.Pd. selaku ketua jurusan PGSD FIP UNP yang memberi izin untuk menyelesaikan skripsi ini.
2. Ibu Masniladevi, S.Pd., M.Pd. selaku sekretaris jurusan PGSD FIP UNP yang memberi izin untuk menyelesaikan skripsi ini, dan selaku penguji I yang telah memberikan saran dan masukan demi kesempurnaan skripsi ini.
3. Ibu Dra. Yetti Ariani, M.Pd. selaku pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan masukan selama penyusunan skripsi ini.
4. Ibu Melva Zainil, S.T., M.Pd. selaku pembimbing II yang telah memberikan bimbingan dan masukan selama penyusunan skripsi ini.
5. Tim penguji skripsi yakni Ibu Dra. Zuryanty, dan Ibu Dra. Sri Amerta, M.Pd. selaku penguji 2, dan 3 yang telah memberikan saran dan masukan demi kesempurnaan skripsi ini.

6. Bapak Ibu staf pengajar pada jurusan PGSD FIP UNP yang telah memberikan sumbangan fikirannya selama perkuliahan demi terwujudnya skripsi ini.
7. Ibu kepala sekolah serta majelis SD Negeri 13 Lolong Padang yang telah memberi izin dan fasilitas serta kemudahan kepada penulis dalam melaksanakan penelitian ini.
8. Buat Ibunda dan Ayahnda, kakak dan adik-adik serta Suami dan anak-anak tercinta yang senantiasa ikhlas mendoakan dan setia menerima segala keluhan kesah penulis sehingga selesainya skripsi ini. Semoga Allah Swt. membalasnya dengan pahala yang setimpal amin ya robbal alamin.
9. Semua rekan-rekan mahasiswa S1 PGSD yang telah banyak memberikan masukan dan bantuan, baik selama perkuliahan maupun selama penelitian ini.

Semoga bantuan, bimbingan dan motivasi Bapak, Ibu, serta teman-teman menjadi amal kebaikan di sisi Allah Swt. Mudah-mudahan apa yang telah penulis lakukan dapat bermanfaat bagi pembaca.

Padang, April 2012

Penulis

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR LAMPIRAN	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR BAGAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	4
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI	8
A. Kajian Teori	8
1. Hakikat Hasil Belajar yang Hasilnya Tiga Angka.....	8
2. Pengertian Hasil Belajar Perkalian yang Hasilnya Tiga Angka	10
3. Model Pembelajaran Kooperatif	11
4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.....	13
5. Pembelajaran Perkalian Bilangan Asli yang Hasilnya Tiga Angka dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT	20
B. Kerangka Teori	21
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	23
A. Lokasi Penelitian	23
B. Rancangan Penelitian	24
C. Data dan Sumber Data.....	30
D. Teknik Instrumen Penelitian	31
E. Instrumen Penelitian.....	32
F. Teknik Analisis Data	33

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	34
A. Hasil Penelitian	34
1. Siklus 1	34
2. Siklus 2	58
B. Pembahasan	79
1. Siklus 1.....	79
2. Siklus 2	83
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	86
A. Simpulan	86
B. Saran	87
DAFTAR RUJUKAN	88
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Rencana pelaksanaan pembelajaran Pertemuan Pertama Siklus I	90
Lampiran 2 Lembar Kerja Siswa Pertemuan Pertama Siklus I.....	95
Lampiran 3 Observasi RPP Pertemuan Pertama Siklus I	101
Lampiran 4 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Aspek Guru Pertemuan Pertama Siklus I	104
Lampiran 5 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Aspek Siswa Pertemuan Pertama Siklus I	109
Lampiran 6 Penilai Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Pertemuan Pertama Siklus I	114
Lampiran 7 Rencana pelaksanaan pembelajaran Pertemuan Kedua Siklus I .	121
Lampiran 8 Lembar Kerja Siswa Pertemuan Kedua Siklus I	126
Lampiran 9 Observasi RPP Pertemuan Kedua Siklus I	133
Lampiran 10 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Aspek Guru Pertemuan Kedua Siklus I.....	137
Lampiran 11 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Aspek Siswa Pertemuan Kedua Siklus I.....	142
Lampiran 12 Penilai Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Pertemuan Kedua Siklus I	148
Lampiran 13 Rencana pelaksanaan pembelajaran Pertemuan Pertama Siklus II	155
Lampiran 14 Lembar Kerja Siswa Pertemuan Pertama Siklus II	160
Lampiran 15 Observasi RPP Pertemuan Pertama Siklus II	167
Lampiran 16 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Aspek Guru Pertemuan Pertama Siklus II.....	170
Lampiran 17 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Aspek Siswa Pertemuan Pertama Siklus II.....	175
Lampiran 18 Penilai Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Pertemuan Kedua Siklus II	180
Lampiran 19 Rencana pelaksanaan pembelajaran Pertemuan Kedua Siklus II	187
Lampiran 20 Lembar Kerjas Siswa Pertemuan Kedua Siklus II	192

