

**EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR
MATEMATIKA SISWA KELAS V DI MIN MALANG I**

Tesis

Diajukan kepada Pascasarjana
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
untuk Memenuhi Beban Studi pada
Program Magister Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
pada Semester Genap Tahun Akademik 2015/2016

OLEH

NANANG SUKMAWAN SETIYABUDI
NIM : 1376 1011

PROGRAM STUDI
MAGISTER PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
PASCASARJANA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN)
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

2016

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis dengan judul **EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V DI MIN MALANG I** ini telah diperiksa dan disetujui untuk diuji,

Malang, 8 Januari 2016

Pembimbing I

Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag.
NIP. 195712311986031028

Malang, 8 Januari 2016

Pembimbing II

Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si.
NIP. 19700813 2002 05 1001

Malang, 8 Januari 2016

Mengetahui,

Ketua Jurusan Program Magister PGMI

Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag.
NIP. 195712311986031028

LEMBAR PERSETUJUAN

Tesis dengan judul **EFEKTIFITAS MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V DI MIN MALANG I** ini telah diuji dan dipertahankan di depan sidang dewan penguji pada tanggal 22 Januari 2016.

Dewan Penguji,

Ketua Sidang

Dr. Sri Harini, M.Si. :

NIP. 197310142001122002 _____

Penguji Utama,

Dr. H. Asmaun Sahlan, M.Ag. :

NIP. 195211101983031004 _____

Anggota,

Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag. :

NIP. 195712311986031028 _____

Anggota,

Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si. :

NIP. 197008132002051001 _____

Mengetahui:

Direktur Pasca Sarjana,
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Prof. Dr. H. Baharuddin, M.Pd.I.

NIP. 195612311983031032

MOTTO

"...إِنَّ اللَّهَ لَا يُغَيِّرُ مَا بِقَوْمٍ حَتَّىٰ يُغَيِّرُوا مَا بِأَنْفُسِهِمْ..."

“...Sesungguhnya Allah tidak merubah Keadaan sesuatu kaum sehingga mereka merubah keadaan yang ada pada diri mereka sendiri ...”

(QS. Ar Ra'ad : 11)

"... مَا شَاءَ اللَّهُ لَا قُوَّةَ إِلَّا بِاللَّهِ ..."

“... (sungguh atas kehendak Allah semua ini terwujud, tiada kekuatan kecuali dengan pertolongan Allah).”

(Q.S. Al-Kahfi : 39)

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan ...

dengan penuh rasa cinta dan sayang untuk:

- ☒ Istriku Trisning Ambarwati, yang tak lelah untuk mendukung, memotivasi dan mendampingi dengan setia.
- ☒ Dua jagoanku tersayang Farros Beryl Rafif Sukmawan dan Fawwaz Berdy Rafif Sukmawan yang senantiasa menjadi penyemangat di kala lelah dan penghibur di kala susah.
- ☒ Civitas akademika MIN Malang 1

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Nanang Sukmawan Setiyabudi
NIM : 1376 1011
Program Studi : S2 PGMI
Judul Penelitian : **Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V di MIN Malang I**

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa dalam hasil penelitian saya ini tidak terdapat unsur-unsur penjiplakan karya penelitian atau karya ilmiah yang pernah dilakukan atau dibuat oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis dikutip dalam naskah ini dan disebutkan dalam sumber kutipan dan daftar pustaka.

Apabila dikemudian hari ternyata hasil penelitian ini terbukti terdapat unsur-unsur penjiplakan dan ada klaim dari pihak lain, maka saya bersedia diproses sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya dan tanpa paksaan dari siapapun.

Malang, 9 Januari 2016

Hormat saya,

Nanang Sukmawan Setiyabudi
NIM. 1376 1011

ABSTRAK

Sukmawan, Nanang. 2016. *Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V di MIN Malang I*, Tesis, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pascasarjana Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, pembimbing (1) Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag, (2) Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si.

Kata Kunci: model pembelajaran kooperatif, Teams Games Tournament (TGT), motivasi, dan hasil belajar

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: 1) efektifitas model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dibanding pembelajaran konvensional terhadap motivasi belajar matematika siswa; 2) efektifitas pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dibanding pembelajaran konvensional terhadap prestasi hasil belajar matematika siswa.

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen semu dengan menggunakan desain *Pre Test And Post Test Design*. Variabel penelitian ini terdiri dari variabel bebas yaitu model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sedangkan variabel terikat yaitu motivasi dan prestasi belajar matematika siswa. Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas V MIN Malang I tahun pelajaran 2015/2016. Sampel penelitian terdiri dari 30 siswa di kelas VD (kelas kontrol) dan 30 siswa di kelas VH (kelas eksperimen) menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket dan *pretest-posttest*. Teknik analisa data angket menggunakan analisis data statistik non parametrik Uji tanda (*Sign Test*). Dan data pretest-posttest menggunakan uji -T yang sebelumnya dilakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas dan homogenitas.

Penelitian ini menghasilkan temuan-temuan sebagai berikut: 1) ada perbedaan secara signifikan motivasi belajar antara kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan antara kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional dan , 2) ada perbedaan secara signifikan prestasi belajar antara kelompok siswa yang belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan antara kelompok siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional

ABSTRACT

Sukmawan, Nanang. 2016. The Effectiveness of Time Games Tournament Type of Cooperative Instructional Model to Increase Grade-5-Students' Motivation and Achievement in Mathematics at MIN Malang I. Thesis. Teacher's Education Programme for Madrasah Ibtidaiyah Teachers Post-Graduates Programme Maulana Malik Ibrahim State Islamic University in Malang. Advisors (1) Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag., (2) Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si.

Keywords: cooperative instructional model, Teams Games Tournament (TGT), motivation, and achievement.

The study is aimed to reveal: 1) the effectiveness of Teams Games Tournament Type of Cooperative Instructional Model compared to the conventional instruction in increasing students' motivation in learning mathematics; 2) the effectiveness of Teams Games Tournament Type of Cooperative Instructional Model compared to the conventional instruction in increasing students' achievement in learning mathematics.

This study is a pseudo-experimental study with the use of Pre Test and Post Test Design. The independent variable in this study is Teams Games Tournament Type of Cooperative Instructional Model and the dependent variables are students' motivation and achievement in mathematics. The population of the study is the students of grade 5 at MIN Malang I in the 2015-2016 school year. The sample of the study includes 30 students of class VD (controlled class) and 30 students of class VH (experimental class) applying Teams Games Tournament Type of Cooperative Instructional Model. The method of data collection in this study are questioners and pretest-posttest. The questioners data was then analysed using Sign Test Non Parametric statistic data analysis. Meanwhile, the data collected from the pretest-posttest was analysed using T-Test with the condition that the test of normality and homogeneity were conducted prior to the T-Test itself.

The result of the study shows that: 1) there is significant difference in learning motivation between students using Teams Games Tournament Type of Cooperative Instructional Model in learning mathematics and those using the conventional instructional model, and 2) there is significant difference in learning achievement between students using Teams Games Tournament Type of Cooperative Instructional Model in learning mathematics and those using the conventional instructional model.

مستخلص البحث

سكماوان، نانانج. ٢٠١٦. فعالية نموذج التعلم التعاوني على شكل منتخب اللعب الدوري (TGT) Teams Games Tournament لترقية حافزية الطلاب في تعلم الرياضيات لطلاب الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية مالانج ١. رسالة الماجستير، قسم التعليم لمعلم المدرسة الابتدائية كلية الدراسات العليا جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، المشرف: (١) الدكتور الحاج شعيب محمد الماجستير. (٢) الدكتور الحاج رحمة عزيز الماجستير.

الكلمة الأساسية: نموذج التعلم التعاوني، منتخب اللعب الدوري، الحافزية وانجاز التعلم

يهدف هذا البحث لمعرفة: (١) مقارنة الفعالية بين نموذج التعلم التعاوني على شكل منتخب اللعب الدوري وبين التعليم التقليدي على حافزية تعلم الطلاب في الرياضيات. (٢) مقارنة الفعالية بين التعلم التعاوني على شكل منتخب اللعب الدوري وبين التعليم التقليدي على انتاج نتيجة تعلم الطلاب في الرياضيات.

يشكل هذا البحث بحثاً تجريبياً زانفا باستخدام شكل الاختبار القبلي والاختبار البعدي. وتتكون المتغيرات لهذا البحث من المتغير المستقل والمتغير التابع، فالمتغير المستقل هو نموذج التعلم التعاوني على شكل منتخب اللعب الدوري والمتغير التابع هو حافزية تعلم الطلاب وانجاز تعلمهم في الرياضيات. ومجتمع البحث هو طلاب الصف الخامس بالمدرسة الابتدائية مالانج ١ والسنة الدراسية ٢٠١٥/٢٠١٦. وتتكون العينة من ثلاثين طالبا في الصف VD (قسم المراقبة) و ثلاثين طالبا في الصف VH (قسم التجربة) وتستخدم نموذج التعلم التعاوني على شكل منتخب اللعب الدوري. وطريقة جمع البيانات في هذا البحث باستخدام الاستبانة والاختبار القبلي والاختبار البعدي. وأما طريقة تحليل بيانات الاستبانة باستخدام تحليل البيانات الاحصائية غير الحدودية لاختبار العلامة (Sign Test). وأما تحليل بيانات الاختبار القبلي والاختبار البعدي يستخدم طريقة الاختبار t - وقد عقد قبل ذلك اختبار شروط مسبقة وهي اختار السواء واختبار التجانس.

ويحصل هذا البحث على المكتشفات الآتية: (١) وجود فرق كبير في حافزية التعلم بين فئة الطلاب الذين يتعلمون باستخدام فعالية نموذج التعلم التعاوني على شكل منتخب اللعب الدوري وبين فئة الطلاب الذين يتعلمون باستخدام نموذج التعلم التقليدي. (٢) وجود فرق كبير في انجاز التعلم بين فئة الطلاب الذين يتعلمون باستخدام فعالية نموذج التعلم التعاوني على شكل منتخب اللعب الدوري وبين فئة الطلاب الذين يتعلمون باستخدام نموذج التعلم التقليدي.

KATA PENGANTAR

Puji Syukur *Alhamdulillah*, penulis ucapkan atas limpahan rahmat dan hidayah Allah SWT, tesis dengan judul “Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V di MIN Malang I” dapat terselesaikan dengan baik. *Shalawat* dan *Salam* semoga tetap terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW yang membawa petunjuk kebenaran dan kebaikan seluruh manusia.

Penyelesaian penyusunan tesis ini melibatkan kontribusi dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis sampaikan terima kasih dan penghargaan yang sebesar-besarnya khususnya kepada:

1. Rektor UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Bapak Prof. Drs. H. Mudjia Rahardjo, M.Si.
2. Direktur Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang, Bapak Prof. Dr. H. Baharuddin, M.PdI.
3. Bapak Dr. H. Suaib H. Muhammad, M.Ag selaku Ketua Program studi S2 PGMI dan sekaligus sebagai dosen pembimbing I atas motivasi, koreksi, bimbingan, koreksi, dan sumbangsih pemikiran yang inovatif sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis tepat waktu.
4. Bapak Dr. H. Rahmat Aziz, M.Si selaku Sekretaris Program Studi S2 PGMI dan sekaligus sebagai dosen pembimbing 2 atas motivasi, koreksi, bimbingan, saran, koreksi, dan sumbangsih pemikiran yang inovatif sehingga penulis dapat menyelesaikan tesis tepat waktu.
5. Seluruh dosen dan semua staff Tata Usaha Pascasarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah mengarahkan dan memberikan wawasan keilmuan, memberikan inspirasi dan motivasi, serta memberikan kemudahan selama menyelesaikan studi.
6. Bapak H. Abdul Mughni, S.Ag, M.Pd selaku Kepala MIN Malang I yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melanjutkan studi dan

sekaligus mengizinkan penulis untuk mengadakan penelitian di MIN Malang I.

7. Seluruh tenaga pendidik dan kependidikan MIN Malang I yang telah membantu penulis dalam pengumpulan data untuk penyelesaian tesis ini.
8. Istri tercinta Trisning Ambarwati dan anak-anak tersayang Farros Beryl Rafif Sukmawan dan Fawwaz Berdy Rafif Sukmawan yang senantiasa memberi semangat dan motivasi kepada penulis untuk terus belajar dan menyelesaikan tesis ini.
9. Seluruh keluarga dan kerabat yang mensupport penulis.
10. Sahabat saya, mahasiswa PGMI angkatan 2013 kelas B yang selalu memberikan motivasi, berdiskusi, bekerjasama, dan berjuang bersama selama proses perkuliahan hingga penyelesaian penelitian ini. Para sahabat ber duapuluh adalah pemeran penting dalam episode meraih gelar magister ini, terima kasih sahabat.

Semoga segala kontribusi yang telah diberikan mendapat balasan dari Allah SWT dengan diberikannya limpahan rahmat dan kebaikan serta dijadikannya amal sholeh.

Penulis berharap semoga tesis ini dapat memberikan manfaat bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca umumnya untuk meningkatkan kualitas pendidikan.

Malang, 8 Januari 2016

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan	iii
Lembar Motto.....	iv
Lembar Persembahan.....	v
Pernyataan Keaslian Tulisan.....	vi
Abstrak	vii
Kata Pengantar	x
Daftar Isi.....	xii
Daftar Tabel	xv
Daftar Gambar.....	xvii
Daftar Lampiran.....	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	
Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	11
C. Rumusan Masalah.....	11
D. Tujuan Penelitian.....	12
E. Manfaat Penelitian.....	12
F. Hipotesis Penelitian.....	13
G. Ruang Lingkup Penelitian.....	14
H. Originalitas Penelitian.....	15
I. Definisi Operasional.....	17
J. Sistematika Penulisan.....	18
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Model Pembelajaran.....	21

B. Model Pembelajaran Kooperatif.....	22
C. Teams Games Tournament (TGT).....	27
D. Teori yang Melandasi Model Pembelajaran Kooperatif.....	40
E. Motivasi.....	45
F. Keterkaitan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dengan Motivasi Belajar Siswa.....	54
G. Model Pembelajaran Kooperatif dalam Perspektif Islam.....	55

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan dan Prosedur Penelitian.....	60
B. Variabel Penelitian.....	63
C. Tempat dan Waktu Penelitian.....	67
D. Populasi dan Sampel.....	67
E. Teknik Pengumpulan Data.....	69
F. Instrumen Penelitian.....	71
G. Uji Validitas dan Reliabilitas.....	73
H. Analisa Data.....	77

BAB IV PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data.....	83
B. Hasil Penelitian.....	121

BAB V PEMBAHASAN

A. Pembahasan.....	132
--------------------	-----

BAB VI PENUTUP

A. Simpulan.....	138
B. Implikasi.....	139
C. Saran.....	140

DAFTAR PUSTAKA	14
.....	2

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 1.1. Tabel Daftar Jumlah Peserta Remidi 3 tahun terakhir	5
Tabel 1.2. Tabel Originalitas Penelitian.....	15
Tabel 2.1. Tabel Fase-fase dalam Pembelajaran Kooperatif.....	26
Tabel 2.2. Tabel Pembentukan Kelompok Belajar Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).....	30
Tabel 2.3. Tabel Pembentukan Kelompok Turnamen	32
Tabel 2.4. Tabel Perhitungan Skor Turnamen	36
Tabel 2.5. Tabel Kriteria Penghargaan Kelompok.....	37
Tabel 3.1. Tabel Rancangan Penelitian.....	61
Tabel 3.2. Tabel Hasil Analisis Nilai UAS Matematika Semester 1 Siswa Kelas V MIN Malang I	68
Tabel 4.1. Tabel Daftar Siswa Kelas Eksperimen, Kontrol dan Ujicoba.....	89

Tabel 4.2. Tabel Hasil Validitas Butir Soal Ujicoba Pretest.....	91
Tabel 4.3. Tabel Hasil Belahan Awal-Akhir dan Ganjil Genap untuk Soal Ujicoba Pretest	92
Tabel 4.5. Tabel Hasil Reliabilitas Soal Ujicoba Pretest	94
Tabel 4.6. Tabel Hasil Validitas Ujicoba Angket Motivasi Belajar	96
Tabel 4.7. Tabel Hasil Belahan Awal-Akhir dan Ganjil Genap untuk Angket Motivasi Belajar Matematika	98
Tabel 4.8. Tabel Hasil Reliabilitas Ujicoba Angket Motivasi Belajar.....	93
Tabel 4.9. Tabel Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Eksperimen	99
Tabel 4.10. Tabel Analisi Hasil Pretest Kelas Eksperimen	101
Tabel 4.11. Tabel Pembentukan Kelompok Diskusi/ Belajar	103
Tabel 4.12. Tabel Perolehan Poin Prestasi.....	111
Tabel 4.13. Tabel Analisis Hasil Post Test Kelas Eksperimen	113
Tabel 4.14. Tabel Hasil Angket Motivasi Belajar Kelas Kontrol	115
Tabel 4.15. Tabel Analisis Hasil Pretest Kelas Kontrol.....	117
Tabel 4.16. Tabel Analisis Hasil Post Test Kelas Kontrol.....	120
Tabel 4.17. Tabel Hasil Perhitungan Angket Motivasi Belajar untuk Prosedur Uji Tanda Kelas Eksperimen	123
Tabel 4.18. Tabel Hasil Perhitungan Angket Motivasi Belajar untuk Prosedur Uji Tanda Kelas Kontrol	124
Tabel 4.19. Tabel Hasil Pre Test dan Post Test	126
Tabel 4.20. Tabel Hasil Rata-rata Nilai Gain.....	124

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1. Gambar Pembagian Kelompok Turnamen.....	33
Gambar 4.1. Diagram Ketuntasan Belajar Hasil Pretest Kelas Eksperimen....	104
Gambar 4.2. Gambar Meja Diskusi Kelompok TGT.....	106
Gambar 4.3. Gambar Meja Turnamen TGT.....	110
Gambar 4.4. Diagram Ketuntasan Belajar Hasil Post Test Kelas Eksperimen	114
Gambar 4.5. Diagram Ketuntasan Belajar Hasil Pretest Kelas Kontrol	118
Gambar 4.6. Diagram Ketuntasan Belajar Hasil Post Test Kelas Kontrol.....	121

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran

Halaman

Lampiran 1. Gambar Pembagian Kelompok Turnamen	13
Lampiran 2. Diagram Ketuntasan Belajar Hasil Pretest Kelas Eksperimen	24
Lampiran 3. Gambar Meja Diskusi Kelompok TGT	100
Lampiran 4. Gambar Meja Turnamen TGT	103
Lampiran 5. Diagram Ketuntasan Belajar Hasil Post Test Kelas Eksperimen	108



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pembelajaran yang dilaksanakan dikelas selama ini kebanyakan bersifat konvensional yaitu guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran di kelas. Misalnya guru lebih banyak menerapkan metode ceramah agar semua materi atau bahan ajar dapat disampaikan kepada siswa dalam waktu relatif singkat. Akibatnya tujuan pendidikan yang diharapkan tidak tercapai secara optimal, oleh karenanya guru diharapkan dapat memilih dan menerapkan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik materi pelajaran yang akan diajarkan.

Banyak model-model pembelajaran yang dikembangkan didunia pendidikan yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam menerima pelajaran dan mendapatkan hasil yang maksimal. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif.

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dipelajari siswa di jenjang pendidikan formal mulai dari tingkat SD sampai pada tingkat SMU, bahkan di perguruan tinggipun tidak terlepas dari matematika.

Matematika sangatlah penting untuk dikuasai oleh siswa, karena hampir segala aspek kehidupan manusia memerlukan matematika. Para siswa memerlukan matematika untuk berhitung, menentukan luas suatu

bangun datar atau isi dari suatu bangun ruang, mengumpulkan dan mengolah data, serta perhitungan yang lain. Matematika juga sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari, seperti berdagang dan berbelanja, berkomunikasi melalui tulisan/gambar seperti membaca grafik, tabel maupun diagram. Dengan demikian matematika sangatlah bermanfaat baik bagi para siswa maupun orang biasa.¹

Hal ini menunjukkan bahwa matematika memegang peranan yang penting dalam upaya peningkatan mutu SDM (Sumber Daya Manusia). Namun pada kenyataannya banyak siswa yang kurang menyukai matematika, karena mereka menganggap bahwa matematika merupakan pelajaran yang sulit dan membingungkan.