Lampiran 21 Observasi RPP Pertemuan Kedua Siklus II.....	198
Lampiran 22 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Aspek Guru Pertemuan Kedua Siklus II	201
Lampiran 23 Hasil Observasi Pelaksanaan Pembelajaran Aspek Siswa Pertemuan Kedua Siklus II	206
Lampiran 24 Penilai Kognitif, Afektif, dan Psikomotor Pertemuan Kedua Siklus II.....	211
Lampiran 25 Surat keterangan dari sekolah.....	218
Lampiran 26 Surat izin dari fakultas.....	219

DAFTAR TABEL

Lampiran	Halaman
Tabel 1. Data nilai ulangan harian perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka siswa kelas III Sekolah Dasar N 13 Lolong Padang Utara.....	2

DAFTAR BAGAN

Lampiran	Halaman
Bagan 1 Kerang Teori	22
Bagan 2 Alur Penelitian	26

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran perkalian bilangan asli tiga angka merupakan salah satu pelajaran yang menunjukkan rendahnya hasil belajar bagi siswa. Hal disebabkan guru tidak memberikan pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam menerima pelajaran. Dengan demikian, berpengaruh terhadap hasil belajar siswa. Selain itu, pelajaran perkalian sebagai materi ajar juga tidak terlepas dari berhitung, sehingga apabila anak kurang menguasai kemampuan berhitung secara baik akan memperoleh hasil yang kurang baik pula.

Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan menyatakan salah satu materi pembelajaran di SD kelas III adalah perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka. Materi ini penting dikuasai dan dibelajarkan kepada siswa. Oleh karena itu, jika perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka tersebut tidak dikuasai siswa maka siswa akan sulit dalam memahami materi lain, seperti perkalian bilangan asli yang hasilnya empat angka atau yang hasilnya lima angka. Selain itu, materi ini penting dikuasai siswa agar dalam kehidupan sehari-hari siswa mampu menggunakannya, misalnya, ketika siswa berbelanja makanan ringan di warung. Ketika membeli kue 3 atau beberapa macam, siswa harus mampu mengalikan harga kue dengan jumlah yang akan dibelanjanya.

Dalam pembelajaran di SD Negeri 13 Lolong Padang telah mencoba menerapkan pembelajaran perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka

kepada siswa. Namun, dalam pelaksanaannya dalam pembelajaran perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka guru hanya memanfaatkan pembelajaran individual tanpa mampu menciptakan pembelajaran yang dapat memotivasi. Dengan demikian, siswa cenderung bekerja secara individual, sehingga tujuan pembelajaran tidak tercapai sebagaimana mestinya. Salah satu penyebabnya adalah guru tidak mampu menciptakan pembelajaran yang inovatif untuk materi perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka sehingga nilai perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka yang hasilnya tiga angka siswa rendah. Oleh karena itu, harus diberikan solusi terhadap masalah-masalah di atas. Salah satu solusi pemecahannya adalah dengan penggunaan pendekatan yang tepat dalam pembelajaran. Pendekatan yang digunakan dapat menarik siswa untuk semangat belajar dan akrab dengan mereka atau siswa.

Kesulitan yang dialami siswa dalam pembelajaran perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka terlihat pada perolehan nilai ulangan harian.

Adapun data nilai ulangan harian tersebut dapat dilihat dalam tabel berikut:

Tabel. 1 Data nilai ulangan harian perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka siswa kelas III Sekolah Dasar N 13 Lolong Padang Utara.

No.	Nama Siswa	KKM	Nilai	Ketuntasan Belajar	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	AA	68	60		√
2.	AB	68	50		√
3.	AC	68	50		√
4.	AD	68	60		√
5.	AE	68	50		√
6.	BA	68	60		√
7.	BB	68	50		√
8.	BC	68	65		√
9.	BD	68	65		√
10.	CA	68	65		√
11.	CB	68	70	√	

12.	CC	68	70	√	
13.	CD	68	70	√	
14.	CE	68	65		√
15.	DA	68	65		√
16.	DB	68	65		√
17.	DC	68	60		√
18.	DD	68	70	√	
19.	EA	68	70	√	
20.	EB	68	70	√	
21.	EC	68	60		√
22.	ED	68	65		√
23.	EE	68	70	√	
24.	FA	68	60		√
25.	FB	68	60		√
26.	FC	68	65		√
27.	FD	68	70	√	
28.	FE	68	65		√
29.	FF	68	70	√	
Jumlah				9	20
Persentase				31,04%	68,96%

Berdasarkan hasil nilai ulangan harian di atas pada siswa kelas III Sekolah Dasar N 13 Lolong Padang, dapat disimpulkan bahwa nilai KKM yang ditetapkan oleh guru adalah 68, sebanyak 9 orang siswa atau 31,04% siswa nilainya di atas KKM 65 dan sebanyak 20 orang siswa atau 68,96% siswa nilainya di bawah KKM.

Kondisi ini disebabkan kelemahan guru dalam menerangkan materi perkalian bilangan asli kurang jelas dan kurang menarik perhatian siswa. Pada umumnya, guru tidak memberikan cara praktis dalam membelajarkan perkalian yang hasilnya tiga angka. Dengan demikian, siswa dalam memahami dan menguasai materi masih kurang dan nilai yang diperoleh siswa cenderung di bawah rata-rata KKM yang ditetapkan. Berdasarkan pengalaman mengajar di kelas kelemahan belajar perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka di kelas III SD N 13 Lolong Padang Utara adalah (1) siswa kurang

memahami konsep materi perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka, (2) siswa kurang antusias mengikuti proses pembelajaran, (3) siswa terlihat jenuh dan pasif dalam melakukan kegiatan pembelajaran, (4) rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka.