Menurut pengamatan dan pengalaman Dienes:

Terdapat anak-anak yang menyenangi matematika hanya pada permulaan, mereka berkenalan dengan matematika yang sederhana, semakin tinggi sekolahnya makin sukar matematika yang dipelajari. Makin kurang minatnya dalam belajar matematika sehingga dianggap matematika itu sebagai ilmu yang sukar dan rumit.²

Disimpulkan bahwa banyak anak yang awalnya menyukai matematika, tidak lama kemudian sikapnya berubah menjadi takut terhadap mata pelajaran matematika, sehingga mengurangi minatnya

¹ Ibrahim & Suparni, *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya*, (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga, 2012), h. 12

² Lisnawati Simajutak, *Metode Mengajar Matematika*, (Jakarta: PT. Rineka Cipta, 1993), h. 72

dalam mempelajari matematika. Karena kurangnya minat, maka secara otomatis motivasi di dalam diri siswa tersebut juga berkurang.³

Motivasi merupakan dasar penggerak yang mendorong aktivitas belajar,⁴ sehingga kurangnya motivasi atau tidak adanya motivasi belajar menyebabkan terhambatnya proses pembelajaran. Seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.⁵ Kurangnya motivasi anak dalam belajar dapat disebabkan oleh beberapa faktor, misal materi yang sulit dipahami, suasana kelas yang tidak nyaman dan menyenangkan, faktor guru, dan lain lain.

Guru dapat menyebabkan kesulitan karena model pembelajaran yang digunakan tidak bervariasi, sehingga proses belajar mengajar menjadi membosankan. Selain itu, model pembelajaran yang kurang tepat dapat menyebabkan siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang diajarkan. Untuk itu, guru sebagai tenaga kependidikan harus mampu menerapkan strategi yang mampu meningkatkan atau membangkitkan motivasi belajar siswa, agar siswa lebih bersemangat lagi dalam belajar. Apabila motivasi siswa terbentuk, maka penyampaian bahan ajar akan lebih menarik dan siswa akan lebih aktif berpartisipasi dalam mengikuti pelajaran.⁶

Dalam PP Nomor 32 tahun 2013 pasal 19 disebutkan bahwa:

³ Moh Uzer Usman, *Menjadi Guru Profesional*, (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 1998), h.

30

⁴ Syaiful Bahri Djamarah., *Psikoogi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta., 2002), h. 119

⁵ Syaiful Bahri Djamarah., *Psikoogi Belajar*, (Jakarta: Rineka Cipta., 2002), h. 114

⁶ Soekartawi, *Meningkatkan Aktivitas Mengajar*, (Jakarta: Pustaka Jaya, 1995), h. 35

“Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi Peserta Didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis.⁷

Interaktif dimaksudkan bahwa dalam pembelajaran menempatkan siswa sebagai subyek belajar yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk memproses informasi. Inspiratif berarti pembelajaran tersebut mampu memunculkan gagasan dalam diri peserta didik untuk dapat melakukan hal serupa pada kondisi yang berbeda. Menyenangkan berarti siswa tersebut mau melakukan suatu kegiatan belajar dengan perasaan senang.

Salah satu cara untuk menumbuhkan semangat siswa dalam pembelajaran matematika adalah penerapan model pembelajaran yang tepat, sesuai dengan materi yang akan disampaikan, kondisi siswa, sarana yang tersedia serta tujuan dari pembelajaran itu sendiri. Penerapan model pembelajaran yang bervariasi akan dapat mengurangi kejenuhan pada diri siswa dalam menerima pelajaran. Hal ini juga merupakan upaya untuk meningkatkan prestasi belajar siswa sekaligus sebagai salah satu indikator peningkatan kualitas pendidikan.⁸

Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I, yang untuk selanjutnya di tulis MIN Malang I merupakan salah satu lembaga pendidikan setingkat Sekolah Dasar di bawah naungan Kementerian Agama memiliki reputasi baik di tingkat kota, regional, nasional, bahkan di tingkat Internasional, karena kejuaraan telah

⁷ Menteri Hukum dan HAM. 2013. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. h. 10.

⁸ Soekartawi, *Meningkatkan Aktivitas Mengajar*, (Jakarta: Pustaka Jaya, 1995), h. 31

diraih pada mata pelajaran tertentu.. Hal ini berkat upaya madrasah dalam memberikan layanan pada siswa-siswa berbakat melalui kegiatan pengembangan minat dan bakat/kegiatan ekstrakurikuler. Setiap tahun tidak kurang dari 100 anak pemenang berbagai lomba yang ditampilkan pada acara wisuda dan gelar prestasi.⁹

Meskipun pada tingkat lembaga dapat menjuarai banyak kejuaraan, namun bukan berarti lembaga ini tidak memiliki permasalahan baik individu maupun kelompok berkaitan dengan pembelajaran di kelas. Berdasarkan pengamatan di lapangan (sejumlah peserta remidi di MIN Malang 1), diperoleh informasi bahwa matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap sulit oleh siswa.¹⁰

Permasalahan rendahnya motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika juga dirasakan oleh peneliti di MIN Malang I. Salah satunya adalah peserta didik di kelas V. Berdasarkan data hasil Ujian Akhir Semester (UAS) semester 1 tahun pelajaran 2014/2015 diperoleh data bahwa ada 56 siswa dari 220 siswa (25,5%) memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dan berdasarkan data hasil Ulangan Kenaikan Kelas (UKK) semester 2 tahun pelajaran 2014/2015 diperoleh data bahwa ada 52 siswa dari 220 siswa (23,6%) memiliki nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).¹¹

⁹ Arsip Wakil Kepala Urusan Kesiswaan MIN Malang I

¹⁰ Data laporan kegiatan Remidi semester 1 dan semester 2 tahun pelajaran 2014/2015 MIN Malang I

¹¹ Laporan pengolahan nilai rapor semester 1 & semester 2 tahun pelajaran 2014/2015 MIN Malang I

Selain data di atas, peneliti juga mewawancarai guru matematika di kelas V MIN Malang I, dia menyampaikan merasa kurang puas dengan hasil belajar siswa, setiap ulangan formatif cenderung sebagian besar siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu nilai 80. Baru setelah diadakan ulangan perbaikan, ketuntasan minimal bisa tercapai. Hal itu harus dilakukan berulang kali, bahkan pada beberapa materi yang dianggap lebih sulit saat ulangan perbaikan (remedial) perlu diulang lagi. Padahal untuk melakukan ulangan perbaikan perlu tambahan waktu, yang terkadang harus dilakukan siang hari, setelah pulang sekolah.¹²

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa adalah model pembelajaran kooperatif. Karena model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan/ tim kecil, yaitu antara empat sampai lima siswa yang mempunyai latar belakang, kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, suku yang berbeda (heterogen). Selain itu dalam pembelajaran kooperatif ini sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok dengan memberikan *reward* (penghargaan) di akhir pembelajaran. Dengan demikian setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam inilah yang selanjutnya akan memunculkan tanggung jawab individu terhadap kelompok dan keterampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok. Setiap individu akan saling membantu, mereka akan termotivasi untuk keberhasilan

¹² Hasil observasi dan wawancara peneliti dengan guru pengajar matematika kelas V di MIN Malang I tahun pelajaran 2014/2015.

kelompoknya. Sehingga setiap individu akan memiliki kesempatan yang sama untuk memberikan kontribusi demi keberhasilan kelompoknya.¹³

Dalam pembelajaran kooperatif siswa akan terlibat aktifitas verbal yang berkenaan dengan perbedaan pendapat anggota-anggota kelompoknya, kemudian mereka akan terbiasa terhadap aktifitas verbal tersebut. Karena mereka menyadari aktifitas semacam itu akan meningkatkan pemahaman terhadap materi yang dihadapi atau didiskusikan. Dengan model seperti itu nantinya akan dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga prestasi belajarnya dalam pembelajaran matematika meningkat juga.¹⁴

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang bisa diterapkan adalah *Teams-Games-Tournaments* (TGT). TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku atau ras yang berbeda.¹⁵

Pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (class presentation), belajar dalam kelompok (teams), permainan (games), pertandingan (tournament), dan penghargaan kelompok (team recognition). Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki ciri-ciri

¹³ Wina Sanjana, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006), h. 240-241

¹⁴ Erman Suherman, dkk, 2003, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA-FMIPA UPI), h. 259

¹⁵ Robert E Slavin, *Cooperative Learning (Terjemahan)*. Bandung: Nusa Media. (2008) h. 166

sebagai berikut : siswa bekerja dalam kelompok- kelompok kecil, games tournament, dan penghargaan kelompok.

Terdapat 5 komponen utama dalam TGT, yaitu : Penyajian kelas, kelompok (team), game, Turnamen, dan Team Recognize (penghargaan kelompok). Dilihat dari salah satu tahapan TGT yaitu permainan (*Game*) akan dapat membuat siswa tidak jenuh dan bosan terhadap pelajaran matematika bahkan mungkin akan menyukai matematika.

Model pembelajaran kooperatif Team Games Tournament (TGT) ini mempunyai kelebihan,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
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

Setelah mengetahui permasalahan pembelajaran matematika di Kelas V MIN Malang I Kota Malang dan kelebihan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments* (TGT), peneliti tertarik untuk mengadakan penelitian efektifitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams-Games-Tournaments* (TGT) sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi belajar dan prestasi belajar siswa

dalam pembelajaran matematika di kelas V MIN Malang I Kota Malang tahun pelajaran 2015/2016.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah yang telah dikemukakan di atas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Tidak digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT, kemungkinan menyebabkan motivasi belajar matematika siswa rendah, sehingga perlu diadakan penelitian tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pelajaran matematika.
2. Tidak digunakannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT, kemungkinan menyebabkan prestasi belajar matematika siswa rendah, sehingga perlu diadakan penelitian tentang penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah tersebut di atas, maka masalah dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games*

Tournaments) diterapkan pada pembelajaran matematika di kelas V MIN Malang I?

2. Apakah terdapat perbedaan prestasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) diterapkan pada pembelajaran matematika di kelas V MIN Malang I?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang diutarakan di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) diterapkan pada pembelajaran matematika di kelas V MIN Malang I.
2. Untuk mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) diterapkan pada pembelajaran matematika di kelas V MIN Malang I.

E. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan sebagai berikut:

1. Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya dalam pembelajaran matematika. Adapun kegunaannya adalah :

- a. Memberikan masukan kepada guru di sekolah tempat penelitian ini yang dapat digunakan sebagai upaya peningkatan proses pembelajaran.
- b. Memberikan sumbangan penelitian dalam bidang pendidikan yang ada kaitannya dengan masalah upaya peningkatan proses pembelajaran.

2. Praktis

Hasil-hasil penelitian ini juga dapat bermanfaat dari segi praktis, yaitu:

- a. Memberikan informasi atau gambaran bagi calon guru dan guru matematika dalam menentukan alternatif model pembelajaran matematika.
- b. Memberikan masukan kepada guru matematika tentang berbagai kelebihan dan kekurangan dari pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT)

F. Hipotesis Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah tersebut diatas, maka dalam penelitian ini peneliti mengajukan dua hipotesis yaitu:

- a. Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan.

- b. Terdapat perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan.

G. Ruang Lingkup Penelitian

Agar penelitian dapat lebih terarah, maka permasalahan dibatasi pada eksperimentasi model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran matematika tingkat Sekolah Dasar di Kelas V MIN Malang I. Dalam hal ini peneliti ingin mengetahui apakah terdapat perbedaan hasil belajar matematika siswa saat sebelum diberi perlakuan dengan menggunakan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan sesudah diberi perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran matematika di Kelas V, dengan demikian model pembelajaran merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi hasil matematika siswa.

Begitu juga dengan motivasi siswa, peneliti ingin mengetahui perbedaan motivasi siswa setelah diberi perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), apakah semakin meningkat jika dibandingkan dengan sebelum diberi perlakuan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Ditinjau dari tingkat motivasi, jika ada perbedaan hasil belajar antara siswa yang mempunyai motivasi tinggi, sedang, dan rendah maka motivasi siswa juga merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap hasil belajar matematika siswa.

H. Originalitas Penelitian

Banyak hasil penelitian berupa jurnal, tesis, dan disertasi tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang telah dihasilkan. Diantaranya penelitian yang dilakukan Eko Budianto (2010) yang dilakukan di kabupaten Ngawi. Eko Budianto telah membuktikan bahwa penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa pada pokok bahasan Persamaan Kuadrat pada siswa kelas X SMA di Kabupaten Ngawi. Penelitian serupa juga dilakukan oleh Nazamim (2013) di MI Ma'arif Kediwung Dlingu Kabupaten Bantul, Ni Luh Kadek Rai Oktariyani Sutarjo dan I Ketut Suratha (2013) Jurusan Pendidikan Geografi Undiksha di Tegallalang Bali.

Penelitian-penelitian tersebut ada yang memiliki persamaan pendekatan pembelajaran, maupun jenjang sekolah/madrasah dilakukannya penelitian yang seluruhnya menunjukkan adanya peningkatan prestasi belajar pada siswa setelah penerapan model pembelajaran TGT.

Tabel 1.1. Orisinalitas Penelitian

No .	Nama Peneliti, Judul dan Tahun Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
1.	Dewi Susilowati (Tesis), <i>Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen(TGT) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa SLTP Negeri Se Kecamatan</i>	Penggunaan metode kooperatif tipe TGT.	Fokus pengaruh, ditinjau dari motivasi belajar SLTP sekecamatan Sukoharjo.	1. Pengembangan pembelajaran teknik TGT untuk meningkatkan motivasi dan prestasi 2. Jenjang

	<i>Sukoharjo</i> ”,2004.			pendidikan dasar yaitu Madrasah Ibtidaiyah
2.	Harminingsih (Tesis), <i>Keefektifan Strategi Pembelajaran Aktif Pada Kelompok Kecil Dan Kelompok Besar Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa Kelas X SMA Negeri di Surakarta</i> , 2008.	Penggunaan metode kooperatif tipe TGT.	Pelajaran Matematika pada kelompok besar dan kecil dan obyek siswanya adalah kelas X SMAN di Surakarta.	3. Obyek siswa kelas V MIN Malang I. 4. Diujicobakan pada kelompok kelas yang homogen tetapi sebarannya sama
3.	Eko Budianto (Tesis), <i>Efektivitas Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) pada Pokok Persamaan Kuadrat ditinjau dari Minat Belajar Kelas X” SMA di Kabupaten Ngawi</i> . 2010.	Penggunaan metode kooperatif tipe TGT.	Obyek siswanya adalah siswa Kelas X SMA di kabupaten Ngawi	
4.	Umi Machmudah (Disertasi), <i>Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif (Model STAD vs Konvensional) dan Motivasi Berprestasi Terhadap Hasil Belajar Bahasa Arab Siswa Kelas X SMAN I Malang</i> .	Penggunaan metode kooperatif STAD	Pelajaran Matematika Ditinjau dari motivasi berprestasi hasil belajar siswa dan obyek siswanya adalah siswa Kelas X SMAN di Malang.	5. Penggunaan metode kooperatif tipe TGT

Dari hasil-hasil penelitian yang ada belum ditemukan oleh peneliti, penelitian bukan hanya meneliti efektifitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT tetapi juga motivasi dan prestasi belajar siswa. Perbedaan

utama penelitian ini terletak pada sampel dan tempat penelitian, yaitu dilaksanakan di MIN Malang I Kota Malang.

I. Definisi Operasional

Agar tidak menimbulkan kesalahan penafsiran maka ada beberapa istilah yang perlu peneliti definisikan. Adapun istilah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Efektifitas adalah suatu daya yang ada atau yang timbul dari sesuatu (orang atau benda) yang ikut membentuk watak atau perbuatan seseorang.¹⁶ Dalam hal ini penulis ingin mengetahui adanya pengaruh atau akibat yang ditimbulkan oleh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap motivasi belajar siswa pada pembelajaran matematika dikelas V MIN Malang I yang dibuktikan secara statistik.
2. Model Pembelajaran kooperatif adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan.¹⁷
3. *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen sebagai pengganti kuis, siswa mewakili kelompok asalnya untuk bertanding dalam turnamen dengan anggota kelompok lain yang mempunyai kemampuan yang homogen.¹⁸

¹⁶ Depdikbud, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1976), h. 664

¹⁷ Wina Sanjana, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006), h. 239

¹⁸ Robert E Slavin, *Cooperative Learning (Terjemahan)*. Bandung: Nusa Media. (2008) h. 163

4. Motivasi merupakan kondisi psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu.¹⁹ Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai daya penggerak psiskis dari dalam diri seseorang untuk dapat melakukan kegiatan belajar, menambah keterampilan dan pengalaman, sehingga diharapkan tujuan pembelajaran dapat tercapai.²⁰
5. Prestasi belajar adalah hasil atau taraf kemampuan yang telah dicapai siswa setelah mengikuti proses belajar mengajar dalam waktu tertentu, baik berupa perubahan tingkah laku, keterampilan dan pengetahuan dan kemudian akan diukur dan dinilai yang kemudian diwujudkan dalam angka atau pernyataan.²¹

J. Sistematika Penulisan

Untuk lebih memudahkan pembahasan pada judul penelitian ini, penulis mengatur secara sistematis. Dan untuk menghindari kerancuan pembahasan, maka penulis membuat sistematika penulisan sebagai berikut:

Bab pertama : Pendahuluan yang merupakan landasan awal penelitian meliputi: latar belakang yang berisi tentang hal-hal yang mendasari penulis mengambil judul penelitian tersebut, identifikasi masalah yang memuat hal-hal yang diidentifikasi sebagai penyebab permasalahan yang akan diteliti, rumusan masalah yang berisi masalah yang akan di bahas, tujuan penelitian yang berisi tujuan dari penelitian

¹⁹ Hamzah B Uno, *Teori Motivasi dan Pengukurannya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), h. 1

²⁰ Martinis Yaman, *Paradigma Pendidikan Konstruktivime*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), h. 92

²¹ Ade Sanjaya, *Prestasi Belajar*, <http://adesanjaya.blogspot.com>. Diakses tanggal 2 Oktober 2015

yang akan dilaksanakan, manfaat penelitian bagi diri penulis maupun orang/lembaga lain, ruang lingkup penelitian yang membatasi permasalahan yang dibahas, originalitas penelitian yang memuat penelitian lain yang sejenis dan penelitian yang dilaksanakan oleh penulis benar-benar asli penelitian yang dilakukan oleh penulis, definisi operasional memuat hal-hal dasar tentang istilah yang dibahas dalam tulisan ini, dan sistematika penulisan yang menjelaskan gambaran umum penyajian dari hasil penelitian.

Bab kedua : Landasan teori yang meliputi: pertama, tinjauan mengenai model pembelajaran kooperatif yang terdiri dari: pengertian model pembelajaran kooperatif, ciri-ciri model pembelajaran kooperatif, tujuan model pembelajaran kooperatif, dan fase-fase dalam model pembelajaran kooperatif,. Kedua, tinjauan mengenai *Teams Games Tournaments* (TGT), yang terdiri dari: gambaran umum mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT, tahapan dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, aturan permainan pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT serta kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Ketiga, tinjauan mengenai teori yang melandasi model pembelajaran kooperatif, yang terdiri dari: Teori Piaget dan Teori Vygotsky. Keempat, tinjauan mengenai motivasi, yang terdiri dari: pengertian motivasi, macam-macam motivasi belajar, peranan motivasi dalam belajar dan pembelajaran, upaya meningkatkan motivasi belajar. Kelima tinjauan mengenai skala pengukuran, keenam tinjauan mengenai

keterkaitan antara model pembelajaran kooperatif TGT terhadap motivasi belajar siswa. Ketujuh, tinjauan mengenai prestasi belajar. Kemudian yang kedelapan tinjauan mengenai hipotesis penelitian.

Bab ketiga : Metodologi penelitian yang meliputi: jenis penelitian, populasi dan sampel, variabel penelitian, rancangan penelitian, prosedur penelitian, perangkat pembelajaran, metode pengumpulan data, instrumen penelitian dan metode analisis data.



BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran Kooperatif

1. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Model pembelajaran kooperatif merupakan suatu model pembelajaran yang memberi kesempatan kepada anak didik untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam tugas terstruktur, yang mana anggotanya terdiri dari empat sampai lima orang siswa dengan struktur kelompok yang heterogen.²²

Pada dasarnya model pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* mengandung pengertian sebagai suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerja sama yang teratur dalam kelompok. Pembelajaran kooperatif lebih dari sekedar belajar kelompok atau kelompok kerja, karena pembelajaran kooperatif mempunyai dua komponen utama, yaitu komponen tugas kooperatif (*cooperative task*) dan komponen struktur insentive kooperatif (*cooperative insentive structure*). Tugas kooperatif berkaitan dengan hal-hal yang menyebabkan anggota kelompok bekerja sama dalam menyelesaikan tugas kelompok, sedangkan struktur insentive kooperatif

²² Etin Soilhatin, dkk, *Cooperative Learning*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2007), h. 4

merupakan suatu yang dapat membangkitkan motivasi individu untuk bekerja sama mencapai tujuan kelompok.²³

Ada beberapa hal yang perlu dipenuhi dalam model pembelajaran kooperatif agar lebih menjamin para siswa bekerja secara kooperatif, hal tersebut antara lain:

- a. Para siswa yang tergabung dalam suatu kelompok harus merasa bahwa mereka adalah bagian dari sebuah tim yang mempunyai tujuan bersama yang harus dicapai.
- b. Para siswa yang tergabung dalam sebuah kelompok harus menyadari bahwa masalah/tugas yang mereka hadapi adalah masalah/tugas kelompok dan bahwa berhasil atau tidaknya kelompok itu akan menjadi tanggung jawab bersama oleh seluruh anggota kelompok.
- c. Untuk mencapai hasil yang maksimum para siswa yang tergabung dalam kelompok itu harus mampu mengutarakan pendapatnya kepada satu sama lain dalam mendiskusikan masalah/tugas yang dihadapinya. Akhirnya para siswa yang tergabung dalam satu kelompok harus menyadari bahwa setiap pekerjaan siswa mempunyai akibat langsung pada keberhasilan kelompoknya²⁴.

Sistem penilaian pada model pembelajaran kooperatif dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan memperoleh penghargaan

²³ Wina Sanjana, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*, (Jakarta: Kencana Prenada Media, 2006), h. 241

²⁴ Tim MKPBM Jurusan Pendidikan Matematika, *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*, (Bandung: JICA, 2001), h. 218

(*reward*), jika kelompok tersebut mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan²⁵.

Jadi model pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran dengan menggunakan sistem kelompok/tim kecil, yaitu antara tiga sampai lima orang siswa yang mempunyai latar belakang, kemampuan akademis, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen) untuk menyelesaikan suatu masalah, suatu tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya. Bukanlah sebuah kooperatif jika para siswa duduk bersama di dalam kelompok-kelompok kecil namun mereka menyelesaikan masalah secara individu dan hanya satu siswa yang menyelesaikan seluruh pekerjaan kelompok. Dalam pembelajaran kooperatif menekankan pada kehadiran teman sebaya yang berinteraksi antar sesamanya sebagai sebuah tim dalam menyelesaikan atau membahas suatu masalah atau tugas²⁶.

2. Ciri-Ciri Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Arends (1997) pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

- a. Siswa bekerja dalam kelompok secara kooperatif untuk menyelesaikan materi belajar

²⁵ Tim MKPBM Jurusan Pendidikan Matematika, h. 218

²⁶ Trianto, h. 47

- b. Kelompok di bentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah.
- c. Jika mungkin anggota kelompok berasal dari ras, budaya, suku, jenis kelamin yang berbeda-beda.
- d. Penghargaan lebih berorientasi pada kelompok dari pada individu.²⁷

3. Tujuan Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Ibrahim dkk (2000) Model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai 3 tujuan pembelajaran, antara lain :

- a. Hasil belajar akademik.

Pembelajaran kooperatif unggul dalam membantu siswa memahami konsep-konsep yang sulit. Pembelajaran kooperatif dapat memberi keuntungan baik pada siswa kelompok bawah maupun kelompok atas yang bekerja bersama menyelesaikan tugas-tugas akademik. Siswa kelompok atas akan menjadi tutor bagi kelompok bawah, sedangkan kelompok atas akan meningkatkan kemampuan akademiknya karena memberikan pelayanan sebagai tutor.

- b. Penerimaan terhadap perbedaan individu.

Pembelajaran kooperatif memberi peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi sosial, budaya untuk saling mambantu satu sama lain atas tugas-tugas bersama dan belajar untuk saling menghargai satu sama lain.

²⁷ Trianto, h. 47

c. Pengembangan keterampilan sosial.

Pembelajaran kooperatif mengajarkan kepada siswa untuk saling bekerja sama dan menghargai, sehingga secara tidak langsung dapat mengembangkan keterampilan sosial siswa.²⁸

4. Fase-Fase Dalam Model Pembelajaran Kooperatif.

Fase-fase dalam pembelajaran kooperatif antara lain²⁹:

Tabel 2.1
Fase-fase dalam pembelajaran kooperatif

Fase	Tingkah Laku Guru
Fase 1 Menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa
Fase 2 Menyajikan informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membantu setiap kelompok agar melakukan transisi secara efisien.
Fase 4 Membimbing kelompok bekerja dan belajar.	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu maupun kelompok.

²⁸ Trianto, h. 44-45

²⁹ Trianto, h. 48-49

Fase-fase tersebut menunjukkan alur pembelajaran yang terjadi di dalam kelas. Kelancaran proses pembelajaran bukan hanya tanggung jawab guru saja, tetapi keaktifan siswa juga mempengaruhi proses pembelajaran. Sehingga kerja sama antara guru dan siswa diperlukan agar pembelajaran berjalan lancar dan tujuan pembelajaran berjalan sesuai dengan yang direncanakan.

B. *Teams Games Tournaments* (TGT)

1. Gambaran Umum

Teams Games Tournaments (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai lima orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok Guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru.

Untuk memastikan bahwa seluruh anggota telah menguasai materi yang diberikan maka seluruh siswa akan diberikan permainan akademik.

Dalam permainan akademik ini siswa akan dibagi dalam meja-meja turnamen, di mana setiap meja turnamen terdiri dari tiga sampai empat anggota yang merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Dalam setiap meja turnamen diusahakan tidak ada peserta yang sama. Siswa dikelompokkan dalam satu meja turnamen secara homogen dari segi kemampuan akademik, artinya dalam satu meja turnamen kemampuan setiap peserta diusahakan agar setara. Hal ini dapat ditentukan dengan melihat nilai yang diperoleh pada saat pre-test atau nilai hasil test sebelumnya. Skor yang diperoleh setiap peserta dalam permainan akademik ini dicatat pada lembar pencatat skor. Skor kelompok diperoleh dengan menjumlahkan skor-skor yang diperoleh anggota satu kelompok, kemudian di bagi banyaknya anggota kelompok tersebut. Skor kelompok ini digunakan untuk memberikan penghargaan tim berupa sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu.³⁰ Atau dengan kata lain *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen sebagai pengganti kuis, siswa mewakili kelompok asalnya untuk

³⁰ Robert E Slavin, *Cooperative Learning (Terjemahan)*. Bandung: Nusa Media. (2008) h. 166

bertanding dalam turnamen dengan anggota kelompok lain yang mempunyai kemampuan yang homogen.³¹

2. Tahapan Dalam Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Menurut Slavin ada lima tahap pembelajaran TGT yaitu: (1) Tahap persiapan, (2) Penyajian materi pelajaran, (3) Kegiatan kelompok, (4) permainan akademik (*Games tournaments*), (5) Penghargaan kelompok.

a. Persiapan

Pada tahap ini dipersiapkan materi dan alat yang akan digunakan dalam pembelajaran, membagi siswa menjadi kelompok dengan setting pembelajaran kooperatif tipe TGT, menentukan skor awal, dan menentukan jadwal kegiatan.

1) Materi dan alat

Materi dirancang untuk pembelajaran secara berkelompok. Sebelum kegiatan belajar mengajar guru terlebih dahulu membuat:

a) Lembar Kegiatan Siswa (LKS).

b) Kartu soal dan kartu jawaban yang diberi nomor pada masing-masing kartu. Kartu-kartu ini digunakan pada saat permainan akademik atau pada saat *games tournaments*.

³¹ Robert E Slavin, *Cooperative Learning (Terjemahan)*. Bandung: Nusa Media. (2008) h.

- c) Mempersiapkan lembar pencatat skor untuk masing-masing meja turnamen

2) Membagi Siswa

Dalam model pembelajaran tipe TGT ini ada 2 pembagian kelompok, yaitu :

a) Kelompok Untuk Diskusi

Kelompok ini terdiri dari tiga sampai empat orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku dan ras yang berbeda (heterogen). Kelompok ini dibentuk oleh guru dengan melihat nilai ulangan harian sebelumnya atau nilai dari pre-test. Sebagai contoh, jika dalam suatu kelas jumlah siswanya 31 orang, maka pembentukan kelompok belajar dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2.2
Pembentukan kelompok belajar kooperatif tipe TGT

TINGKAT	Kelompok							
	A	B	C	D	E	F	G	H
Atas	1	2	3	4	5	6	7	8
Menengah 1	16	15	14	13	12	11	10	9
Menengah 2	17	18	19	20	21	22	23	24
Bawah		31	30	29	28	27	26	25

Keterangan :

1, 2, 3, 4,..., 30, dan 31 adalah nilai siswa sebelumnya (dari nilai yang tinggi ke nilai yang rendah)

Dari tabel diatas dapat kita lihat bahwa dari 31 orang siswa diranking nilai sebelumnya dari nilai yang tinggi sampai nilai yang terendah dengan memberi nomor satu sampai tiga puluh satu. Langkah selanjutnya adalah membentuk empat tingkatan siswa yang terdiri dari siswa tingkat atas, siswa tingkat menengah satu, siswa tingkat menengah dua dan siswa tingkat bawah. Pada tabel kelompok akan dibentuk sebanyak delapan kelompok, yaitu kelompok A sampai dengan kelompok H. Kemudian setelah terbentuk kelompok untuk diskusi dari A sampai H guru memberi penomoran 1,2,3,4 dan 5 kepada setiap anggota kelompok untuk menentukan pada meja turnamen keberapa mereka akan bermain nanti. Penomeran ini berdasarkan tingkat kemampuan peserta didik, misalnya nomor satu untuk siswa yang mamiliki kemampuan tinggi, nomor dua untuk siswa yang memiliki kemampuan sedang, dan seterusnya.³²

b) Kelompok Untuk Turnamen.

Hal yang perlu diperhatikan dalam pembentukan peserta turnamen adalah setiap tim dalam turnamen mempunyai peserta dengan kemampuan yang homogen. Berdasarkan contoh pada tabel pembentukan kelompok belajar, maka

³² Robert E Slavin, *Cooperative Learning (Terjemahan)*. Bandung: Nusa Media. (2008) h. 152

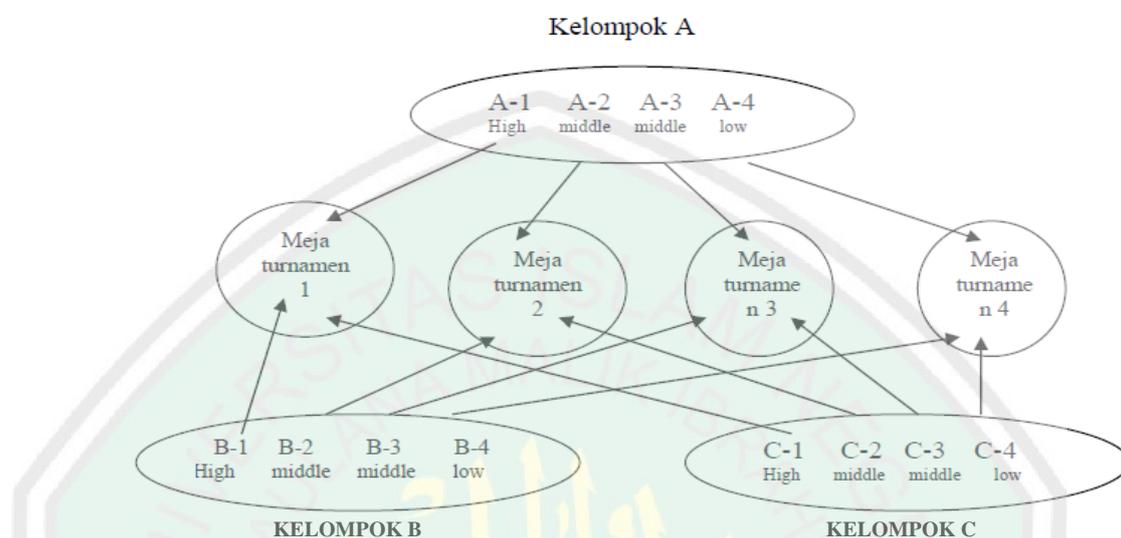
pembentukan kelompok turnamen dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.3
Pembentukan kelompok turnamen

tingkat	kelompok	Kelompok							
		A	B	C	D	E	F	G	H
Atas		Meja Turnamen 1				Meja Turnamen 2			
		1	2	3	4	5	6	7	8
Menengah 1		Meja Turnamen 4				Meja Turnamen 3			
		16	15	14	13	12	11	10	9
Menengah 2		Meja Turnamen 5				Meja Turnamen 6			
		17	18	19	20	21	22	23	24
Bawah		Meja Turnamen 8				Meja Turnamen 7			
			31	30	29	28	27	26	25

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa peserta pada masing-masing meja turnamen mempunyai kemampuan yang homogen. Peserta pada meja turnamen satu, anggotanya terdiri dari siswa yang berada di tingkat atas yaitu siswa dengan peringkat 1, 2, 3, dan 4. Peserta pada meja turnamen tiga, anggotanya terdiri dari siswa yang berada di tingkat menengah pertama, yaitu siswa dengan peringkat 9, 10, 11, dan 12. Peserta pada meja turnamen tujuh anggotanya terdiri dari siswa yang berada di tingkat bawah, yaitu siswa dengan peringkat 25, 26, 27, dan 28. Dengan demikian terlihat bahwa peserta pada masing-masing turnamen mempunyai kemampuan yang homogen. Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa kelompok pada turnamen ini diambil dari masing-masing kelompok dengan kemampuan yang sama (homogen) atau berdasarkan penomoran yang diberikan guru pada saat pembagian kelompok diskusi. Jadi siswa yang bernomor satu di kelompokkan dengan siswa yang

memiliki nomor satu, siswa yang bernomor dua dikelompokkan dengan siswa yang bernomor dua, dan seterusnya. Pembagian kelompoknya dapat dilihat pada gambar 2.1.³³



Gambar 2.1

3) Menentukan skor dasar siswa.

Skor awal merupakan skor yang diperoleh dari kemampuan awal, dalam hal ini nilai dari ulangan harian sebelumnya. Skor dasar siswa ini digunakan untuk membentuk kelompok siswa yang heterogen dan homogen, kelompok yang heterogen digunakan pada saat diskusi kelompok, sedangkan kelompok yang homogen di gunakan pada saat *games tournaments* (permainan akademik).

4) Menentukan jadwal kegiatan.

b. Penyajian Materi Pelajaran.

³³ Robert E Slavin, *Cooperative Learning (Terjemahan)*. Bandung: Nusa Media. (2008) h. 168

Kegiatan pembelajaran kooperatif tipe TGT diawali dengan penyajian materi pelajaran yang meliputi kegiatan sebagai berikut:

1) Pendahuluan.

Dalam pendahuluan ditekankan pada apa yang akan dipelajari siswa dalam kelompok kooperatif dan bagaimana cara mempelajarinya, sebagai motivasi perlu diinformasikan pada siswa mengapa pelajaran ini diberikan dan mengapa cara pembelajarannya menggunakan pembelajaran kooperatif TGT.

2) Menjelaskan materi

Dalam menjelaskan materi guru memberikan penekanan pada materi yang relevan dengan apa dipelajari siswa dan mengingatkan kembali materi prasyarat kepada siswa. Materi pelajaran dalam TGT dirancang khusus untuk pelaksanaan turnamen, sehingga siswa menyadari bahwa mereka harus bersungguh-sungguh memperhatikan presentasi kelas tersebut. Karena dengan begitu akan membantu mereka mengerjakan soal-soal pada turnamen dan skor turnamen yang mereka peroleh sangat menentukan skor kelompoknya.

c. Tahap Belajar Kelompok.

Pada tahap ini anggota tiap kelompok harus mempunyai kemampuan yang heterogen. Kepada masing-masing kelompok diberikan tugas untuk mengerjakan LKS yang telah disediakan. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota benar-

benar belajar dan lebih khususnya lagi untuk mempersiapkan anggotanya agar dapat mengerjakan soal-soal latihan yang akan dievaluasi melalui turnamen. Dalam belajar kelompok siswa diminta mendiskusikan masalah bersama-sama, membandingkan jawaban, mengoreksi miskonsepsi jika teman satu kelompoknya membuat kesalahan. Setiap anggota kelompok akan melakukan hal yang terbaik bagi kelompoknya. Pada saat pertama kali melakukan pembelajaran kooperatif guru perlu mengamati pembelajaran secara seksama. Guru juga memberi bantuan dengan cara memperjelas perintah, *mereview* konsep atau memberi contoh dalam menjawab pertanyaan.³⁴

d. Tahap Turnamen

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah *games tournaments* atau permainan akademik, yang mana dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT sedikit berbeda dengan pembelajaran kooperatif tipe yang lain. Karena pada tipe ini siswa diberikan permainan akademik untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai pelajaran dan mampu menyelesaikan LKS yang telah diberikan oleh guru pada kegiatan kelompok. Pada permainan akademik ini siswa akan ditempatkan pada meja-meja turnamen dengan struktur kelompok yang homogen, yang mana kelompok ini telah dibentuk oleh guru pada tahap persiapan

e. Tahap Penghargaan Kelompok.

³⁴ Robert E Slavin, *Cooperative Learning (Terjemahan)*. Bandung: Nusa Media. (2008) h. 144

Penghargaan kelompok dilakukan melalui dua tahap perhitungan, yaitu:

- 1) Menghitung skor yang diperoleh oleh setiap anggota kelompok dan mencatatnya dalam lembar pencatat skor, setelah itu menentukan skor

turnamen berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan (tabel 2.4)

Tabel 2.4
Perhitungan Skor Turnament³⁵

Perhitungan Poin Permainan Dengan Lima Pemain

<i>Pemain</i>	<i>Tidak ada seri</i>	<i>Seri untuk skor tinggi</i>	<i>Seri untuk skor sedang</i>
Skor tertinggi	60 poin	50	60
Skor tinggi	40 poin	50	40
Skor sedang	30 poin	30	40
Skor rendah	20 poin	20	30
Skor terendah	10 poin	10	20

- 2) Penghargaan.

Skor kelompok dihitung dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan berdasarkan rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut dengan kriteria tertentu (pada tabel 2.5).

Tabel 2.5
Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria	Predikat
----------	----------

³⁵ Robert E Slavin, *Cooperative Learning (Terjemahan)*. Bandung: Nusa Media. (2008) h. 175

40	Team Baik
45	Team Baik Sekali
50	Team Istimewa

3. Aturan Permainan Pada Model Pembelajaran Kooperatif Tipe

TGT

- a. Para peserta menempati posisi meja turnamen sesuai dengan daftar yang telah ditentukan oleh guru.
- b. Setelah peserta menempati posisinya masing-masing, dilanjutkan dengan pengundian disetiap meja turnamen.
- c. Pengundian dilakukan untuk menentukan kedudukan peserta turnamen dalam turnamen pertama, apakah sebagai pembaca soal, penantang pertama, penantang ke dua, dan penantang ke tiga (jika satu meja turnamen untuk empat orang siswa). Pengundian dilakukan dengan cara para siswa menarik kartu untuk menentukan pembaca yang pertama yaitu siswa yang mendapatkan nomor soal tertinggi.
- d. Untuk putaran selanjutnya, kedudukan peserta dilakukan secara bergantian. Kedudukan peserta harus berganti menurut arah jarum jam. Demikian putaran kedudukan dilakukan sampai waktu turnamen selesai.
- e. Tugas pembaca soal adalah:
 - 1) Mengambil kartu bernomor dan mencari soal yang berhubungan dengan nomor tersebut.