Masalah tersebut memberikan penjelasan bahwa usaha-usaha yang dilakukan guru akan sangat mempengaruhi hasil belajar siswa. Kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran sangat penting peranannya dalam keberhasilan pencapaian tujuan pembelajaran. Pembelajaran yang diciptakan guru untuk menumbuhkembangkan potensi anak melalui pendekatan pembelajaran, perlu untuk dipahami dan dikuasai guru dalam proses

Pelajaran perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka bagi siswa adalah pelajaran yang sulit, ini merupakan masalah utama yang dihadapi oleh para guru. Rendahnya hasil belajar perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka karena adanya berbagai pandangan negatif telah melekat di benak siswa berkenaan dengan pelajaran perkalian, yang bisa jadi itu semua dimunculkan dari guru baik secara langsung maupun tidak langsung, disadari atau tidak disadari.

Suhadi (2008:1) menyatakan "Salah satu cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka adalah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT." Untuk dapat melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran TGT ini maka diperlukan adanya kerja sama antara guru dan peneliti. Penerapan pembelajaran model TGT ini memberikan kesempatan kepada peneliti dan guru untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya dalam

perkalian yang hasilnya tiga angka. Dengan demikian proses pembelajaran perkalian bilangan asli di sekolah yang menerapkan pembelajaran dengan melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT, diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar perkalian bilangan asli siswa.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbentuk melakukan pembagian kelompok terhadap siswa yang bersifat heterogen. Setiap kelompok mempelajari bahan secara kelompok dan setiap siswa mendapat kuis individu melalui kegiatan *team*. Pembelajaran kooperatif model TGT dengan siswa dibagi dalam kelompok yang bersifat heterogen. Setiap kelompok mempelajari bahan secara kelompok dan setiap siswa mendapat kuis individu melalui penggunaan kartu bernomor/kartu perkalian. Siswa diberi lembar kerja yang berisi pertanyaan atau tugas yang direncanakan untuk diajarkan. Aktivitas belajar dengan pembelajaran kooperatif model TGT dengan perlombaan (turnamen) yang dirancang sedemikian rupa memungkinkan siswa dapat belajar lebih semangat, termotivasi, menumbuhkan tanggung jawab, persaingan yang sehat, dan siswa terlibat langsung dalam kegiatan belajar mengajar. Pemilihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini selain memberikan motivasi kepada siswa, juga didukung oleh pendapat Nur (2008:53) yang menyatakan bahwa model TGT tepat untuk mengajarkan materi pembelajaran dengan tujuan pembelajaran yang dirumuskan secara jelas misalnya pembelajaran perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka.

Berdasarkan fenomena tersebut, maka peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian tentang: "Peningkatan Hasil Belajar Perkalian Bilangan

Asli yang Hasilnya Tiga Angka dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siswa Kelas III SD Negeri 13 Lolong Padang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dirumusan permasalahan penelitian sebagai berikut.

1. Bagaimanakah rancangan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas III SD Negeri 13 Lolong Padang?
2. Bagaimanakah pelaksanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas III SD Negeri 13 Lolong Padang?
3. Bagaimanakah hasil belajar perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas III SD Negeri 13 Lolong Padang?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mendeskripsikan rancangan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka dengan model

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas III SD Negeri 13 Lolong Padang.

2. Mendeskripsikan pelaksanaan pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas III SD Negeri 13 Lolong Padang.
3. Mendeskripsikan hasil belajar perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas III SD Negeri 13 Lolong Padang.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi pihak-pihak sebagai berikut.

1. Bagi guru kelas di Sekolah Dasar, sebagai informasi dalam mengajarkan pembelajaran perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka.
2. Bagi siswa, sebagai motivasi dalam mengembangkan kemampuan memahami materi pembelajaran perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka dan meningkatkan kemampuan siswa dalam melakukan perkalian yang hasilnya tiga angka .
3. Bagi penulis, sebagai masukan dalam memperluas pengetahuan tentang pembelajaran perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka dan meningkatkan keprofesionalan sebagai seorang guru.

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA TEORI

A. Kajian Teori

1. Hakikat Hasil Belajar Perkalian yang Hasilnya Tiga Angka

a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil belajar adalah sesuatu yang diperoleh setelah melakukan kegiatan belajar. Nana (2009:22) menjelaskan hasil belajar adalah “kemampuan yang dimiliki siswa setelah mengalami proses pembelajaran”. Kemampuan siswa dalam belajar itu mencakup keterampilan ke dalam tiga macam yakni keterampilan dan kebiasaan, pengetahuan dan pengertian, sikap dan cita-cita. Untuk mengukur sejauh mana ketercapaian tujuan instruksional oleh siswa. Dalam penilaian sebuah pembelajaran dapat dilakukan di kelas dengan teknik evaluasi yang dilakukan oleh guru, guru menilai keberhasilan sebuah metode dan teknik pembelajaran. Dengan demikian, hasil belajar akan dapat menunjukkan kemampuan siswa dalam menguasai pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Sementara itu, Ngalim (1991:7) berpendapat, “bahwa hasil belajar dapat diketahui dengan menggunakan salah satu indikator tes, hasilnya kemudian diolah oleh guru dan diberikan penilaian”. Indikator tes akan membantu guru merancang tes yang akan diberikan kepada siswa. Berdasarkan tes tersebutlah guru dapat menentukan skor dan nilai yang diperoleh oleh siswa.