- 2) Membaca pertanyaan dengan keras.
 - 3) Mencoba untuk menjawab.
- f. Tugas penantang pertama adalah menantang jika ia mau menantang (memberikan jawaban yang berbeda) atau boleh melewatinya.
 - g. Tugas penantang ke-dua adalah boleh menantang jika penantang satu melewati, dan jika dia mau menantang. Begitu juga dengan penantang ke-tiga dan ke-empat.
 - h. Apabila semua penantang sudah menantang atau melewati maka penantang terakhir memeriksa lembar jawaban. Siapapun yang jawabannya benar berhak menyimpan kartunya.
 - i. Jika pembaca menjawab salah maka tidak ada sanksi, namun jika penantang yang menjawab salah maka dia harus mengembalikan kartu yang telah dimenangkannya ke dalam kotak, jika ada.
 - j. Banyaknya kartu yang diperoleh setiap peserta menunjukkan banyaknya soal yang dapat dijawab dengan benar. kartu-kartu yang dimiliki setiap peserta dijadikan patokan penetapan nilai yang akan disumbangkan pada kelompoknya masing-masing.
 - k. Waktu yang diberikan untuk menjawab setiap pertanyaan adalah tiga menit.
 - l. Setelah semua kartu turnamen selesai terjawab, setiap pemain dalam satu meja turnamen menghitung jumlah kartu yang diperoleh dan

menentukan berapa poin yang diperoleh berdasarkan tabel yang telah disediakan.

- m. Setiap siswa bermain dalam satu waktu dengan meja turnamen yang telah ditentukan sebelumnya.

4. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran Kooperatif

Tipe TGT

a. Kelebihan

- 1) Pengelompokan siswa secara heterogen dapat menumbuhkan rasa kesetiakawanan yang tinggi.
- 2) Dengan turnamen dapat menumbuhkan semangat berkompetisi, sportivitas dan rasa percaya diri.

b. Kekurangan

- 1) Waktu yang dibutuhkan relatif lama.
- 2) Apabila jumlah siswa terlalu banyak akan mengakibatkan pengelolaan kelas kurang efektif.
- 3) Kondisi kelas dalam suatu sekolah kebanyakan kurang menunjang dalam pelaksanaan turnamen.³⁶

C. Teori Yang Melandasi Model Pembelajaran Kooperatif

Teori yang melandasi pembelajaran kooperatif antara lain :

³⁶ Nopem Kusumaningtyas Sumitro, “Pembelajaran Kooperatif tipe TGT pada Pokok Bahasan Persegi Panjang dan Persegi Di Kelas VII SMPN 3 Porong”, Tesis Sarjana Pendidikan (Surabaya: PPs. UNESA, 2007), 32

1. Teori Piaget

Menurut Piaget setiap organisme harus beradaptasi secara fisik dengan lingkungan untuk dapat bertahan hidup, demikian juga struktur pemikiran manusia, manusia berhadapan dengan tantangan, pengalaman, gejala baru dan persoalan yang harus ditanggapinya secara kognitif (mental). Untuk itu, manusia harus mengembangkan pola pikiran lebih umum atau rinci, atau perlu perubahan, menjawab dan menginterpretasikan pengalaman-pengalaman tersebut. Dengan cara itu, pengetahuan seseorang akan berkembang³⁷. Jadi pengetahuan tidak diperoleh secara pasif oleh individu, akan tetapi melalui tindakan. Karena perkembangan kognitif seseorang tergantung pada seberapa jauh mereka aktif memanipulasi dan berinteraksi dengan lingkungannya.

Adaptasi terhadap lingkungan dilakukan melalui proses asimilasi dan akomodasi.³⁸ Dalam proses asimilasi orang menggunakan kemampuan yang sudah ada untuk menanggapi masalah dalam lingkungan. Atau dengan kata lain melalui asimilasi siswa mengintegrasikan pengetahuan baru dari luar ke dalam struktur kognitif yang telah ada dalam dirinya.³⁹ Sedangkan dalam proses akomodasi orang memerlukan perubahan struktur-struktur mental yang ada untuk mengadakan respon terhadap lingkungannya. Atau dalam proses

³⁷ Ahmad Faqih, "Mengenal Teori Konstruktifisme", *Jurnal Ilmu Pendidikan*, <http://ahmadfaqih.multiply.com/jurnal/item/1/mengenal-teori-konstruktivisme>

³⁸ Asri Budiningsih, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 35

³⁹ Asri Budiningsih, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 97

akomodasi siswa memodifikasi struktur kognitif yang ada dalam dirinya dengan pengetahuan yang baru. Adaptasi akan terjadi jika telah terdapat keseimbangan di dalam struktur kognitif. Perubahan struktur kognitif merupakan fungsi dari pengalaman dan kedewasaan yang akan terjadi melalui tahap-tahap perkembangan tertentu. Piaget membagi tahap-tahap kognitif ini menjadi empat tahap yaitu: tahap sensori motor, tahap pra operasional, tahap operasional konkrit, dan tahap operasional formal.⁴⁰ Teori Piaget dalam pembelajaran memiliki implikasi sebagai berikut:

- a. Memusatkan perhatian kepada proses berpikir atau proses mental anak, tidak sekedar pada hasilnya. Di samping kebenaran siswa, guru harus memahami proses yang digunakan anak sehingga sampai pada jawaban tersebut
- b. Mengutamakan peran siswa dalam berinisiatif sendiri dan terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.
- c. Memaklumi adanya perbedaan individu dalam hal kemajuan perkembangan siswa. Teori Piaget mengasumsikan bahwa seluruh siswa tumbuh melewati urutan perkembangan yang sama, namun pertumbuhan itu berlangsung pada kecepatan yang berbeda. Oleh sebab itu guru harus mampu melakukan upaya untuk mengatur

⁴⁰ Asri Budiningsih, *Belajar Dan Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2005), h. 98

kegiatan kelas dalam bentuk kelompok kecil dari pada bentuk kelas yang utuh.⁴¹

2. Teori Vygotsky

Berbeda dengan Piaget, yang paling penting dari teori Vygotsky adalah kerja sama antar sesama siswa dalam pembelajaran. Empat prinsip teori Vygotsky antara lain :

a. Penekanan Pada Hakikat Sosiokultural Belajar

Hakikat sosiokultural belajar menurut Vygotsky menekankan pentingnya peranan lingkungan kebudayaan dan interaksi social dalam perkembangan sifat-sifat dan tipe-tipe manusia. Lebih lanjut Vygotsky menjelaskan bahwa siswa sebaiknya belajar melalui interaksi dengan orang dewasa dan teman sebaya yang lebih mampu. Interaksi sosial ini mengacu terbentuknya ide baru dan memperkaya perkembangan intelektual siswa.

b. Zona Perkembangan Terdekat (*Zona Of Proximal Development*).

Menurut Vygotsky belajar terjadi jika anak bekerja atau belajar menangani tugas-tugas yang belum dipelajari, tetapi tugas-tugas tersebut masih berada dalam zona perkembangan terdekat siswa. Zona perkembangan terdekat siswa adalah tingkat perkembangan sedikit di atas tingkat perkembangan siswa saat ini atau jarak antara tingkat perkembangan aktual dengan tingkat perkembangan

⁴¹ Trianto, h. 16-17

potensial. Tingkat perkembangan aktual didefinisikan sebagai pemungian intelektual individu saat ini dan kemampuan untuk belajar sesuatu dengan kemampuannya sendiri. Sedangkan tingkat perkembangan potensial didefinisikan sebagai tingkat yang dapat dicapai individu dengan bantuan orang lain seperti: guru, orang tua atau teman sebaya yang berkemampuan tinggi.

c. Pemagangan Kognitif (*Cognitif Apprentice*)

Konsep ini mengacu pada proses seseorang yang sedang belajar secara tahap demi tahap memperoleh keahlian melalui interaksinya dengan seorang pakar. Pakar yang dimaksud di sini adalah orang yang menguasai permasalahan yang dipelajari, jadi dapat berupa orang dewasa atau teman sebaya. Pemagangan dapat dilakukan dengan melibatkan siswa dalam tugas-tugas kelompok heterogen. Dalam kelompok-kelompok tersebut siswa yang lebih pandai membantu siswa yang kurang pandai dalam menyelesaikan tugas-tugas kelompok tersebut

d. *Scaffolding* atau *Mediated Learning*.

Memberikan kepada seorang anak sejumlah bantuan selama tahap-tahap awal pembelajaran, sedikit demi sedikit mengurangi bantuan tersebut. Kemudian memberikan kesempatan pada anak tersebut untuk mengambil alih tanggung jawab setelah ia mampu mengerjakannya sendiri. Bantuan dapat berupa petunjuk, dorongan, peringatan, menguraikan masalah ke dalam langkah-langkah

pemecahan, memberikan contoh, tindakan-tindakan lain yang memungkinkan siswa itu belajar sendiri⁴².

Teori Vygotsky dalam pembelajaran kooperatif memiliki dua implikasi, sebagai berikut :

- a. Dengan mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar yang heterogen, hal ini dapat membantu siswa untuk berinteraksi dengan siswa lain yang lebih menguasai dalam memecahkan dan menangani tugas-tugas pada saat siswa bekerja menyelesaikan tugas dalam kelompoknya. Mereka saling mendiskusikan dan dapat saling memunculkan strategi-strategi dengan teman-temannya. Hal ini terkait dengan hakekat sosiokultural.
- b. Dengan diberikannya konsep, tugas atau soal yang sulit tetapi diberikan bantuan secukupnya untuk menyelesaikan tugas-tugas tersebut, dapat membantu siswa lebih bertanggung jawab terhadap pembelajaran atau pengetahuannya sendiri.⁴³

Dari teori Vygotsky ini dapat diambil kesimpulan bahwa perkembangan kognitif seseorang berasal dari sumber-sumber sosial di luar dirinya. Hal ini tidak berarti bahwa individu bersikap pasif dalam perkembangan kognitifnya. Vygotsky juga menekankan pentingnya peran aktif seseorang dalam mengkonstruksi pengetahuannya, sehingga

⁴² Nopem Kusumaningtyas Sumitro, ., h. 19-20

⁴³ Trianto, *Model Pembelajaran Terpadu Teori dan Praktek*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2007), hal. 30

perkembangan kognitif seseorang disamping ditentukan oleh individu secara aktif juga oleh lingkungan yang aktif pula.

D. Motivasi

1. Pengertian Motivasi

Motivasi berpangkal dari kata motif yang dapat diartikan sebagai daya dalam diri seseorang yang mendorongnya untuk melakukan sesuatu atau keadaan seseorang atau organisme yang menyebabkan kesiapannya untuk memulai serangkaian tingkah laku atau perbuatan. Sedangkan motivasi adalah suatu proses untuk mengaitkan motif-motif menjadi perbuatan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan, atau keadaan dan kesiapan dalam diri individu yang mendorong tingkah lakunya untuk berbuat sesuatu dalam mencapai tujuan tertentu⁴⁴. Motivasi juga dapat dikatakan sebagai perbedaan antara dapat melaksanakan dan mau melaksanakan. Namun motivasi lebih dekat pada mau melaksanakan tugas untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah kekuatan, baik dari dalam maupun dari luar yang mendorong seseorang untuk mencapai tujuan tertentu yang telah ditetapkan sebelumnya.⁴⁵

Adapun MC. Donald mengatakan bahwa:

“Motivation is a energi change with in the pearson characterized by affective a rousal and anticipatory goal reaction”.

⁴⁴ Moh Uzer Usman, h. 28

⁴⁵ Hamzah B Uno, h. 102

Motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif (perasaan) dan reaksi untuk mencapai tujuan. Perubahan energi dalam diri seseorang itu berbentuk suatu aktifitas nyata berupa kegiatan fisik, karena seseorang mempunyai tujuan tertentu dari aktivitasnya. Maka seseorang mempunyai motivasi yang kuat untuk mencapainya dengan segala upaya yang dapat dia lakukan.

Jadi motivasi merupakan kondisi psikologi yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu baik dalam dirinya maupun dari luar dirinya. Dalam kegiatan belajar, motivasi dapat dikatakan sebagai keseluruhan daya penggerak dalam diri siswa yang menimbulkan, menjamin kelangsungan dan memberikan arah kegiatan belajar, sehingga diharapkan tujuan dapat tercapai. .

Motivasi dalam belajar dapat timbul karena faktor intrinsik, berupa hasrat dan keinginan berhasil dan dorongan kebutuhan belajar, harapan dan cita-cita. Sedangkan faktor ekstrinsiknya adalah adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik. Kedua faktor tersebut disebabkan oleh rangsangan tertentu, sehingga seorang berkeinginan untuk melakukan aktifitas belajar yang lebih giat dan semangat. Dalam kegiatan belajar motivasi

sangat diperlukan, sebab seseorang yang tidak mempunyai motivasi dalam belajar tidak akan mungkin melakukan aktivitas belajar.⁴⁶

2. Macam-Macam Motivasi Belajar

Dari sudut pandangnya, motivasi ada dua yaitu motivasi intrinsik dan motivasi ekstrinsik

a. *Motivasi Intrinsik*

Motivasi ini timbul sebagai akibat dari dalam individu itu sendiri, tanpa ada paksaan, dorongan dari orang lain, tetapi atas kemauan sendiri⁴⁷. Bila seseorang telah memiliki motivasi intrinsik dalam dirinya, maka ia secara sadar akan melakukan sesuatu kegiatan yang tidak memerlukan motivasi dari luar dirinya.

Dalam aktivitas belajar, motivasi intrinsik sangat diperlukan, terutama belajar sendiri. Karena seseorang yang tidak memiliki motivasi intrinsik sulit sekali melakukan aktifitas belajar secara terus-menerus. Seseorang yang memiliki motivasi intrinsik selalu ingin maju dalam belajar. Keinginan ini dilatar belakangi oleh pemikiran yang positif. Sehingga dorongan untuk belajar bersumber pada kebutuhan yang berisikan keharusan untuk menjadi orang yang terdidik dan berpengetahuan.

⁴⁶ M. Sobri Sutikno, *Peran Guru Dalam Membangkitkan Motivasi Siswa*,
<http://www.bruderfic.or.id/h-129/peran-guru-dalam-membangkitkan-motivasi-siswa.html>

⁴⁷ Moh Uzer Usman, *op.cit.*, h.29

Jadi motivasi intrinsik muncul berdasarkan kesadaran dengan tujuan esensial, bukan sekedar atribut dan seremonial⁴⁸.

b. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ini timbul sebagai akibat pengaruh dari luar individu, apakah karena adanya ajakan, suruhan atau paksaan orang lain. Sehingga dengan kondisi yang demikian akhirnya ia mau melakukan sesuatu atau belajar⁴⁹. Motivasi belajar dikatakan ekstrinsik bila anak didik menempatkan tujuan belajarnya di luar faktor-faktor situasi belajar (*reside in some factors outside the learning situation*). Anak didik belajar karena hendak mencapai tujuan yang terletak di luar hal-hal yang dipelajarinya.

Misalnya, untuk mencapai angka tinggi, diploma, gelar, kehormatan, dan sebagainya. Bagi siswa yang selalu memperhatikan materi pelajaran yang diberikan, bukanlah suatu masalah bagi guru, karena didalam diri siswa tersebut ada motivasi intrinsik. Siswa yang demikian biasanya dengan kesadaran memperhatikan penjelasan guru. Rasa ingin tahunya lebih banyak terhadap pelajaran yang diberikan, sehingga gangguan yang ada di sekitarnya kurang dapat mempengaruhinya. Lain halnya dengan siswa yang tidak memiliki motivasi atau kurang motivasi dalam dirinya maka motivasi ekstrinsik yang merupakan dorongan dari

⁴⁸ Syaiful Bahri Djamarah, op.cit., h.116-117

⁴⁹ Moh Uzer Usman, loc.cit

luar dirinya mutlak diperlukan⁵⁰. Sehingga di sini gurulah yang harus memberi motivasi kepada anak didik, sehingga ia mau melakukan aktivitas belajar.

Motivasi ekstrinsik sangat erat kaitannya dengan konsep *Reinforcement* atau penguatan. Ada dua macam *Reinforcement* yaitu *Reinforcement positif* dan *Reinforcement negative*. *Reinforcement positif* merupakan sesuatu yang memperkuat hubungan stimulus respon atau sesuatu yang dapat memperbesar kemungkinan timbulnya suatu respon. Sedangkan *Reinforcement negative* merupakan sesuatu yang dapat memperlemah timbulnya respon atau memperkecil kemungkinan hubungan stimulus respon. Dan *Reinforcement* itu sendiri erat hubungannya dengan hadiah, hukuman, dan sebagainya. Untuk memperbesar peranan peserta didik dalam aktifitas belajar atau pembelajaran, maka *Reinforcement* atau penguatan yang diberikan dari seorang guru sangat diperlukan. Dan siswa akan terus berupaya meningkatkan prestasinya, jika ia memperoleh motivasi dari luar yang berupa *Reinforcement positif*⁵¹.

Jadi pada dasarnya motivasi intrinsik maupun motivasi ekstrinsik sangat diperlukan, agar anak didik mau belajar. Namun apabila motivasi dalam diri anak didik tidak ada atau kurang, maka

⁵⁰ M. Sobri Sutikno, *Peran Guru Dalam Membangkitkan Motivasi Siswa*,
<http://www.bruderfic.or.id/h.129/peran-guru-dalam-membangkitkan-motivasi-siswa.html>

⁵¹ Ahmad Rohani H.M, *Pengelolaan Pengajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2004), h. 14

motivasi ekstrinsiklah yang diperlukan oleh anak didik untuk menumbuhkan motivasi dalam dirinya (intrinsik). Sehingga untuk menumbuhkan motivasi ekstrinsik ini, guru harus mempunyai cara-cara khusus atau strategi pembelajaran yang dapat menumbuhkan motivasi belajar anak didiknya.

3. Peranan motivasi dalam belajar dan pembelajaran

Motivasi pada dasarnya dapat membantu dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku individu yang sedang belajar. Ada beberapa peranan penting dari motivasi dalam belajar dan pembelajaran antara lain:

a. Peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar.

Motivasi dapat berperan dalam penguatan belajar apabila seorang siswa yang belajar dihadapkan pada suatu masalah yang memerlukan pemecahan, dan hanya dapat dipecahkan berkat bantuan hal-hal yang pernah dilaluinya.

Sebagai contoh, seorang siswa akan memecahkan materi matematika dengan bantuan tabel matematika. Tanpa bantuan tersebut, siswa itu tidak dapat menyelesaikan tugas matematika. Dalam kaitan itu, siswa akan mencari tabel matematika untuk menyelesaikan tugasnya, upaya siswa dalam mencari tabel matematika itulah yang merupakan peran motivasi dalam menentukan penguatan belajar.

b. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar

Peran motivasi dalam memperjelas tujuan belajar erat kaitannya dengan kemaknaan belajar. Anak akan tertarik untuk belajar sesuatu, jika yang dipelajari itu sedikitnya sudah dapat diketahui atau dinikmati manfaatnya oleh siswa. Misalnya dalam mempelajari bangun persegi panjang, seorang siswa akan termotivasi dalam mempelajari bangun persegi panjang jika siswa tersebut telah mengetahui dan mempraktikkan sendiri konsep-konsep persegi panjang dalam kehidupan sehari-hari.

c. Motivasi menentukan ketekunan belajar

Seorang siswa akan termotivasi untuk belajar dengan tekun dan rajin dengan harapan memperoleh hasil yang baik. Dalam hal itu, tampak bahwa motivasi untuk belajar menyebabkan seseorang tekun belajar. Namun sebaliknya, apabila seseorang kurang atau tidak memiliki motivasi untuk belajar, maka dia tidak tahan lama dalam belajar. Dia akan mudah tergoda untuk mengerjakan sesuatu selain belajar. Ini berarti motivasi sangat berpengaruh terhadap ketahanan dan ketekunan belajar.⁵²

4. Upaya Meningkatkan Motivasi

Menurut De Decce dan Grawford (1974) ada empat fungsi guru sebagai pengajar yang berhubungan dengan cara pemeliharaan dan peningkatan motivasi belajar anak didik, yaitu antara lain :

⁵² Hamzah B Uno, *op.cit.*, h. 27-29

a. Menggairahkan Anak Didik.

Dalam hal ini guru harus bisa membuat kegiatan pembelajaran yang lebih menarik dan menyenangkan, sehingga dapat meningkatkan motivasi anak didik dalam belajar, misalnya dengan menerapkan strategi dan metode yang bervariasi.

b. Memberikan Harapan Realistik.

Guru harus memelihara harapan-harapan anak didik yang realistis dan memodifikasi harapan-harapan yang kurang atau tidak realistis. Karena harapan yang tidak realistis adalah kebohongan dan itu tidak di senangi oleh anak didik. Sehingga dengan memberikan harapan yang realistis dapat meningkatkan motivasi anak didik dalam belajar.

c. Memberikan Insentif.

Bila anak didik mengalami keberhasilan, guru di harapkan memberikan *reward* berupa hadiah, pujian, angka atau nilai yang baik, dan sebagainya atas keberhasilannya. Sehingga anak didik terdorong untuk melakukan usaha lebih lanjut guna mencapai tujuan-tujuan pembelajaran.

d. Mengarahkan Perilaku Anak Didik.

Mengarahkan perilaku anak didik adalah tugas guru. Di sini guru dituntut untuk memberikan respon terhadap anak didik yang

tidak terlibat langsung dalam kegiatan pembelajaran dengan teguran yang arif dan bijaksana.⁵³

E. Keterkaitan Antara Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Dengan Motivasi Belajar Siswa.

TGT (*Teams Games Tournaments*) merupakan tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan empat sampai lima siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok ini diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar

siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah dalam menguasai materi pelajaran. Kemudian untuk memastikan bahwa seluruh anggota kelompok telah menguasai materi maka diadakan permainan akademik, di mana dalam permainan ini siswa ditempatkan dalam meja-meja turnamen yang mana anggotanya adalah wakil dari kelompok-kelompok lain. Di dalam meja turnamen ini tidak ada siswa yang berasal dari kelompok yang sama. Siswa yang berkemampuan tinggi akan bermain dengan siswa yang berkemampuan tinggi, siswa yang berkemampuan sedang akan bermain dengan siswa yang berkemampuan sedang dan seterusnya. Dengan adanya homogenitas ini, akan menciptakan persaingan (kompetisi) yang sehat antar setiap anggota dalam meja

⁵³ Moh Uzer Usman, op.cit., h. 29-30

turnamen, sehingga memberikan kesempatan kepada siswa untuk mengukur kemampuan dirinya melalui kemampuan orang lain. Selain itu belajar dengan bersaing menimbulkan upaya belajar yang bersungguh-sungguh dan siswa akan termotivasi lagi untuk selalu lebih baik dari orang lain.

Turnamen ini berupa permainan, sehingga dalam permainan ini siswa dituntut untuk aktif dalam pembelajaran. Karena berbentuk permainan maka diharapkan pembelajaran kooperatif tipe ini tidak membosankan dan menjemukan, sehingga siswa lebih bersemangat dalam belajar.

Pada akhir turnamen akan diberikan penghargaan kelompok yaitu berupa pemberian sertifikat dengan mencantumkan predikat tertentu. Sehingga dengan penghargaan kelompok ini siswa merasa puas dan bangga atas hasil yang mereka peroleh sendiri melalui kerja sama tim. Karena adanya kepuasan atas hasil yang diperolehnya ini maka siswa akan lebih termotivasi lagi untuk mendapatkan yang lebih baik. Karena angka atau nilai yang baik mempunyai potensi yang besar untuk memberikan motivasi kepada siswa untuk lebih giat belajar.

F. Model Pembelajaran Kooperatif dalam Perspektif Islam

Menurut Abdurrahman untuk mendapatkan suatu teori pendidikan dari al-Qur'an dituntut suatu keberanian tersendiri untuk melakukan kontinuitas ijtihad, sehingga al-Qur'an tidak menjadi sekedar simbolisme keagamaan dan sekedar mutiara hikmah yang dianggap sacral. Al-Qur'an seharusnya melahirkan fondasi ideology Islam. Maka dari itu setiap permasalahan pendidikan islam harus

dirujuk kepada pemahaman dasar prinsipnya. Dan al-Qur'an sendiri banyak mengandung prinsip-prinsip pendidikan.⁵⁴

1. Membaca dalam Perspektif Islam

Salah satu aspek pendidikan yang merupakan jalan mendapatkan ilmu adalah membaca. Kehidupan kita tidak pernah terlepas dari membaca dan menulis. Ilmu akan kita dapat bila kita mengindahkan suatu perlakuan tentang membaca dan memahami apa yang kita baca. Untuk benar benar memahami urgensi dari membaca, mari kita lihat firman Allah SWT tentang membaca yang terdapat dalam al-Qur'an surat al-Alaq ayat 1 " *Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu yang menciptakan* ". Ayat tersebut merupakan ayat perintah yang difirmankan Allah SWT kepada kita untuk gemar membaca. Allah tidak akan memerintahkan kepada hamba-Nya tentang sesuatu melainkan sesuatu itu akan membawa manfaat untuk hamba-Nya. Membaca adalah perintah Allah SWT, ini berarti membaca merupakan suatu hal yang akan membawa manfaat untuk manusia dalam mencapai tujuan hidup baik di dunia maupun di akhirat. Hal ini terkandung dalam surat al-Alaq ayat 1-5 yang berbunyi :

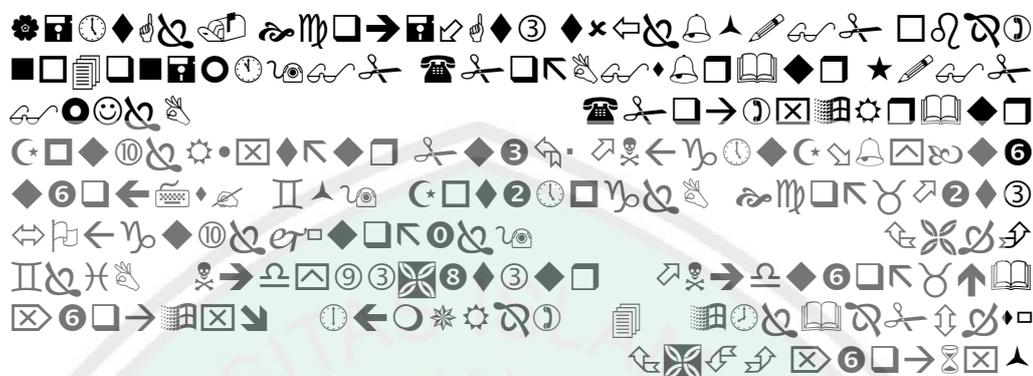


Artinya: "Bacalah dengan menyebut nama Tuhanmu Yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan

⁵⁴ [https:// ww. Academica.edu/Dr. Abdurrahman Saleh Abdullah](https://ww.Academica.edu/Dr.AbdurrahmanSalehAbdullah). *Teori-Teori Pendidikan Berdasarkan al-Qur'an*. Diakses tanggal 30 Juli 2015 Pukul 10.00

Tuhanmulah Yang Mahamulia. Yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”.

Disebutkan dalam surat lain tentang membaca:



Artinya: *Sesungguhnya orang-orang yang selalu membaca kitab Allah dan mendirikan shalat dan menafkahkan sebahagian dari rezki yang Kami anugerahkan kepada mereka dengan diam-diam dan terang-terangan, mereka itu mengharapkan perniagaan yang tidak akan merugi, agar Allah menyempurnakan kepada mereka pahala mereka dan menambah kepada mereka dari karunia-Nya. Sesungguhnya Allah Maha Pengampun lagi Maha Mensyukuri. (QS Al Fathir: 29-30)⁵⁵*
 Rasulullah Shallallahu 'Alaihi wa Sallam juga bersabda, “Bacalah al Qur’an sesungguhnya dia akan datang di hari kiamat sebagai pemberi syafaat bagi yang membacanya” [HR Muslim].

Dalam hadits lainnya Rasulullah Shallallahu 'Alaihi wa Sallam pun juga bersabda,

مَنْ قَرَأَ حَرْفًا مِنْ كِتَابِ اللَّهِ فَلَهُ بِهِ حَسَنَةٌ وَالْحَسَنَةُ بِعَشْرِ أَمْثَلِهَا لَا أَقُولُ
 الْم حَرْفٌ وَلَكِنْ أَلِفٌ حَرْفٌ وَلَا مٌ حَرْفٌ وَمِمْ حَرْفٌ

Artinya: *“Barangsiapa membaca satu huruf dari kitabullah maka baginya sebuah kebaikan. Dan sebuah kebaikan dilipatgandakan sepuluh kalinya. Saya tidak mengatakan aliflammim sebagai satu huruf tetapi*

⁵⁵ : <http://dakwahsyariah.blogspot.com/2014/01/dalil-membaca-dan-menghafal-al-quran.diakses> tanggal 16 Agustus 2015 pukul 14.30

alif adalah satu huruf, lam satu huruf dan mim satu huruf.” [HR Tirmidzi]⁵⁶

Dalam Shahih Muslim Juz 6 Hlm 324

حَدَّثَنَا قُتَيْبَةُ بْنُ سَعِيدٍ وَأَبُو كَامِلٍ الْجَحْدَرِيُّ كِلَاهُمَا عَنْ أَبِي عَوَانَةَ - قَالَ قُتَيْبَةُ حَدَّثَنَا أَبُو عَوَانَةَ - عَنْ قَتَادَةَ عَنْ أَنَسٍ عَنْ أَبِي مُوسَى الْأَشْعَرِيِّ قَالَ قَالَ رَسُولُ اللَّهِ - ﷺ - مَثَلُ الْمُؤْمِنِ الَّذِي يَقْرَأُ الْقُرْآنَ مَثَلُ الْأُتْرُجَةِ رِيحُهَا طَيِّبٌ وَطَعْمُهَا طَيِّبٌ وَمَثَلُ الْمُؤْمِنِ الَّذِي لَا يَقْرَأُ الْقُرْآنَ مَثَلُ التَّمْرَةِ لَا رِيحَ لَهَا وَطَعْمُهَا حُلْوٌ وَمَثَلُ الْمُنَافِقِ الَّذِي يَقْرَأُ الْقُرْآنَ مَثَلُ الرِّيحَانَةِ رِيحُهَا طَيِّبٌ وَطَعْمُهَا مُرٌّ وَمَثَلُ الْمُنَافِقِ الَّذِي لَا يَقْرَأُ الْقُرْآنَ كَمَثَلِ الحُنْظَلَةِ لَيْسَ لَهَا رِيحٌ وَطَعْمُهَا مُرٌّ

Muslim – rahimahullah – berkata : “Qutaibah bin Sa’id dan Abu Kamil al-Jahdari keduanya meriwayatkan kepada kami dari Abu ‘Awanah meriwayatkan – Qutaibah berkata : Abu ‘Awanah meriwayatkan kepada kami dari Qatadah dari Anas dari Abu Musa al-Asy’ari ia berkata telah bersabda Rasulullah shallallahu ‘alaihi wasallam perumpamaan mukmin yang membaca (menghafal) alqur’an adalah seperti buah utrujjah , aromanya harum dan rasanya lezat, sedangkan perumpamaan mukmin yang tidak membaca (menghafal) alqur’an adalah seperti tamr (kurma), tidak ada aromanya tapi rasanya manis, sedangkan perumpamaan munafiq yang membaca alqur’an seperti buah raihanah , aromanya harum tapi rasanya pahit, sedangkan perumpamaan munafiq yang tidak membaca alqur’an seperti buah hanzholah , tak ada aromanya dan rasanya pahit”

2. Pendidikan karakter Kerjasama/Tim dalam perspektif Islam

Teamwork dalam Islam dapat diartikan sebagai bentuk kerjasama atau saling tolong menolong dalam melakukan suatu pekerjaan yang baik atau

⁵⁶ <http://dakwahsyariah.blogspot.com/2014/01/dalil-membaca-dan-menghafal-al-quran>.Diakses tanggal 16 Agustus 2015 pukul 15.00

sesuai syariat islam. Sebagaimana terkandung dalam Alquran surat Al-Maidah ayat 2 :

... وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ وَاتَّقُوا اللَّهَ إِنَّ اللَّهَ شَدِيدُ الْعِقَابِ.

... dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan takwa, dan jangan tolong-menolong dalam berbuat dosa dan pelanggaran. Dan bertakwalah kamu kepada Allah, sesungguhnya Allah amat berat siksa-Nya.”

Teamwork adalah komponen utama demokrasi Islam, yang terus-menerus diperlukan untuk memperkuat dan menjalankan sistem untuk jangka waktu yang panjang. Oleh karena itu, saat ini konsep *teamwork* atau bekerja dalam satu tim sangat ditekankan karena hal ini merupakan unsur penting yang menjamin kecemerlangan dan keberhasilan terutama dalam pembelajaran. Untuk mencapai persatuan di kalangan umat Islam, kita harus mencari *common denominator*, suatu persamaan kriteria pengikat dalam satu pokok, senasib. Kita tahu bahwa kaum mukminin itu bersaudara. Jadi siapa saja yang seiman, bersaudara. Inilah ikatan utama, sama-sama percaya kepada Allah, mengakui bahwa Muhammad itu Rasulullah, Al-Quran itu Kitabullah, melaksanakan puasa, shalat, haji dan sebagainya. Semua adalah Muslim, semua adalah Mukmin.

Secara luas, ada tiga tingkatan *Ukhuwah* : Pertama, *Ukhuwah Insaniah*: yaitu persaudaraan diantara sesama manusia, secara menyeluruh. Kedua, *Ukhuwah Rabbaniah*: yaitu ikatan diantara mereka yang percaya kepada Tuhan Yang Maha Esa, Ketiga, *Ukhuwah Islamiah*: berarti ikatan persaudaraan sesama umat Islam.

Ukhuwah Insaniah merupakan persaudaraan kemanusiaan yang bersifat universal. Dalam Al-Quran disebutkan bahwa Allah menciptakan manusia bersuku-suku, berbangsa-bangsa agar mereka saling *ta'arruf*, saling kenal.

يَا أَيُّهَا النَّاسُ إِنَّا خَلَقْنَاكُمْ مِنْ ذَكَرٍ وَأُنْثَىٰ وَجَعَلْنَاكُمْ شُعُوبًا وَقَبَائِلَ
لِتَعَارَفُوا إِنَّ أَكْرَمَكُمْ عِنْدَ اللَّهِ أَتَّقَىٰ إِنَّ اللَّهَ عَلِيمٌ خَبِيرٌ ﴿١٣﴾

Artinya: “Hai manusia, sesungguhnya Kami menciptakan kamu dari seorang laki-laki dan seorang perempuan, dan menjadikan kamu berbangsa-bangsa dan bersuku-suku supaya kamu saling kenal mengenal. Sesungguhnya orang yang paling mulia di antara kamu di sisi Allah ialah orang yang paling bertakwa di antara kamu. Sesungguhnya Allah maha Mengetahui lagi Maha Mengenal.” (QS. Al-Hujurat : 13).

Perlu pula saya sampaikan, bahwa *Ukhuwah Islamiah* tidak hanya meliputi *ukhuwah* di kalangan umat Islam sendiri. *Ukhuwah* umat Islam adalah persaudaraan dan kerjasama yang bersifat universal, yang juga bisa diterapkan atas seluruh umat manusia secara luas, sesuai dengan ayat Al-Quran : “Dan tidak Ku-utus engkau (wahai Muhammad) kecuali sebagai rahmat bagi sekalian alam.”(QS. Al-Anbiya : 107). Oleh karenanya, kita diharapkan memiliki rasa saling menghargai, saling mencintai sesama manusia, tolong menolong meski pendirian, agama dan ras kita berbeda. Kita harus punya rasa persaudaraan, sepanjang mereka tidak mengganggu kita.

Dengan demikian jelaslah bahwa kerjasama yang sebenarnya hanya dapat dicapai melalui beriman kepada Allah SWT dan Rasul-Nya serta berpegang kuat kepada ajaran-Nya. Persahabatan kepada cinta karena Allah akan mendapat rahmat dari-Nya apalagi kerja sama sebagai teamwork dalam

pembelajaran akan sangat membantu memudahkan dalam memahami suatu pembelajaran.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan dan Prosedur Penelitian

1. Rancangan Penelitian

Secara umum penelitian ini merupakan penelitian eksperimen, menggunakan desain eksperimen semu (*quasi experimental design*), yaitu eksperimen yang kurang murni, karena peneliti tidak sepenuhnya melakukan kontrol terhadap seluruh variabel yang diduga berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.⁵⁷

Kelompok-kelompok yang digunakan sebagai sampel menggunakan kelas-kelas yang sudah ada, yaitu kelas V pada MIN Malang I sebanyak dua kelas, kelas VD dan VH. Peneliti tidak mungkin memanipulasi kelas-kelas yang sudah ada. Namun demikian pemilihan terhadap kelas-kelas tersebut diupayakan setara dari segi kemampuan awal.

Secara khusus penelitian ini menggunakan rancangan kelompok kontrol yang tidak ekuivalen (*nonequivalent control group design*) karena pada desain ini kelompok-kelompok eksperimen maupun kontrol menggunakan kelompok yang sudah ada (tidak dipilih secara random) karena sulit untuk mengacak sampel penelitian.⁵⁸

Pada penelitian eksperimen ini ditetapkan 2 kelompok yang akan diteliti setelah memenuhi kriteria homogenitas. Satu kelompok dijadikan kelompok

⁵⁷ Ardhana, W. 1987. *Bacaan pilihan dalam metode penelitian pendidikan*. Jakarta. Depdikbud

⁵⁸ Sugiono. 1997. *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung Penerbit ALFABETA

eksperimen dan satu kelompok lainnya dijadikan kelompok kontrol (pembanding). Menggunakan 2 kelompok untuk diteliti karena variabel bebas pada penelitian ini adalah penggunaan 2 metode pengajaran yang berbeda, kelompok eksperimen akan dibelajarkan menggunakan model pengajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), sedangkan kelompok kontrol (pembanding) akan dibelajarkan dengan model pengajaran konvensional (ceramah). Variabel terikat yang ingin diteliti adalah hasil belajar dan motivasi belajar. Variabel-variabel lainnya dikontrol agar tidak mempengaruhi hasil penelitian ini, meliputi materi pelajaran, guru pengajar, dan waktu pembelajarannya, sedangkan metode pengajarannya dibuat berbeda.

2. Prosedur Penelitian

Prosedur penelitian eksperimen (*Posttest Nonequivalen Control Group*) pada penelitian ini dapat digambarkan pada tabel berikut:

Tabel 3.1. Rancangan penelitian

Kelompok eksperimen :	O1	X1	O2

Kelompok pembanding :	O3	X2	O4

Keterangan :

- O1, O3 : Kemampuan awal (Pretest)
- X1 : Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen
- O2, O4 : Posttest
- X2 : Perlakuan yang diberikan pada kelompok kontrol
- Garis putus-putus : Subyek tidak dipilih secara acak (menggunakan kelas yang sudah ada).

Rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah

Pertama, melakukan observasi pembelajaran matematika di MIN Malang I untuk mengetahui metode pembelajaran yang digunakan dan keadaan siswa yang akan dijadikan subyek penelitian. Penelitian ini dikenakan pada siswa kelas V semester II tahun pelajaran 2015/2016. Keadaan observasi ini dimulai sejak semester I tahun pelajaran 2015/2016.

Setelah peneliti mengetahui bahwa model yang akan dieksperimenkan belum diterapkan, berikutnya peneliti melakukan studi dokumen untuk mengetahui kesetaraan kemampuan awal pada kelas-kelas yang akan dijadikan subyek penelitian. Studi dokumen dilakukan pada nilai Ujian Akhir Semester (UAS) I mata pelajaran matematika siswa kelas V. Analisis kesetaraan kemampuan awal mata pelajaran matematika siswa kelas V bertujuan untuk mengetahui kelompok kelas V mana saja yang berpeluang sama untuk dijadikan subyek penelitian. Kelas-kelas yang menunjukkan tidak adanya perbedaan secara signifikan nilai UAS semester I mata pelajaran matematika berpeluang sama untuk dijadikan subyek penelitian. Kelas-kelas tersebut kemudian dipilih secara acak dengan cara diundi untuk menentukan yang akan menjadi kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kedua, melakukan uji coba instrumen baik instrumen motivasi berprestasi maupun instrumen pretest dan posttest. Uji coba instrumen ini dikenakan pada kelompok siswa yang tidak terlibat dalam penelitian ini. Uji coba instrumen motivasi dikenakan pada siswa kelas V yang kemampuannya heterogen pada mata pelajaran matematika. Sementara itu, uji coba instrumen pretest dan posttest dikenakan pada kelompok siswa kelas V yang sudah mendapatkan materi pelajaran tersebut. Berdasarkan analisis data hasil uji

coba instrumen, kemudian dilakukan perbaikan terhadap seluruh instrumen yang digunakan dalam penelitian ini.