Krishannanto, (2009:1) menambahkan pengertian hasil belajar adalah “kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman

belajarnya”. Dengan demikian hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Berdasarkan pendapat para pakar tersebut, dapat dinyatakan bahwa hasil belajar digunakan oleh guru untuk dijadikan ukuran atau kriteria dalam mencapai suatu tujuan pendidikan. Hal ini dapat tercapai apabila siswa sudah memahami belajar dengan diiringi oleh perubahan tingkah laku yang lebih baik lagi. Hasil belajar biasanya dinyatakan dengan angka yakni nilai, untuk mendapatkan nilai tersebut dilakukan penilaian. Penilaian adalah upaya atau tindakan untuk mengetahui sejauh mana penilaian yang telah ditetapkan itu tercapai, dengan kata lain tujuan tersebut adalah sebagai alat untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran yang terjadi antara guru dan siswa. Penilaian kegiatan belajar dan nilai hasil dapat dilakukan dengan suatu alat evaluasi yang berupa tes.

b. Pembelajaran Perkalian Bilangan Asli yang Hasilnya Tiga Angka

Menurut Ruseffendi (1989:38), pembelajaran perkalian termasuk pembelajaran hitung. Menurut Wikipedia (2010:1) perkalian sebagai bagian operasi matematika penskalaan satu bilangan dengan bilangan lain. Operasi ini adalah salah satu dari empat operasi dasar di dalam aritmetika dasar (yang lainnya adalah perjumlahan, pengurangan, dan pembagian).

Sehubungan dengan materi pembelajaran perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka dapat diajarkan beberapa cara sehubungan dengan mengalikan pecahan sebagai berikut. Cara mengalikan adalah: (1) cara bersusun panjang dan (2) cara bersusun pendek.

Contoh perkalian bilangan asli tiga angka sebagai berikut.

$$145 \times 3 =$$

Cara bersusun panjang:

$$\begin{array}{r} 145 \\ \underline{3} \times \\ 15 \\ 120 \\ \underline{300} \\ 435 \end{array}$$

2. Pengertian Hasil Belajar Perkalian yang Hasilnya Tiga Angka

Krishannanto, (2009:1) menambahkan pengertian hasil belajar perkalian adalah “kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya tentang perkalian”. Hasil belajar mempunyai peranan penting dalam proses pembelajaran. Proses penilaian terhadap hasil belajar dapat memberikan informasi kepada guru tentang kemajuan siswa dalam upaya mencapai tujuan-tujuan belajarnya melalui kegiatan belajar. Selanjutnya dari informasi tersebut guru dapat menyusun dan membina kegiatan-kegiatan siswa lebih lanjut, baik untuk keseluruhan kelas maupun individu.

Adapun tujuan penilaian menurut Nana (2009:2) adalah “untuk mengukur sejauh mana ketercapaian tujuan instruksional oleh siswa”. Dalam penilaian sebuah pembelajaran dapat dilakukan di kelas dengan teknik

evaluasi yang dilakukan oleh guru, guru menilai keberhasilan sebuah metode dan teknik pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dijelaskan bahwa hasil belajar perkalian adalah kemampuan yang dimiliki oleh siswa setelah belajar perkalian, yang wujudnya berupa kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor berupa mengetahui bagaimana konsep perkalian tersebut sehingga mampu menerapkannya dalam menjawab soal perkalian khususnya perkalian yang hasilnya tiga angka.

3. Model Pembelajaran Kooperatif

Teori yang tercakup dalam model pembelajaran kooperatif ini, yakni: (a) pembelajaran kooperatif dan (b) tujuan pembelajaran kooperatif.

a. Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran menggunakan model kooperatif, siswa bukan hanya belajar dan menerima apa yang disajikan oleh guru dalam PBM, melainkan bisa juga belajar dari siswa lainnya, dan sekaligus mempunyai kesempatan untuk membelajarkan siswa yang lain. Trianto (2007:41) yang mengatakan kalau pembelajaran kooperatif itu muncul dari konsep bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep yang sulit jika mereka saling berinteraksi dengan temannya.

Sehubungan dengan batasan pembelajaran kooperatif ini, menurut Slavin (dalam Nur, 2008:1) "*Pembelajaran kooperatif methods share the idea that students work together to learn and are responsible for their teammates learning as well as their own*". Definisi tersebut mengandung pengertian bahwa di dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar bersama, saling

menyumbang pemikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu ataupun kelompok.

Hal yang sama juga dinyatakan Nur (2008:2) yang menjelaskan bahwa belajar kooperatif didasarkan pada suatu ide bahwa siswa bekerja sama dalam belajar kelompok, sekaligus masing-masing bertanggung jawab pada aktivitas belajar anggota kelompoknya sehingga seluruh anggota kelompok dapat menguasai materi pelajaran dengan baik.

Jadi, kesimpulannya pembelajaran kooperatif ini merupakan bagian dari pembelajaran yang berdasarkan paham konstruktivisme. Artinya pengetahuan yang diperoleh oleh siswa dibangun secara bertahap. Strategi belajar yang seperti ini membuat siswa berada dalam suasana yang heterogen. Sejumlah siswa di kelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa yang menjadi anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

b. Tujuan Pembelajaran Kooperatif

Mengenai tujuan pembelajaran kooperatif ini, lebih lanjut Ibrahim (dalam Trianto, 2007:44—45) menegaskan bahwa dalam pembelajaran kooperatif tercakup tiga jenis tujuan penting, yaitu: (1) hasil belajar akademik,

(2) penerimaan terhadap keragaman, dan (3) pengembangan keterampilan sosial.

Tujuan pembelajaran kooperatif akan tercapai bila antara siswa yang satu dengan siswa yang lainnya saling bekerja sama untuk mencapai tujuan tersebut. Siswa yang terlibat dalam pembelajaran kooperatif ini akan mempunyai peran ganda, yakni sebagai siswa sekaligus sebagai guru. Hal ini sesuai yang dikatakan Trianto (2007:42) bahwa pembelajaran kooperatif disusun dalam sebuah usaha untuk meningkatkan partisipasi siswa, memfasilitasi siswa dengan pengalaman sikap kepemimpinan dan membuat keputusan dalam kelompok, serta memberikan kesempatan pada siswa untuk berinteraksi dan belajar bersama-sama dengan latar belakang yang berbeda-beda. Jadi siswa dapat mengembangkan rasa sosialisasi terhadap teman-temannya dan bekerja dengan cara berkolaborasi dalam rangka pencapaian tujuan yang telah ditetapkan bersama.

4. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Lie (2004:1) pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktifitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peserta didik sebagai tutor sebaya, mengandung unsur permainan dan reinforcement.

Nur (2008:53) menyatakan bahwa model TGT adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa.

Menurut Saco (dalam Suhadi, 2008), dalam TGT siswa memainkan permainan-permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Kegiatan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselingi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka).

b. Ciri-ciri Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe 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 penguatan (*reinforcement*). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih *rileks* disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Kiranawati, 2007).

Pembelajaran dalam Teams games tournament (TGT) hampir sama seperti STAD dalam setiap hal kecuali satu, sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, TGT menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu. Nur & Wikandari (2000) menjelaskan bahwa Teams games tournament TGT telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan paling cocok digunakan untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu

jawaban benar, seperti perhitungan dan penerapan berciri matematika, dan fakta-fakta serta konsep pembelajaran lain.

Karakteristik TGT dapat terlihat dari pendekatan yang digunakan dalam *Teams games tournament* adalah pendekatan secara kelompok yaitu dengan membentuk kelompok-kelompok kecil dalam pembelajaran. Pembentukan kelompok kecil akan membuat siswa semakin aktif dalam pembelajaran. Menurut Dimiyati dan Mundjiono (2006:1) ciri dari pendekatan secara berkelompok dapat ditinjau dari segi.

1) Tujuan Pengajaran dalam Kelompok Kecil

Tujuan pembelajaran dalam kelompok kecil yaitu; (a) member kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kemampuan memecahkan masalah secara rasional, (b) mengembangkan sikap social dan semangat bergotong royong (c) mendinamisasikan kegiatan kelompok dalam belajar sehingga setiap kelompok merasa memiliki tanggung jawab, dan (d) mengembangkan kemampuan kepemimpinan dalam kelompok tersebut (Dimiyati dan Mundjiono, 2006).

2) Siswa dalam Pembelajaran Kelompok Kecil

Agar kelompok kecil dapat berperan konstruktif dan produktif dalam pembelajaran diharapkan; (a) anggota kelompok sadar diri menjadi anggota kelompok, (b) siswa sebagai anggota kelompok memiliki rasa tanggung jawab, (c) setiap anggota kelompok membina hubungan yang baik dan mendorong timbulnya semangat tim, dan (d) kelompok mewujudkan suatu kerja yang kompak (Dimiyati dan Mundjiono, 2006).

3) Guru dalam Pembelajaran Kelompok

Peranan guru dalam pembelajaran kelompok yaitu; (a) pembentukan kelompok (c) perencanaan tugas kelompok, (d) pelaksanaan, dan (d) evaluasi hasil belajar kelompok.