Ketiga, pelaksanaan tes motivasi bagi kelas yang terpilih sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol, test awal (pretest), pemberian perlakuan dan pemberian tes akhir (posttest). Kegiatan-kegiatan tersebut dilakukan sendiri oleh peneliti dengan tujuan untuk menjaga objektivitas pelaksanaan tes. Guru *partner* membantu pelaksanaan tes tersebut agar proses pengambilan data berjalan lancar.

B. Variabel Penelitian

Variabel-variabel dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) variabel bebas, 2) variabel terikat, 3) variabel moderator, 4) variabel luar yang dikontrol.

1. Variabel bebas

Variabel bebas adalah faktor yang dimanipulasi untuk menentukan hubungan pada gejala yang diobservasi.⁵⁹ Sementara itu Suhardjono menyebutkan bahwa variabel bebas adalah variabel yang sengaja dimanipulasi dan diperkirakan sebagai sebab yang berpengaruh pada variabel terikat.⁶⁰

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Pembelajaran

⁵⁹ Tuckman, B.W. 1999. *Conducting Educational Research. Fifth Edition*. Fort Wort: Harcourt Brace & Company

⁶⁰ Suhardjono. 1990. *Pengaruh Gaya Kognitif dan Perencanaan Pengajaran Berdasarkan Komponen Display Theory Terhadap Perolehan Belajar, Retensi dan Sikap*. Disertasi tidak diterbitkan.

Program
Pasca Sarjana IKIP Malang

Matematika dengan model yang berbeda ini dapat diduga akan mengakibatkan hasil belajar yang berbeda pula bagi masing-masing kelompok penelitian. Indikator keberhasilan dari penerapan model pembelajaran tipe kooperatif tipe TGT bisa diukur dengan hasil mengerjakan soal posttest yang memuat materi: 1) mengubah berbagai bentuk pecahan, 2) membandingkan pecahan, 3) penjumlahan berbagai bentuk pecahan, dan 4) pengurangan berbagai bentuk pecahan.

2. Variabel terikat

Variabel terikat adalah faktor yang diobservasi dan diukur untuk menentukan akibat dari variabel bebas.⁶¹ Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar pada mata pelajaran matematika kelas V yang diukur menggunakan tes hasil belajar (posttest) diakhir pelaksanaan proses belajar mengajar selama penelitian. Pada kegiatan posttest, siswa akan diberi perlakuan berupa mengerjakan soal yang terdiri dari 20 butir soal yang terdistribusi secara merata untuk semua pokok bahasan operasi hitung pecahan, yaitu: 1) mengubah berbagai bentuk pecahan, 2) membandingkan pecahan, 3) penjumlahan berbagai bentuk pecahan, dan 4) pengurangan berbagai bentuk pecahan. Pemberian test juga diberikan kepada kelas kontrol.

3. Variabel moderator

Variabel moderator adalah variabel yang tidak dimanipulasi,

⁶¹ Tuckman, B.W. 1999. *Conducting Educational Research. Fifth Edition*. Fort Wort: Harcourt Brace & Company

namun diprediksi memiliki potensi untuk mempengaruhi variabel terikat. Variabel moderator dalam penelitian ini adalah motivasi siswa dalam belajar matematika. Motivasi belajar akan mempengaruhi perilaku siswa dalam kegiatan pembelajaran. Untuk mengukur pengaruh motivasi, siswa diberi angket yang memuat indikator motivasi dari dalam diri siswa sendiri yaitu: 1) Harapan sukses, 2) Ketertarikan, 3) Bekerja keras, 4) Khawatir akan gagal, dan 5) Berkompetisi.

4. Variabel kontrol

Variabel kontrol adalah variabel yang tidak dimanipulasi tetapi diduga ikut mempengaruhi kesahihan internal.⁶² Pada penelitian ini, yang ditetapkan sebagai variabel kontrol adalah: 1) materi yang diajarkan, 2) guru pengajar, dan 3) waktu belajar.

Materi yang diajarkan pada kegiatan penelitian ini sesuai dengan yang tercantum dalam program semester guru pengajar matematika kelas V, sehingga kegiatan penelitian ini tidak mengganggu program pembelajaran yang telah direncanakan. Materi yang dibelajarkan pada elompok eksperimen dan kelompok kontrol adalah sama, yaitu pokok bahasa Pecahan.

Selain materi yang sama, waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran pada kedua kelompok penelitian juga dilakukan pada waktu yang relatif sama. Penelitian berlangsung pada pagi hari

⁶² Tuckman, B.W. 1999.

sesuai jadwal pelajarannya berkisar antara pukul 07.00 -10.00 WIB.

Variabel lainnya yang juga ikut dikontrol adalah guru pengajarnya. Guru yang terlibat dalam penelitian ini satu orang yaitu guru pengajar matematika kelas V yaitu Ibu Dra. Hanis Iswarini. Beliau adalah guru senior di MIN Malang 1 yang sudah cukup lama mengajar matematika di kelas V. Dengan demikian faktor guru pengajar bisa dikondisikan sehingga bisa melakukan pembelajaran sesuai dengan skenario yang telah disepakati dengan peneliti. Agar guru pengajar dapat melakukan pembelajaran sesuai dengan skenario penelitian, dilakukan pelatihan tentang model yang akan diterapkan dalam penelitian. Pelatihan tersebut dilaksanakan satu minggu sebelum pelaksanaan penelitian.

Selain ketiga faktor di atas, untuk memantau agar guru *partner* melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan sintaks masing-masing metode dan skenario pembelajaran yang telah dirancang oleh peneliti, maka peneliti melakukan monitoring dan pendampingan selama kegiatan eksperimen di kelas. Temuan-temuan selama pelaksanaan eksperimen diinventarisasi dan didiskusikan dengan guru *partner* pada setiap akhir pembelajaran sehingga pembelajaran berikutnya dapat berlangsung sesuai dengan rancangan yang telah dibuat oleh peneliti.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I yang berlokasi di Jl. Bandung no. 7C Kota Malang pada semester genap tahun pelajaran 2015-2016.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I yang berlokasi di Jl. Bandung no. 7C Kota Malang yang terdiri dari 8 paralel kelas yaitu kelas VA sampai dengan VH. Dengan jumlah siswa tiap kelas rata-rata 30 siswa. Dari 8 kelas tersebut dipilih secara acak 2 kelas yang akan dijadikan sampel, sehingga sampel pada penelitian ini adalah 2 x 30 (=60 siswa) MIN Malang I kelas V semester II tahun pelajaran 2015/2016. Satu kelas sebagai kelompok eksperimen dan satu kelas sebagai kelompok kontrol.

Kelas-kelas yang dipilih sebagai sampel penelitian adalah kelas-kelas yang mempunyai kemampuan pelajaran matematika yang homogen. Kemampuan pada mata pelajaran matematika kelas-kelas sampel di dasarkan pada nilai Ujian Akhir Semester (UAS) I.

Untuk mengetahui kelompok-kelompok kelas yang homogen secara akademik, data nilai Ujian Akhir Semester (UAS) I mata pelajaran matematika dianalisis dengan menggunakan uji homogenitas. Hasil analisis homogenitas tersebut dapat disajikan pada tabel berikut:

Tabel 3.1. Hasil analisis nilai UAS mata pelajaran matematika siswa kelas V MIN Malang 1

Kelas	N Sampel	Mean	Simpangan Baku	Dn (KS Hitung)	KS Tabel	Kesimpulan
Kelas V-A	31	77,226	16,715	0,120	0,244	Normal
Kelas V-B	30	24,767	16,933	0,113	0,255	Normal
Kelas V-C	30	76,300	13,339	0,109	0,255	Normal
Kelas V-D	30	76,800	13,476	0,064	0,255	Normal
Kelas V-E	30	76,900	14,079	0,088	0,255	Normal
Kelas V-F	30	76,100	12,274	0,157	0,255	Normal
Kelas V-G	30	78,967	12,637	0,094	0,255	Normal
Kelas V-H	30	77,033	13,000	0,076	0,255	Normal

Berdasarkan output uji normalitas di atas dapat diketahui bahwa ke delapan kelas VA – VH terdistribusi homogen. Peneliti hanya membutuhkan 2 kelas untuk dijadikan sampel masing-masing sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Oleh karena itu peneliti menetapkan kelas VD dan VH sebagai sampel, selain karena keduanya sama-sama homogen dengan jumlah siswa sama dan rata-rata nilai tidak jauh berbeda. Kemudian peneliti mengundi kedua kelas tersebut untuk ditetapkan sebagai kelas eksperimen dan kelas kontrol. Berdasarkan hasil undian terpilih kelas VH sebagai kelas eksperimen dan kelas VD sebagai kelas kontrol.

Setelah itu, peneliti akan memberikan perlakuan yang berbeda terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen akan dibelajarkan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT)

dan kelas kontrol dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional (Ceramah).

E. Pengumpulan Data

Yang dimaksud dengan teknik pengumpulan data adalah suatu usaha memperoleh bahan dan keterangan yang dibutuhkan dalam penelitian, maka peneliti perlu menentukan langkah-langkah pengumpulan data yang sesuai dengan permasalahan dalam penelitian.

Metode pengumpulan data yang digunakan yaitu:

1. Metode dokumentasi

Menurut Budiyono bahwa metode dokumentasi adalah cara pengumpulan data dengan melihatnya dalam dokumen yang telah ada.⁶³ Dokumen yang dimaksud di sini adalah dokumen yang resmi dimana telah terjamin keabsahannya.

2. Metode Tes

Menurut Budiyono bahwa metode tes adalah pengumpulan data yang menghadapkan sejumlah pertanyaan-pertanyaan atau suruh-suruhan kepada subyek penelitian.⁶⁴ Hal ini untuk mengetahui apakah materi yang diberikan oleh guru kepadasiswa sudah dikuasai oleh mereka dan untuk mengukur prestasi belajar siswa. Tes yang akan diberikan adalah

⁶³Budiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Surakarta: Sebelas Maret University Press. 2003), hlm.54.

⁶⁴Budiyono, *Metodologi Penelitian Pendidikan*, hlm. 55.

pre test dan post test. Ngalim Purwanto⁶⁵ menyatakan bahwa pre test merupakan tes yang diberikan sebelum pengajaran dimulai, dan bertujuan untuk mengetahui sampai dimana penugasan siswa terhadap bahan pengajaran (pengetahuan dan ketrampilan) yang akan diajarkan dan post test bertujuan untuk mengetahui sampai dimana pencapaian siswa terhadap bahan pengajaran (pengetahuan maupun ketrampilan) setelah mengalami kegiatan belajar.

3. Metode Angket

Menurut Budiyono metode angket adalah cara pengumpulan data melalui pengajuan pertanyaan-pertanyaan tertulis kepada subyek penelitian, responden, atau sumber data yang jawabannya diberikan secara tertulis.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen yang akan digunakan dalam penelitian ini, terdiri dari : tes, lembar observasi, foto kegiatan penelitian, dan angket.

a. Tes

Tes untuk mengetahui prestasi belajar matematika pokok bahasan Pecahan. Sebelum instrumen digunakan, terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen untuk mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen. Soal tes yang telah dibuat, terlebih dahulu akan diujicobakan pada siswa kelompok non eksperimen yaitu kelas VG yang menurut analisis hasil Ujian Akhir Semester

⁶⁵ Ngalim Purwanto, *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 23.

(UAS) I mempunyai rata-rata nilai paling tinggi dan berdasarkan informasi dari guru partner bahwa kelas tersebut sudah mendapatkan materi pembelajaran tentang pecahan.

Nilai siswa diperoleh dengan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor perolehan}}{\text{Total skor}} \times 100$$

Nilai siswa selanjutnya dibandingkan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang diberlakukan di MIN Malang I, yaitu 67. Bila ada siswa yang mendapat nilai kurang dari 67, maka siswa tersebut diberikan remedi.

b. Lembar Observasi

Dalam menggunakan metode observasi, cara yang paling efektif adalah melengkapinya dengan format atau blangko pengamatan sebagai instrumen. Format yang disusun berisi item-item tentang kejadian atau tingkah laku yang digambarkan akan terjadi.⁶⁶

c. Foto Kegiatan Penelitian

Foto kegiatan penelitian merupakan bukti otentik suatu kegiatan. Foto kegiatan meliputi foto pada tahap perencanaan, dan pelaksanaan pembelajaran. Foto tahap perencanaan meliputi proses pembuatan peraga, dan diskusi antara peneliti dan kolaborator saat membahas keseluruhan penelitian. Sedangkan pelaksanaan pembelajaran meliputi aktifitas guru dan aktifitas siswa.

d. Angket.

⁶⁶Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian. Suatu pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2006), hlm. 229.

Angket yang akan diberikan kepada siswa di kelas kontrol dan kelas eksperimen adalah angket untuk mengetahui tingkat motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pembelajaran yang diterapkan. Sedangkan untuk kelas eksperimen akan diberi angket tambahan yang digunakan untuk mengetahui dampak belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

G. Uji Validitas dan Reliabilitas

1. Uji Validitas

Validitas adalah salah satu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesulitan satu instrumen. Valid berarti instrumen tersebut dapat mengukur apa yang hendak diukur. Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) itu valid. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas yang rendah. Tinggi rendahnya validitas instrumen menunjukkan sejauhmana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang validitas yang dimaksud.⁶⁷

Validitas menunjukkan ketepatan antara obyek yang diukur dengan alat ukur. Uji validitas isi dapat dilakukan oleh validator.

Untuk mempertinggi validitas isi, dapat melalui langkah-langkah :⁶⁸

- 1) Mengidentifikasi bahan-bahan yang telah diberikan beserta tujuan instruksionalnya.

⁶⁷Suharsimi Arikunto, *Dasar-Dasar Evaluasi Penelitian*. (Jakarta: Bumi Aksara 2006), hlm. 168.

⁶⁸Budiyono. *Metodologi Penelitian Pendidikan*, (Surakarta: Sebelas Maret University Press 2003), hlm. 208.

- 2) Membuat kisi-kisi dari soal tes yang akan ditulis.
- 3) Menyusun soal tes beserta kuncinya.
- 4) Menelaah soal tes sebelum dicetak.

Uji validitas yang dilakukan dengan menggunakan dengan teknik *korelasi product moment Pearson* dengan Microsoft Excel untuk bentuk soal pilihan ganda (PG), kemudian membandingkan *r* hitung dari setiap item pertanyaan dengan *r* tabel dengan taraf signifikan (α) = 0,05 atau 5% dengan asumsi jika *r* hitung (r_{xy}) \geq dari *r* tabel maka item tersebut adalah valid.

Adapun rumusnya adalah :⁶⁹

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

- r_{xy} : Indeks daya beda
- N : Cacah subyek yang dikenai tes
- X : Skor butir tes
- Y : Total skor

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas sama dengan konsistensi atau keajegan. Suatu instrumen penelitian dikatakan mempunyai nilai reliabilitas tinggi apabila tes (alat pengumpul data) yang dibuat mempunyai hasil yang konsisten dalam mengukur apa yang hendak diukur.

⁶⁹Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, hlm. 213

Reliabilitas menunjukkan pada satu pengertian bahwa satu instrumen cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data. Instrumen yang reliabel akan menghasilkan data yang dapat dipercaya. Setelah diketahui jumlah item yang valid, selanjutnya uji reliabilitas instrumen yang berorientasi pada pengertian bahwa soal/angket yang digunakan dalam penelitian ini dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data, uji reliabilitas sendiri menggunakan koefisien Spearman Brown dengan Microsoft Excel untuk bentuk soal pilihan ganda/PG dengan skor 0 – 1 (salah = 0 dan benar = 1).

Suatu instrumen dikatakan reliabel jika nilai r hitung yang dihasilkan adalah positif dan lebih besar dari r tabel dengan taraf signifikan (α) = 0,05 atau 5%.

Adapun rumus Spearman Brown adalah :⁷⁰

$$r_{11} = \left(\frac{2 r_{11/2}}{1 + r_{11/2}} \right)$$

Keterangan :

r_{11} : Indeks reliabilitas instrumen

$r_{11/2}$: Indeks korelasi Pearson antara dua belahan instrumen

3. Interpretasi nilai r_{xy} untuk validitas dan nilai r_{11} untuk reliabilitas⁷¹

Interprestasi nilai r_{xy} untuk validitas dikategorikan sebagai berikut :

0,80 < r_{xy} < 1,00 validitas sangat tinggi/ST.

⁷⁰Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, hlm. 223

⁷¹Guilford, *Fundamental Statistics in Psychology and Education*, (New York : Mc Graw-Hill Book Co. Inc. 1956), hlm. 145.

$0,60 < r_{xy} < 0,80$ validitas tinggi/T.

$0,40 < r_{xy} < 0,60$ validitas sedang/SD.

$0,20 < r_{xy} < 0,40$ validitas rendah/R.

$0,00 < r_{xy} < 0,20$ validitas sangat rendah/SR.

$r_{xy} < 0,00$ tidak valid/TV.

Dan interpretasi nilai r_{11} untuk reliabilitas dikategorikan sebagai berikut

:

$0,80 < r_{11} \leq 1,00$ reliabilitas sangat tinggi/ST.

$0,60 < r_{11} \leq 0,80$ reliabilitas tinggi/T.

$0,40 < r_{11} \leq 0,60$ reliabilitas sedang/SD.

$0,20 < r_{11} \leq 0,40$ reliabilitas rendah/R.

$0,00 \leq r_{11} \leq 0,20$ reliabilitas sangat rendah/SR.

H. Analisis Data

Untuk menganalisis dan menginterpretasikan data yang diperoleh dari sampel digunakan Analisis Deskriptif Kuantitatif dengan menggunakan perhitungan statistik analisis atau olah data sebagai berikut :

1. Tes.

Data-data yang diperoleh peneliti sesudah melakukan penelitian akan diolah seperti langkah-langkah berikut :

a. Mencari nilai rata-rata (*mean*) nilai pre-test.

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

- \bar{X} : Nilai rata-rata pre-test
 $\sum X$: Jumlah total nilai pre-test
 N : Jumlah peserta tes

b. Mencari nilai rata-rata (mean) nilai post-test

$$\bar{Y} = \frac{\sum Y}{N}$$

Keterangan :

- \bar{Y} : Nilai rata-rata post-test
 $\sum Y$: Jumlah total nilai post-test
 N : Jumlah peserta tes

c. Menghitung taraf signifikansi perbedaan antara mean pada pre-test dan post-test untuk metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa MIN Malang I dengan rumus *t* test :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

- d : $y - x$
 Md : Mean/rata-rata dari perbedaan pre-test dan post-test
 xd : Deviasi masing-masing subjek ($d - Md$)
 $\sum x^2 d$: Jumlah kuadrat deviasi
 N : banyaknya subjek
 db : Derajat Kebebasan (ditentukan dengan $N - 1$)

Untuk mencari mean deviasi pre-test dan post-test :

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$xd = d - Md$$

- d. Menghitung taraf signifikasi perbedaan peningkatan prestasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol untuk metode pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa MIN Malang I dengan melakukan analisis dari setiap kelas baik eksperimen maupun kontrol), adapun rumusnya adalah :⁷²

$$t = \frac{|M_x - M_y|}{\sqrt{\left(\frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{N_x + N_y - 2}\right) \left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

Keterangan :

M : nilai rata-rata hasil perkelompok/perkelas.

N : banyaknya subjek dari setiap variabel.

$\sum X^2$: deviasi variabel x.

$\sum Y^2$: deviasi variabel y.

- e. Mencari efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa MIN Malang I dengan mengetahui nilai Gain dari setiap siswa untuk masing-masing kelas baik kelas eksperimen dan kelas kontrol, setelah itu

⁷²Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian*, hlm. 353.

hasil nilai Gain dirata-ratakan. Uji Nilai Gain dihitung dengan menggunakan rumus berikut :⁷³

$$G = \frac{\text{Nilai Post test} - \text{Nilai Pre test}}{100 - \text{Nilai Pre test}}$$

Keterangan:

Jika nilai Gain : $G > 0,7$ kategori tinggi

Jika nilai Gain : $0,3 \leq G \leq 0,7$ kategori sedang

Jika nilai Gain : $G < 0,3$ kategori rendah

2. Angket

Dalam penelitian ini data angket dianalisis dengan menggunakan perhitungan statistik non-parametrik, yaitu dengan menggunakan uji tanda.