Menurut Robert E. Slavin (2008), pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 komponen utama, yaitu : presentasi di kelas, tim (kelompok), *game* (permainan), turnamen (pertandingan), dan rekognisi tim (perhargaan kelompok). Prosedur pelaksanaan TGT dimulai dari aktivitas guru dalam menyampaikan pelajaran, kemudian siswa bekerja dalam tim mereka untuk memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Selanjutnya diadakan turnamen, di mana siswa memainkan *game* akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya.

c. Keunggulan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Menurut Slavin (1995: 90), penghargaan diberikan jika telah melewati kriteria keunggulan sebagai berikut. Adanya dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, diharapkan siswa dapat menikmati proses pembelajaran dengan situasi yang menyenangkan dan termotivasi untuk belajar dengan giat yang pada akhirnya akan mempengaruhi tingkat konsentrasi, kecepatan menyerap materi pelajaran, dan kematangan pemahaman terhadap sejumlah materi pelajaran sehingga hasil belajar mencapai optimal. Muflihah (2004), dalam penelitiannya yang telah dilakukan menunjukkan bahwa metode TGT dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik. Penerapan pembelajaran TGT dapat

dijadikan alternatif bagi guru dalam menyampaikan materi pelajaran, membantu mengaktifkan kemampuan siswa untuk bersosialisasi dengan siswa lain. Siswa terbiasa bekerja sama dan memanfaatkan waktu sebaik mungkin untuk belajar, sehingga hal ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa. TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang sangat bermanfaat bagi siswa. Adanya permainan dalam bentuk turnamen akademik yang dilaksanakan pada akhir pokok bahasan, memberikan peluang bagi setiap siswa untuk melakukan yang terbaik bagi kelompoknya, hal ini juga menuntut keaktifan dan partisipasi siswa pada proses pembelajaran. Dengan demikian akan terjadi suatu kompetisi atau pertarungan dalam hal akademik, setiap siswa berlomba-lomba untuk memperoleh hasil belajar yang optimal.

Menurut Suarjana (dalam Istiqomah, 2006), yang merupakan keunggulan dari pembelajaran TGT antara lain:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- 6) Motivasi belajar lebih tinggi
- 7) Hasil belajar lebih baik

d. Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Suhadi (2008:1) menyatakan bahwa “model pembelajaran TGT dapat berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka.” Tiap siswa, misalnya, akan mengambil sebuah kartu yang diberi

angka tadi dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka tersebut. Turnamen harus memungkinkan semua siswa dari semua tingkat kemampuan (kepandaian) untuk menyumbangkan poin bagi kelompoknya. Prinsipnya, soal sulit untuk anak pintar, dan soal yang lebih mudah untuk anak yang kurang pintar. Hal ini dimaksudkan agar semua anak mempunyai kemungkinan memberi skor bagi kelompoknya. Permainan yang dikemas dalam bentuk turnamen ini dapat berperan sebagai penilaian alternatif atau dapat pula sebagai revidu materi pembelajaran.

Lie (2004:1) menyatakan ada lima langkah-langkah dalam model pembelajaran TGT, yaitu :

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyajikan materi dalam penyajian kelas yang dilakukan melalui pembelajaran langsung atau diskusi kelas. Pada saat ini, peserta didik harus benar – benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan, karena akan membantu peserta didik berkerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (Team)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 – 5 orang yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, ras atau etnis. Fungsi kelompok adalah untuk mendalami materi bersama teman sekelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar berkerja dengan baik dan optimal pada saat game.

3) Game

Game terdiri dari pertanyaan – pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang diperoleh peserta didik dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game dirancang dengan membuat pertanyaan – pertanyaan bernomor. Peserta didik memilih kartu bernomor dan menjawab pertanyaan sesuai dengan nomor tersebut. Peserta didik yang menjawab benar pertanyaan akan memperoleh skor. Skor ini akan dikumpulkan untuk turnamen mingguan.

4) Turnamen

Biasanya turnamen dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir setiap materi pokok setelah guru melakukan persentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama, guru membagi peserta didik ke dalam beberapa meja turnamen. Tiga peserta didik dengan prestasi tertinggi dikelompokkan dalam meja 1, tiga peserta didik selanjutnya pada meja 2 dan seterusnya. Setelah beberapa kali turnamen, peserta didik dapat digeser sesuai dengan tingkat pencapaian skor yang diperolehnya.

5) Penghargaan Kelompok

Guru mengumumkan pemenang pada turnamen, dimana setiap kelompok memperoleh penghargaan apabila memperoleh criteria tertentu. Pengelompokan dapat dilakukan dengan pemberian penghargaan sebagai “ Super Team “ jika rata – rata skor 45 atau lebih, “ Great Team “ jika rata – rata skor 40 – 45 dan “ Good Team “ jika rata – rata skor 30 – 40.

Berdasarkan dua pendapat ahli di atas, digunakan pendapat Lie (2004:1) yang memberikan lima langkah pelaksanaan TGT.

5. Pembelajaran Perkalian Bilangan Asli Tiga Angka dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT)

Berdasarkan pendapat Lie (2004:1) tentang langkah-langkah pembelajaran TGT dapat diuraikan pembelajaran perkalian yang hasilnya tiga angka sebagai berikut. Bagian pertama dalam penggunaan model pembelajaran *TGT* pada pembelajaran perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka yaitu (a) Penyajian kelas, dalam penyajian kelas siswa diberikan apersepsi untuk menemukan minat mereka terhadap pembelajaran yang akan mereka pelajari. Apersepsi diberikan dalam bentuk penyampaian beberapa hal yang telah dipelajari dan hal-hal yang akan dipelajari, salah satunya mengenai perkalian bilangan asli.

Selanjutnya (b) pembagian kelompok yang dilakukan secara heterogen. Jumlah siswa tiap kelompok terdiri atas 4 sampai 5 orang. Jika ditemui siswa yang tidak mau berada dalam kelompok, siswa tersebut diberi motivasi dan dorongan untuk bekerja dalam kelompok. Kemudian siswa juga perlu diarahkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *TGT* yang lebih menarik dan mudah untuk diterapkan.

Langkah selanjutnya yang diterapkan adalah (c) melaksanakan game dengan mengikuti berbagai pertanyaan yang telah dirancang. Kemudian, hasil skor game ini akan dikumpulkan untuk pelaksanaan turnamen. Selanjutnya siswa diajak untuk melaksanakan (d) turnamen berdasarkan latihan yang telah diberikan guru tentang perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka. Kemudian guru membagi siswa yang akan ikut turnamen berdasarkan nilai tertinggi, dan posisi dapat diubah berdasarkan pencapaian nilai pada

turnamen. Setelah turnamen selesai dilaksanakan, (e) memberikan penghargaan kelompok. Guru mengumpulkan pemenang pada turnamen dan kelompok akan mendapatkan hadiah berdasarkan kriteria tertentu. Dengan demikian, dalam pengimplementasian TGT perlu diperhatikan hal-hal berikut.

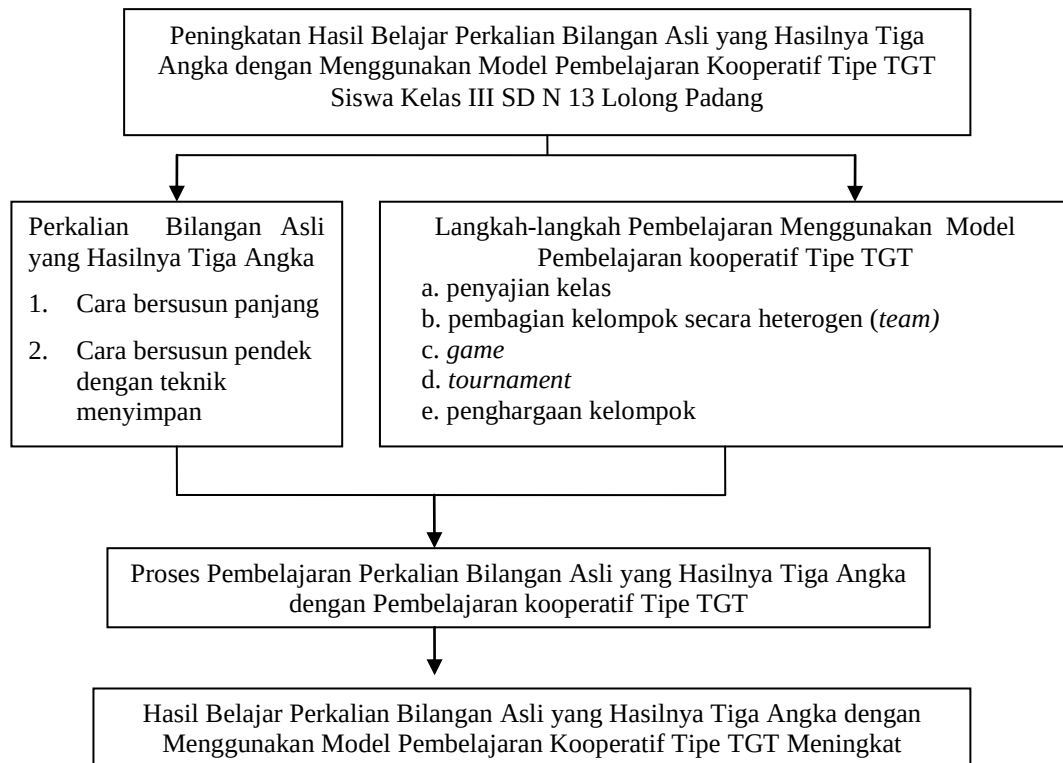
1) Pembelajaran terpusat pada siswa; 2) Proses pembelajaran dengan suasana berkompetisi; 3) Pembelajaran bersifat aktif (siswa berlomba untuk dapat menyelesaikan persoalan); 4) Pembelajaran diterapkan dengan mengelompokkan siswa menjadi tim-tim; 5) Dalam kompetisi diterapkan system point; 6) Dalam kompetisi disesuaikan dengan kemampuan siswa atau dikenal kesetaraan dalam kinerja akademik; 7) Kemajuan kelompok dapat diikuti oleh seluruh kelas melalui jurnal kelas yang diterbitkan secara mingguan; 8) Dalam pemberian bimbingan guru mengacu pada jurnal; 9) Adanya sistem penghargaan bagi siswa yang memperoleh point banyak.

B. Kerangka Teori

Dalam proses pembelajaran di sekolah, siswa mempelajari perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka. Dalam meneliti peningkatan hasil belajar siswa dalam mempelajari perkalian yang hasilnya tiga angka digunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini siswa diawal proses pembelajaran telah terbagi dalam beberapa kelompok yang heterogen. Masing-masing kelompok diberikan masalah yang harus diselesaikan secara berkelompok, kemudian dilakukan permainan atau *game*, selanjutnya diadakan *tournament* yang biasanya dilaksanakan 1 minggu sekali, dan diakhiri dengan memberikan penghargaan. Untuk lebih jelasnya

kerangka konseptual yang digunakan dalam penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut ini.