Uji ini digunakan untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan. Apakah terdapat perbedaan yang positif atau negatif. Namun sebelum diterapkannya langkah-langkah dalam uji tanda, maka yang harus dilakukan adalah:

⁷³Meltzer, *The Relationship Between Mathematics Preparation and Conceptual Learning gains in Physics : Possible "Hidden Variable" in Diagnostic Pretest Scores*, (American Journal of Physics, 2002), hlm. 70.

- a. Menghitung skor angket siswa sebelum dan sesudah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT.
- b. Memasukkan data skor angket tersebut kedalam tabel uji tanda.

Adapun langkah-langkah dalam uji tanda adalah sebagai berikut:

1) Menentukan hipotesis

H_0 = Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan.

H_1 = Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan.

2) Menentukan taraf nyata atau nilai kritis

Taraf kepercayaan yang digunakan adalah 95%, sehingga tingkat signifikansi (*significant level*) atau taraf nyata adalah 5% atau $\alpha = 0,05$

3) Menentukan tanda beda antara pasangan observasi.

Setelah hipotesis dan taraf nyata ditentukan maka langkah selanjutnya adalah menghitung selisih antara satu observasi dengan observasi lainnya secara sistematis, dan kemudian mencatat apakah perbedaan tersebut positif atau negatif. Tanda beda ini dihitung dengan memberi selisih ($Y_i - X_i$), dengan X_i adalah skor angket siswa sebelum diterapkannya TGT, sedangkan Y_i adalah skor angket siswa sesudah diterapkannya TGT.

4) Menghitung frekuensi tanda

Menghitung frekuensi tanda ialah menghitung tanda positif, tanda negatif dan nol.⁷⁴

5) Untuk menguji hipotesis dengan menggunakan rumus sebagai

berikut:

$$Z_{hitung} = \frac{n_1 - n_2}{\sqrt{n_1 + n_2}}$$

Keterangan:

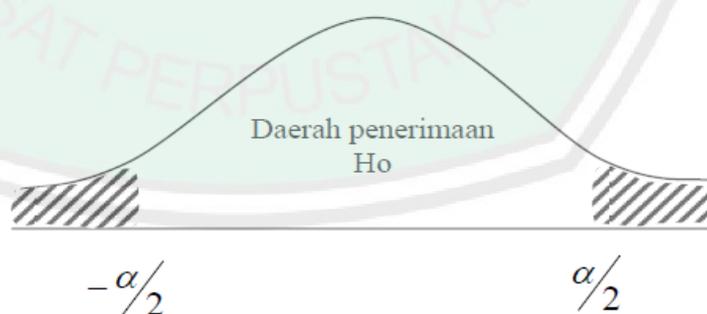
n_1 = Jumlah data positif

n_2 = Jumlah data negatif⁷⁵

$$Z_{tab} = Z_{\alpha/2}$$

6) Menentukan kriteria hipotesis (daerah penolakan).

Karena sampel penelitian ini menggunakan $n \geq 30$ maka statistik Z ini berdistribusi normal, sehingga untuk menentukan kriteria hipotesis atau pengujian digunakan daftar distribusi normal. Dengan daerah pengujian sebagai berikut :



⁷⁴ Supranto J, *Statistik Jilid 2*, (Jakarta: Erlangga, 2005), hlm. 324-325

⁷⁵ Abdul Muhid, *Statistik Parametrik Dan Non-Parametrik (Modul Analisis Data)*, (Surabaya: Fakultas Dakwah IAIN Supel, 2008), hlm. 112

$$H_0 \text{ diterima} = -Z_{\alpha/2} < Z < Z_{\alpha/2}$$

$$H_0 \text{ ditolak} = Z < -Z_{\alpha/2} \text{ atau } Z > Z_{\alpha/2}$$



BAB IV

PAPARAN DATA DAN HASIL PENELITIAN

A. Paparan Data

Data hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) yang akan dipaparkan peneliti di sini adalah data hasil rekaman tentang seluruh aktivitas dari pelaksanaan tindakan yang berlangsung di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I Jl. Bandung 7C Malang.

1. Selayang Pandang MIN Malang 1

Sebelumnya diawali dengan paparan dari dokumen yang peneliti temui di tempat penelitian, yaitu profil lembaga MIN Malang 1.

Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I adalah lembaga pendidikan tingkat dasar yang berciri khas agama Islam berada di bawah naungan Kementerian Agama Republik Indonesia. MIN Malang I pada awalnya merupakan Sekolah Dasar Latihan III PGAN 6 tahun Malang yang diubah statusnya menjadi Madrasah Ibtidaiyah Negeri pada tanggal 8 September 1978 dengan adanya Surat Keputusan Menteri Agama Republik Indonesia No. 15 tahun 1978 dan No. 17 Tahun 1978. Dengan tekad semangat ruhul jihad yang tulus ikhlas dari para guru dan didukung oleh peran serta masyarakat (orang tua murid) dan pemerintah (Kemenag) dengan mendapat ridlo dari Allah SWT, MIN Malang I telah berkembang dengan pesat. MIN Malang I telah dipercaya masyarakat untuk mengelola amanah orang tua dari 1.285 murid dengan 38 rombongan belajar (data tahun 2012). Kerja keras dari 98 guru dan karyawan MIN Malang

I telah menempatkan madrasah ini sejajar dengan sekolah-sekolah unggulan di Jawa Timur baik di bidang prestasi akademis maupun non akademisnya.

MIN Malang berada di Jalan Bandung 7C Kelurahan Penanggungan Kecamatan Klojen Kota Malang Jawa Timur. Madrasah ini memiliki letak geografis yang strategis, karena terletak di jalan raya yang dilalui oleh angkutan kota dari ke berbagai jalur, Arjosari-Landung Sari (AL), Arjosari Dinoyo Landung Sari (ADL), Arjosari Sarangan Dieng (ASD), dan Gadang – Landung Sari (GL) sehingga anak-anak dari berbagai penjuru kota Malang dapat menempuh perjalanan ke madrasah ini dengan mudah. Dengan dukungan transportasi yang relatif mudah dan publikasi madrasah yang relatif meluas dan merata di masyarakat kota Malang dan sekitarnya, maka madrasah ini sangat diminati oleh anak-anak yang berada di sekitar radius 20 km dari madrasah. Adanya kondisi geografis yang cukup strategis ini menyebabkan para peminat semakin meningkat.

Selain faktor eksternal sebagaimana yang dipaparkan di atas, faktor internal berupa prestasi baik akademis maupun non akademis mampu menjadi daya tarik tersendiri terhadap animo masyarakat kota Malang. Berbagai prestasi telah diukir oleh MIN Malang I baik di tingkat lokal, regional, nasional bahkan internasional. MIN Malang I telah berkembang menjadi madrasah yang diperhitungkan di berbagai ajang perlombaan. Hal tersebut tidak lepas dari berbagai inovasi yang senantiasa dilakukan oleh segenap pendidik dan tenaga kependidikan di MIN Malang I.

Visi MIN Malang I

Misi MIN Malang I

Misi penyelenggaraan pendidikan di MIN Malang I adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan kurikulum yang adaptif terhadap kebijakan pemerintah, tuntutan masyarakat, kebutuhan dan perkembangan siswa-siswi dan tuntutan perkembangan ilmu pengetahuan-teknologi.
2. Menyenggarakan proses belajar-mengajar yang kreatif, inovatif, dan efektif berbasis *Intructional Teknologi* sehingga mampu menumbuhkan-kembangkan multi kecerdasan siswa secara berkesetaraan.
3. Melahirkan lulusan madrasah yang cerdas, kreatif, berakhlak mulia, cinta tanah air, memiliki kebugaran tubuh yang prima, dan berdaya saing tinggi.
4. Mengembangkan sumber daya pendidik dan tenaga kependidikan yang berkualitas sebagai agen pembaruan di bidang pendidikan.
5. Menyediakan sarana-prasarana pendidikan berstandar nasional dan penciptaan lingkungan madrasah sebagai sumber belajar guna mendukung terwujudnya pengelolaan madrasah yang efektif.
6. Mewujudkan visi, misi, dan tujuan madrasah secara efektif dan efisien.
7. Menyediakan sumber-sumber pembiayaan madrasah dengan membangun kemitraan bersama *stakeholders*, serta mengelolanya secara sistematis, transparan, efisien, dan akuntabel.

8. Mengembangkan sistem penilaian hasil belajar yang berbasis penilaian autentik (*authentic assessment*) dan bentuk pelaporannya yang memiliki tingkat keterbacaan tinggi.
9. Membangun budaya religius di kalangan warga madrasah yang tercermin dalam kebiasaan sehari-hari.

Profil Lulusan

Lulusan MIN Malang I diharapkan memiliki:

1. Kemampuan mengembangkan jati diri sebagai warga Negara Kesatuan Republik Indonesia serta integritas moral dan akhlak yang tinggi,
2. Kemampuan belajar sepanjang hayat secara mandiri yang ditunjukkan dengan kemampuan mencari, mengorganisasi dan memproses informasi untuk kepentingan kini dan nanti serta kebiasaan membaca dan menulis dengan baik,
3. Pribadi yang bertanggung jawab terhadap tugas yang diberikan yang ditunjukkan dengan kesediaan menerima tugas, menentukan standar dan strategi yang tepat serta konsisten dalam menyelesaikan tugas tersebut, dan bertanggungjawab terhadap hasilnya,
4. Kemampuan berpikir yang kuat dan luas secara deduktif, induktif, ilmiah, kritis, kreatif, inovatif, dan eksperimentatif untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan baru atau ide-ide baru yang belum dipikirkan sebelumnya,

5. Penguasaan tentang diri sendiri sebagai pribadi (intrapersonal/kualitas pribadi),
6. Penguasaan materi pelajaran yang ditunjukkan dengan kelulusan ujian akhir nasional dan sertifikat internasional untuk mata pelajaran yang dikompetensikan secara internasional (matematika, IPA, dan bahasa Inggris),
7. Penguasaan teknologi dasar yang mutakhir dan canggih,
8. Bekerjasama dengan pihak-pihak lain (interpersonal) secara individual, kelompok/kolektif (lokal, nasional, regional, dan global),
9. Kemampuan mengkomunikasikan ide dan informasi kepada pihak lain dalam bahasa Indonesia dan bahasa asing (utamanya bahasa Inggris dan Arab),
10. Kemampuan memecahkan masalah dan pengambilan keputusan,
11. Terampil menggunakan ICT,
12. Memahami budaya/kultur bangsa-bangsa lain (lintas budaya bangsa),
13. Kepedulian terhadap lingkungan sosial, fisik, dan budaya,
14. Menghasilkan karya yang bermanfaat bagi diri sendiri dan bangsa,
15. Memahami, menghayati, dan menerapkan jiwa kewirausahaan dalam kehidupan.

Proses Belajar Mengajar

1. Pro perubahan, yaitu yang mampu menumbuhkan dan mengembangkan daya kreasi, inovasi, nalar dan eksperimentasi untuk menemukan kemungkinan-kemungkinan baru.

2. Menekankan pada pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, produktif, Islami dan Berkesetaraan.

2. Kegiatan pra eksperimen

Langkah pertama yang dilakukan peneliti sebelum eksperimen adalah membuat perencanaan. Beberapa hal penting yang dilakukan peneliti pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- a. Membuat skenario pembelajaran berupa rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) untuk pokok bahasan operasi hitung pecahan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT untuk kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional (ceramah) untuk kelas kontrol. (terlampir 1).
- b. Membuat lembar diskusi kelompok.
- c. Menyiapkan soal turnamen dan kartu.
- d. Menyiapkan daftar nama anggota kelompok.
- e. Membuat kisi-kisi dan naskah ujicoba soal pretest
- f. Membuat lembar tes baik pre-test maupun post-test.
- g. Membuat kuesioner/angket dan lembar observasi kegiatan siswa.

Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan instrumen-instrumen tersebut, kemudian dikonsultasikan kepada pembimbing.

Sebagai langkah awal peneliti melakukan uji instrument tes, yaitu soal matematika pokok bahasan operasi hitung pecahan sebanyak 40 berupa soal pilihan ganda (PG). Uji terhadap instrumen ini untuk menentukan atau untuk mengetahui apakah instrumen tersebut layak dipakai atau tidak. Instrumen diuji dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Dalam hal ini peneliti menggunakan teknik *korelasi*

product moment pearson dengan Microsoft Excel, kemudian membandingkan r hitung dari setiap item pertanyaan, dengan $N = 31$ dari banyaknya siswa di kelas VA, yaitu : 31 anak dan taraf signifikan yang ditinjau adalah $(\alpha) = 0,05$ atau 5% (jika $n = 31$, maka $r \text{ table} = 0,355$). Apabila dengan asumsi jika r hitung (r_{xy}) \geq dari $r \text{ table}$, maka item tersebut adalah valid.

Kelas uji coba instrumen pretest adalah siswa kelas VA Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I yang berjumlah 31 siswa, dengan alasan kelas tersebut sudah menerima materi yang akan diberikan pada kelas eksperimen yaitu operasi hitung pecahan. Kelas uji coba angket adalah kelas VB yang berjumlah 30 siswa. Sedangkan kelas eksperimen adalah kelas VH dengan jumlah siswa 30, dan sebagai kelas kontrol adalah kelas VD dengan jumlah siswa 30.

Adapun rincian jumlah siswa Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I pada masing-masing kelas yang dipilih sebagai kelas eksperimen, kelas kontrol maupun kelas ujicoba instrumen soal pretest dan kelas ujicoba angket dapat dilihat dalam tabel di bawah ini.

Tabel 4.1. Daftar Siswa Kelas VA, VB, VD dan VH

No.	Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Jumlah	Keterangan
1	VA	12	19	31	Kelas uji coba instrument pretest
2	VB	14	16	30	Kelas uji coba instrument angket
3	VD	12	18	30	Kelas kontrol

4	VH	12	18	30	Kelas eksperimen
---	----	----	----	----	------------------

Uji coba Instrumen pretest dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 5 Januari 2016. Uji coba Instrumen untuk mencari validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji coba instrument untuk validitas diketahui bahwa butir soal no.1 sampai 40 ada yang valid dan ada yang tidak valid. Dari 40 butir soal, akan dipilih 20 butir soal untuk pretest di kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Untuk hasil hitungan validitas butir soal nomor 1 di peroleh dari olah data dengan nilai-nilai berikut :

N	$\sum X$	$\sum Y$	$\sum XY$	$\sum X^2$	$\sum Y^2$
31	26	906	825	26	28122

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{(31 \times 825) - (26 \times 906)}{\sqrt{[(31 \times 26) - (26^2)] \times [(31 \times 28.122) - (906)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{25.575 - 23.556}{\sqrt{(806 - 676) \times (871.782 - 820.836)}}$$

$$r_{xy} = \frac{2.019}{\sqrt{130 \times 50.946}} = \frac{2.019}{\sqrt{6.622.980}} = \frac{2.019}{2.573,515} = 0,785$$

Validitas butir soal nomor 1 didapat $r_{xy} = 0,785$ dan dengan $N = 31$ pada taraf signifikan (α) = 0,05 atau 5% r tabel = 0,355, berarti r hitung > r tabel yaitu:

$0,785 > 0,355$ adalah valid dan masuk kategori validitas tinggi.

Untuk butir soal nomor 2 dan seterusnya dihitung dengan cara yang sama.

Sehingga hasil validitas dari korelasi product moment pearson dengan Microsoft Excel selengkapnya dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.2. Hasil Validitas Soal Ujicoba Pretest

BUTIR SOAL NOMOR	NILAI KOLERASI PEARSON (r_{xy})	r TABEL	KRITERIA	KATEGORI	KET
1	0,785	0,355	Valid	Tinggi	Digunakan
2	0,464	0,355	Valid	Sedang	Digunakan
3	0,646	0,355	Valid	Tinggi	Digunakan
4	0,523	0,355	Valid	Sedang	Digunakan
5	0,315	0,355	Tidak Valid	Rendah	Tidak
6	0,060	0,355	Tidak Valid	Sangat Rendah	Tidak
7	0,473	0,355	Valid	Sedang	Digunakan
8	0,416	0,355	Valid	Sedang	Digunakan
9	0,383	0,355	Valid	Rendah	Tidak
10	0,845	0,355	Valid	Sangat Tinggi	Digunakan
11	0,363	0,355	Valid	Rendah	Tidak
12	0,660	0,355	Valid	Tinggi	Digunakan
13	0,483	0,355	Valid	Sedang	Digunakan
14	0,640	0,355	Valid	Tinggi	Digunakan
15	0,372	0,355	Valid	Rendah	Tidak
16	0,896	0,355	Valid	Sangat Tinggi	Digunakan
17	0,158	0,355	Tidak Valid	Sangat Rendah	Tidak
18	0,483	0,355	Valid	Sedang	Digunakan
19	0,526	0,355	Valid	Sedang	Digunakan
20	0,079	0,355	Tidak Valid	Sangat Rendah	Tidak
21	0,393	0,355	Valid	Rendah	Tidak
22	0,329	0,355	Tidak Valid	Rendah	Tidak
23	0,494	0,355	Valid	Sedang	Digunakan
24	0,381	0,355	Valid	Rendah	Tidak
25	0,305	0,355	Tidak Valid	Rendah	Tidak
26	0,183	0,355	Tidak Valid	Sangat Rendah	Tidak
27	0,688	0,355	Valid	Tinggi	Digunakan
28	0,383	0,355	Valid	Rendah	Tidak
29	0,250	0,355	Tidak Valid	Rendah	Tidak
30	0,592	0,355	Valid	Sedang	Digunakan

31	0,363	0,355	<i>Valid</i>	Rendah	<i>Tidak</i>
32	0,552	0,355	<i>Valid</i>	Sedang	<i>Digunakan</i>
33	0,303	0,355	<i>Tidak Valid</i>	Rendah	<i>Tidak</i>
34	0,438	0,355	<i>Valid</i>	Sedang	<i>Digunakan</i>
35	0,394	0,355	<i>Valid</i>	Rendah	<i>Tidak</i>
36	0,305	0,355	<i>Tidak Valid</i>	Rendah	<i>Tidak</i>
37	0,139	0,355	<i>Tidak Valid</i>	Sangat Rendah	<i>Tidak</i>
38	0,547	0,355	<i>Valid</i>	Sedang	<i>Digunakan</i>
39	0,280	0,355	<i>Tidak Valid</i>	Rendah	<i>Tidak</i>
40	0,476	0,355	<i>Valid</i>	Sedang	<i>Digunakan</i>

Begitu juga hasil uji coba instrument untuk reliabilitas diketahui bahwa butir soal no.1 sampai 40 adalah reliabel.

Untuk hasil hitungan reliabilitas dengan rumus Spearman Brown dengan cara sebagai berikut :

Pertama, Belahan Awal-Akhir : karena jumlah item soal berbentuk pilihan ganda ada 40 butir (skor 1-0), maka skor dari no. 1 sampai no. 20 dijumlah masuk kelompok awal, sedangkan skor dari no. 21 sampai no. 40 dijumlah masuk kelompok akhir dari setiap siswa (subyek yang di tes) atau *kedua*, cara Belahan Ganjil-Genap : setiap skor bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 35, 37 dan 39) dijumlah, begitu juga setiap skor bernomor genap (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34, 36, 38 dan 40) dijumlah dari setiap siswa (subyek yang di tes), karena skor benar = 1 atau salah = 0, maka hasil yang dijumlah adalah skor yang benar. Sehingga diperoleh belahan sebagaimana tabel berikut dan selanjutnya dihitung korelasi produk momen pearson (r_{xy}).

Tabel. 4.3. Hasil Belahan Awal-Akhir dan Ganjil-Genap Soal Ujicoba Pretest.