Bagan Kerangka Teori



BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Dari paparan hasil penelitian dan pembahasan dalam bab IV, simpulan yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Perencanaan pembelajaran perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas III Sekolah Dasar Negeri 13 Lolong Padang, disusun dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, yang terdiri dari beberapa komponen, yaitu: 1) standar kompetensi, 2) kompetensi dasar, 3) indikator, 4) tujuan pembelajaran, 5) deskripsi materi, 6) metode pembelajaran, 7) pendekatan pembelajaran, 8) langkah-langkah pembelajaran, 9) media dan sumber belajar, 10) penilaian.
2. Pelaksanaan pembelajaran perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas III Sekolah Dasar Negeri 13 Lolong Padang, terdiri atas langkah-langkah pembelajaran, yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan awal terdiri atas langkah-langkah, yaitu mengkondisikan kelas, berdoa, mengecek kehadiran siswa, dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Pada kegiatan inti terdiri atas langkah-langkah yang sesuai dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu penyajian kelas, kelompok (team), game, dan turnamen. Pada kegiatan akhir terdiri atas langkah-langkah, yaitu menyimpulkan materi pelajaran dan melaksanakan evaluasi.

3. Peningkatan hasil belajar siswa setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka di kelas III Sekolah Dasar Negeri 13 Lolong Padang sudah meningkat. Peningkatan hasil belajar ini dapat dilihat dari penilaian aspek kognitif, penilaian aspek afektif, dan penilaian aspek psikomotor.

B. Saran

Berdasarkan simpulan yang telah diperoleh dalam penelitian ini diajukan beberapa saran sebagai berikut.

1. Kepada guru diharapkan menerapkan model pembelajaran kooperatif Tipe TGT dalam pelaksanaan proses pembelajaran perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka. Model ini membuat siswa kreatif dan inovatif dalam melaksanakan proses pembelajaran.
2. Kepada kepala sekolah diharapkan menghimbau guru melaksanakan proses pembelajaran perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka dengan sebaik-baiknya khususnya model pembelajaran pembelajaran kooperatif Tipe TGT dalam proses pembelajaran Matematika
3. Kepada pembaca diharapkan dapat menjadi masukan dalam proses pembelajaran matematika pada umumnya khususnya pembelajaran perkalian bilangan asli yang hasilnya tiga angka.

DAFTAR RUJUKAN

- Asma, Nur. 2008. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Padang: UNP Press.
- Crayonpedia. 2009. Perubahan Sifat Benda. *Artikel*, ([http://www.crayonpedia.org/mw/Perubahan Sifat Benda 5.1](http://www.crayonpedia.org/mw/Perubahan_Sifat_Benda_5.1)), 13 Agustus 2009, diakses tanggal 3 Maret 2010.
- Dhydiet Setya Budhy. 2008. *Pembelajaran Remedial Teknik Dasar Servis Atas Bolavoli Siswa Putra Kelas ix ipa SMA laboratoriumUM Malang*. (Online) (<http://www.infiskripsi.com/Research/Artikel-Skripsi-Penjaskes.html> diakses tanggal 26 Maret 2011)
- Ibrahim, Muslimin, *et al.* 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya. Unesa-University Press.
- Khairanis. 2000. *Perkembangan Belajar Peserta Didik*. Padang: UNP
- Krishannanto, Deddy. 2009. Pengertian Hasil Belajar. *Artikel*, (<http://techonly13.wordpress.com/2009/07/04/pengertian-hasil-belajar/>), diakses tanggal 5 November 2009.
- Lie, Anita. 2004. *Cooperatif Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Moh Nazir. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Mulyasa, E. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munawar, indra. 2009. Hasil Belajar (Pengertian dan Defenisi). *Artikel*, (<http://indramunawar.blogspot.com/2009/06/hasil-belajar-pengertian-dan-definisi.html>), diakses tanggal 5 November 2009.
- Nana Sujana. 2002. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Ngalm Purwanto. 1991. *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Jakarta: Remaja Rosda Karya.
- Ruseffendi,ET. 1989. *Dasar-Dasar Matematika Modern dan Komputer Untuk Guru*. Bandung : Tarsito
- Ruseffendi. 1992. *Pendidikan Matematika 3*. Jakarta: Depdikbud.
- Suhadi. 2008. Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments). *Artikel*, (Suhadinet.wordpress.com), diakses tanggal 3 Maret 2010.

- Suharsimi Arikunto dkk. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suwarsih Madya. 2006. *Teori dan Praktik Penelitian Tindakan: Action Research*. Bandung: Alfabeta.
- Syarif Anwar. 2005. *Penelitian Tindakan Kelas*. Padang: FIS UNP Padang.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik: Konsep, Landasan Teoritis-Praktis dan Implementasinya*. Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher.
- Tim Bina Karya Guru. 2007. *Terampil Berhitung Matematika Untuk SD Kelas III*. Jakarta: Erlangga.
- Wiraatmaja, Rochiati. 2006. *Metodologi PTK*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

www.wikipedia.com