NO URUT	AWAL	AKHIR	GANJIL	GENAP
1	17	17	15	19
2	16	12	13	15
3	16	17	19	14
4	16	16	17	15
5	17	14	14	17
6	19	16	18	17
7	15	15	16	14
8	6	10	6	10
9	11	9	10	10
10	18	15	16	17
11	6	8	10	4
12	15	17	16	16
13	16	16	15	17
14	20	19	20	19
15	14	17	13	18
16	18	16	17	17
17	15	14	16	13
18	15	14	13	16
19	17	17	16	18
20	17	16	16	17
21	8	6	7	7
22	15	15	14	16
23	17	16	17	16
24	19	15	18	16
25	17	16	16	17
26	10	9	11	8
27	12	13	11	14
28	15	15	15	15
29	19	18	18	19
30	20	20	20	20
31	5	7	7	5

Pada belahan Akhir-Awal diperoleh korelasi $r_{xy} = 0,885$, kemudian dihitung

r_{11} atau indeks reliabilitas dengan cara :

$$r_{11} = \left(\frac{2r^{1/12}}{1+r^{1/12}} \right) = \left(\frac{2 \times 0,885}{1+0,885} \right) = \left(\frac{1,770}{1,885} \right) = 0,939$$

N = 31 pada taraf signifikan (α) = 0,05 atau 5% r tabel = 0,355 berarti r hitung > r tabel = 0,939 > 0,355 adalah reliabel dan masuk kategori reliabilitas sangat tinggi.

Dengan cara yang sama belahan Ganjil-Genap diperoleh $r_{11} = 0,881$, berarti r hitung > r tabel = 0,881 > 0,355 adalah reliabel dan masuk kategori reliabilitas sangat tinggi.

Tabel 4.5. Hasil Reliabilitas Soal Ujicoba Pretest

BENTUK SOAL	r_{11}	r TABEL	KRITERIA	KATEGORI
Pilihan Ganda (40 soal)	Belahan Awal-Akhir 0,939	0,355	Reliabel	Sangat Tinggi
	Belahan Ganjil-Genap 0,881	0,355	Reliabel	Sangat Tinggi

Tahap selanjutnya sebagai langkah awal peneliti melakukan uji instrument angket, yaitu pernyataan-pernyataan positif yang berisi indikator motivasi belajar pada diri siswa. Pernyataan angket motivasi belajar matematika sebanyak 38 butir pernyataan yang sudah mewakili komponen motivasi yaitu: 1) Harapan sukses, 2) Ketertarikan, 3) Bekerja keras, 4) Khawatir gagal, dan 5) Berkompetisi. Uji terhadap instrumen ini untuk menentukan atau untuk mengetahui apakah instrumen tersebut layak dipakai atau tidak. Instrumen diuji dengan uji validitas dan uji reliabilitas. Dalam

hal ini peneliti menggunakan teknik *korelasi product moment pearson* dengan Microsoft Excel, kemudian membandingkan r hitung dari setiap item pertanyaan, dengan N = 30 dari banyaknya siswa di kelas VB, yaitu : 30 anak dan taraf signifikan yang ditinjau adalah (α) = 0,05 atau 5% (jika n = 30, maka r table = 0,361). Apabila dengan asumsi jika r hitung (r_{xy}) \geq dari r table, maka item pernyataan dalam angket tersebut adalah valid.

Uji coba Instrumen angket motivasi belajar matematika dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 4 Januari 2016. Uji coba Instrumen untuk mencari validitas dan reliabilitasnya. Hasil uji coba instrument untuk validitas diketahui bahwa butir soal no.1 sampai 38 ada yang valid dan ada yang tidak valid. Dari 38 butir soal, akan dipilih 22 butir pernyataan untuk mengetahui motivasi belajar siswa sebelum ada perlakuan penelitian di kelas kontrol dan di kelas eksperimen.

Untuk hasil hitungan validitas butir pernyataan angket motivasi belajar matematika nomor 1 di peroleh dari olah data dengan nilai-nilai berikut :

N	$\sum X$	$\sum Y$	$\sum XY$	$\sum X^2$	$\sum Y^2$
30	138	4753	22032	644	758849

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - \sum X \sum Y}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{(30 \times 22.032) - (138 \times 4.753)}{\sqrt{[(30 \times 644) - (138)^2] \times [(30 \times 758.849) - (4.753)^2]}}$$

$$r_{xy} = \frac{660.960 - 655.914}{\sqrt{(19.320 - 19.044) \times (22.765470 - 22.591.009)}}$$

$$r_{xy} = \frac{5.046}{\sqrt{276 \times 174.461}} = \frac{5.046}{\sqrt{48.151.236}} = \frac{5.046}{6.939,109} = \mathbf{0,727}$$

Validitas butir soal nomor 1 didapat $r_{xy} = 0,727$ dan dengan $N = 30$ pada taraf signifikan (α) = 0,05 atau 5% r tabel = 0,361, berarti r hitung > r tabel yaitu:

$0,727 > 0,361$ adalah valid dan masuk kategori validitas tinggi.

Untuk butir soal nomor 2 dan seterusnya dihitung dengan cara yang sama. Sehingga hasil validitas dari korelasi product moment pearson dengan Microsoft Excel selengkapnya dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.6. Hasil Validitas Ujicoba Angket Motivasi Belajar Matematika

NO	NILAI KOLERASI PEARSON (r_{xy})	r TABEL	KRITERIA	KATEGORI	KET
1	0,727	0,361	Valid	Tinggi	Digunakan
2	0,862	0,361	Valid	Sangat Tinggi	Digunakan
3	0,421	0,361	Valid	Sedang	Digunakan
4	0,383	0,361	Valid	Rendah	Tidak
5	0,663	0,361	Valid	Tinggi	Digunakan
6	0,823	0,361	Valid	Sangat Tinggi	Digunakan
7	0,283	0,361	Tidak Valid	Rendah	Tidak
8	0,834	0,361	Valid	Sangat Tinggi	Digunakan
9	0,682	0,361	Valid	Tinggi	Digunakan
10	0,134	0,361	Tidak Valid	Sangat Rendah	Tidak
11	0,582	0,361	Valid	Sedang	Digunakan
12	0,234	0,361	Tidak Valid	Rendah	Tidak
13	0,796	0,361	Valid	Tinggi	Digunakan
14	0,238	0,361	Tidak Valid	Rendah	Tidak
15	0,541	0,361	Valid	Sedang	Digunakan
16	0,235	0,361	Tidak Valid	Rendah	Tidak
17	0,388	0,361	Valid	Rendah	Tidak
18	0,652	0,361	Valid	Tinggi	Digunakan

19	0,315	0,361	<i>Tidak Valid</i>	Rendah	Tidak
20	0,417	0,361	<i>Valid</i>	Sedang	Digunakan
21	0,145	0,361	<i>Tidak Valid</i>	Sangat Rendah	Tidak
22	0,669	0,361	<i>Valid</i>	Tinggi	Digunakan
23	0,797	0,361	<i>Valid</i>	Tinggi	Digunakan
24	0,357	0,361	<i>Valid</i>	Rendah	Tidak
25	0,050	0,361	<i>Tidak Valid</i>	Sangat Rendah	Tidak
26	0,369	0,361	<i>Valid</i>	Rendah	Tidak
27	0,827	0,361	<i>Valid</i>	Sangat Tinggi	Digunakan
28	0,469	0,361	<i>Valid</i>	Sedang	Digunakan
29	0,803	0,361	<i>Valid</i>	Sangat Tinggi	Digunakan
30	0,262	0,361	<i>Tidak Valid</i>	Rendah	Tidak
31	0,659	0,361	<i>Valid</i>	Tinggi	Digunakan
32	0,292	0,361	<i>Tidak Valid</i>	Rendah	Tidak
33	0,337	0,361	<i>Tidak Valid</i>	Rendah	Tidak
34	0,694	0,361	<i>Valid</i>	Tinggi	Digunakan
35	0,761	0,361	<i>Valid</i>	Tinggi	Digunakan
36	0,278	0,361	<i>Tidak Valid</i>	Rendah	Tidak
37	0,468	0,361	<i>Valid</i>	Sedang	Digunakan
38	0,805	0,361	<i>Valid</i>	Sangat Tinggi	Digunakan

Begitu juga hasil uji coba instrument untuk reliabilitas diketahui bahwa butir soal no.1 sampai 38 adalah reliabel.

Untuk hasil hitungan reliabilitas dengan rumus Spearman Brown dengan cara sebagai berikut :

Pertama, Belahan Awal-Akhir : karena angket motivasi berprestasi ini adalah pernyataan berbentuk pilihan ada 38 butir (skor 5 - 1), maka skor dari no. 1 sampai no. 19 dijumlah masuk kelompok awal, sedangkan skor dari no. 20 sampai no. 38 dijumlah masuk kelompok akhir dari setiap siswa (subyek yang di tes) atau *kedua*,

cara Belahan Ganjil-Genap : setiap skor bernomor ganjil (1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19, 21, 23, 25, 27, 29, 31, 33, 35, dan 37) dijumlah, begitu juga setiap skor bernomor genap (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20, 22, 24, 26, 28, 30, 32, 34, 36, dan 38) dijumlah dari setiap siswa (subyek yang di tes), hasil yang dijumlahkan adalah semua skor jawaban siswa (a = 5 ; b = 4 ; c = 3 ; d = 2 ; dan e = 1). Sehingga diperoleh belahan sebagaimana tabel berikut dan selanjutnya dihitung korelasi produk momen pearson (r_{xy}).

Tabel. 4.7. Hasil Belahan Awal-Akhir dan Ganjil-Genap Angket Motivasi Belajar Matematika

NO URUT	AWAL	AKHIR	GANJIL	GENAP
1	61	80	69	72
2	80	80	82	78
3	83	76	78	81
4	72	70	71	71
5	78	84	81	81
6	70	73	73	70
7	79	86	86	79
8	85	89	87	87
9	79	81	80	80
10	77	79	79	77
11	79	79	80	78
12	69	80	74	75
13	87	87	88	86
14	77	88	83	82
15	72	85	80	77
16	89	91	92	88
17	80	80	78	82
18	77	82	79	80
19	88	89	87	90
20	63	73	68	68

21	82	81	84	79
22	71	74	72	73
23	81	81	79	83
24	85	87	85	87
25	79	79	79	79
26	90	92	90	92
27	81	77	79	79
28	56	60	59	57
29	84	87	81	90
30	77	72	73	76

Pada belahan Akhir-Awal diperoleh korelasi $r_{xy} = 0,745$, kemudian dihitung

r_{11} atau indeks reliabilitas dengan cara :

$$r_{11} = \left(\frac{2 r^{1/2}}{1 + r^{1/2}} \right) = \left(\frac{2 \times 0,745}{1 + 0,745} \right) = \left(\frac{1,490}{1,745} \right) = 0,854$$

$N = 30$ pada taraf signifikan (α) = 0,05 atau 5% r tabel = 0,361 berarti r

hitung > r tabel = 0,854 > 0,361 adalah reliabel dan masuk kategori reliabilitas sangat tinggi.

Dengan cara yang sama belahan Ganjil-Genap diperoleh $r_{11} = 0,949$, berarti r

hitung > r tabel = 0,949 > 0,361 adalah reliabel dan masuk kategori reliabilitas sangat tinggi.

Tabel 4.8. Hasil Reliabilitas Ujicoba Angket Motivasi Belajar Matematika

BENTUK SOAL	r_{11}	r TABEL	KRITERIA	KATEGORI
Pernyataan dengan 5 pilihan (38 soal)	Belahan Awal-Akhir 0,854	0,361	Reliabel	Sangat Tinggi
	Belahan Ganjil-Genap			Sangat Tinggi

	0,949	0,361	Reliabel	
--	--------------	-------	----------	--

Karena penelitian ini merupakan penelitian eksperimen *intact-group comparison*, maka langkah selanjutnya peneliti mempersiapkan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pada pembelajaran matematika, kelompok eksperimen menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), sedangkan kelompok kontrol pembelajaran dilakukan dengan model pembelajaran konvensional yaitu pembelajaran yang umumnya dilaksanakan para guru yaitu pendekatan pembelajaran yang dilakukan dengan mengkombinasikan bermacam-macam metode pembelajaran. Dalam praktiknya metode ini berpusat pada guru (*teacher centered*) atau guru lebih mendominasi kegiatan pembelajaran. Dalam pembelajaran matematika guru membimbing siswa untuk memahami rumus dengan menghafalkan dan memberikan contoh latihan dilanjutkan dengan latihan soal secara individu.

1. Pelaksanaan Eksperimen

a. Pertemuan ke-1

Pertemuan pertama dilaksanakan hari Selasa tanggal 5 Januari 2016, pukul 06.45 – 07.55 WIB. Jumlah siswa yang hadir sebanyak 30 siswa. Dalam pelaksanaan eksperimen, peneliti berperan sebagai observer dan seorang teman sejawat berperan sebagai guru partner.

Sebelum pelaksanaan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT), peneliti

dengan dibantu guru partner membagikan angket. Pemberian angket ini bermaksud untuk mengetahui motivasi belajar matematika siswa sebelum ada perlakuan terhadap siswa di kelas eksperimen, yaitu pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT.

Kegiatan pengisian angket berlangsung selama 5 menit. Angket motivasi belajar matematika sebelum perlakuan di kelas eksperimen terdiri dari 22 butir pernyataan positif. Adapun hasil angket disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.9. Hasil Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa di Kelas Eksperimen

NO	INDUK	NAMA SISWA	KLS	SKOR
1	7350	ABHISTA DWI PUTRA RAMADANY	5H	95
2	7121	ACHMAD RAHIIL FAUZI	5H	97
3	7598	ANDRA FIRDAUSY AKMAL	5H	99
4	7150	ARRIZAL ALVIN FATHURROHMAN	5H	98
5	7153	ATNIRA PATHYA SYAHMINA	5H	104
6	7158	AVICENNA ARYA KHOIR	5H	86
7	7183	EVANA ADE CLAIRINA	5H	90
8	7185	FAHRIZAL RAMADHANY HIDAYAT	5H	96
9	7198	GANDYS NABILA RIZKINA SOELISTIJONO	5H	100
10	7210	KAUFI YASFA	5H	78
11	7214	KHALISA ALIYA AMMARA	5H	101
12	7218	KHANSA PERIDHIA NAURA	5H	100
13	7230	MOCHAMMAD FATTAH REZANANDA	5H	106
14	7599	MOCHAMMAD WILDAN ADHISTA	5H	90
15	7247	MUHAMMAD NATHAN FADHILAH	5H	94
16	7261	NAELA NAJWADEA FYANANDA	5H	95
17	7271	NASHWA AMILLA RAHMADHANI	5H	84

18	7273	NASYWA ATHIYAH RABBANI	5H	96
19	7277	NEYSA RIZAFIANA AYU	5H	105
20	7285	QORRY 'AINA AFHAMI	5H	95
21	7287	RACHMAWATI HIDAYATUNISA	5H	90
22	7297	RAIYANA FATHI ANSORI	5H	84
23	7303	RIFQY ZAINUL KHAKAM	5H	88
24	7305	RIZKY KHANSA NAJIBAH	5H	94
25	7319	SAVIRA ARIVIA AHMADA	5H	87
26	7320	SHAFIRA NAURAH ANGGRAENI	5H	102
27	7328	THATTYANA GIESELLA FERRARI PUTRI	5H	103
28	7330	VALFAJAR PRAYOGA PUTRA HUSNAN	5H	83
29	7331	VIOLITA AZZAHRA LASUT	5H	96
30	7591	Wafa Athaya Nasywa Hanin M.	5H	98

Setelah kegiatan pengisian angket, kegiatan pembelajaran dilanjutkan. Guru partner melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tahap pendahuluan dimulai dengan guru partner mengucapkan salam dilanjutkan dengan menyiapkan kondisi fisik siswa, mengajak semua siswa untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran kemudian mengabsen siswa, menyiapkan buku pelajaran dan sedikit menyampaikan tujuan pembelajaran. Selain itu guru juga memberikan gambaran mengenai model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dan sistem penilaian dan kriteria. Setelah itu guru partner presentasi kelas. Menjelaskan materi operasi hitung pecahan yang diawali dengan mengubah berbagai bentuk pecahan. Setelah selesai menjelaskan, guru memberikan contoh soal dan memberikan kesempatan kepada siswa yang bisa

untuk menjawab di depan kelas. Siswa mengamati, menyimak dan menuliskan materi yang dijelaskan guru. Kegiatan dilanjutkan dengan memberikan soal latihan secara individual, diharapkan siswa yang mempunyai kemampuan tinggi mampu menjelaskan kepada teman sebaya. Kemudian peneliti mengadakan *pre test* untuk mengetahui keadaan awal siswa, mengolah data dan mengurutkan nilai hasil *pre test* matematika pokok bahasan operasi hitung pecahan mulai dari yang tertinggi sampai terendah untuk menentukan kelompok. Daftar nama siswa yang sudah diurutkan tersebut dibagi menjadi 6 kelompok akademik yaitu kelompok siswa berkemampuan akademik tinggi I (peringkat 1-5), tinggi II (peringkat 6-10), sedang I (peringkat 11-15), sedang II (peringkat 16-20), rendah I (peringkat 21-25), rendah II (peringkat 26-30). Agar kelompok belajar siswa yang diperoleh heterogen, maka peneliti memilih lagi masing-masing seorang siswa dari setiap kelompok peringkat tersebut untuk dikelompokkan lagi menjadi kelompok belajar. Jadi, setiap kelompok belajar siswa terdiri dari seorang siswa berkemampuan akademik tinggi I, seorang siswa berkemampuan akademik tinggi II, seorang siswa berkemampuan akademik sedang I, seorang siswa berkemampuan akademik sedang II, seorang siswa berkemampuan akademik rendah I, seorang siswa berkemampuan akademik rendah II. Karena kelas VH terdiri dari 30 siswa maka terbentuk 6 kelompok belajar yang heterogen dari segi kemampuan akademik. Pembagian kelompok dibentuk berdasarkan hasil dari *pre test* yang diperoleh masing-masing siswa.

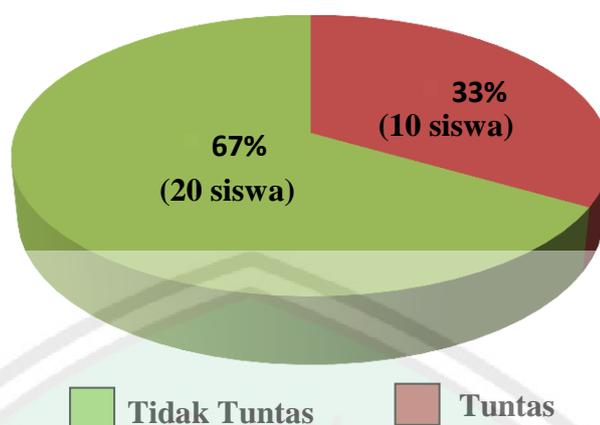
Pre test berlangsung selama 20 menit. *Pre test* terdiri dari 20 soal

pilihan ganda. Adapun hasil *pre test* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.10. Analisis Hasil *Pre Test* Kelas Eksperimen

NO	KETERANGAN	HASIL
1.	Jumlah siswa peserta <i>pre test</i>	30
2.	Nilai tertinggi	95
3.	Nilai terendah	25
4.	Jumlah nilai <i>pre test</i>	1.790
5.	Nilai rata-rata <i>pre test</i>	59,667
6.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	10
7.	Persentase ketuntasan belajar	33%
8.	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	20
9.	Persentase belum tuntas belajar	67%

Berdasarkan tabel hasil *pre test*, mata pelajaran matematika kelas VH MIN Malang I sebelum diber perlakuan pembelajaran dengan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas eksperimen, prestasi belajar Matematika masih jauh dari standar ketuntasan belajar yang diharapkan, yaitu lebih dari sebesar 75%. Ini terbukti dengan rata-rata kelas 59,667 dan siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak hanya 10 siswa atau sebesar 33% yang diperoleh dari banyaknya siswa dengan nilai ≥ 67 , sedangkan yang belum tuntas sebanyak 20 siswa atau sebesar 67% yang diperoleh dari banyaknya siswa dengan nilai < 67 . Ketuntasan belajar pada *pre test* di kelas eksperimen dapat digambarkan pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.1. Diagram Ketuntasan Belajar Hasil Pre Test Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil di atas, maka peneliti akan mengadakan eksperimen guna meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran matematika. Harapan peneliti dari adanya penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran matematika ini hasil belajar siswa akan mengalami peningkatan, sehingga ketuntasan kelas yang diharapkan dapat tercapai, yaitu setidaknya-tidaknya 75% dari jumlah keseluruhan siswa dengan nilai ≥ 67 .

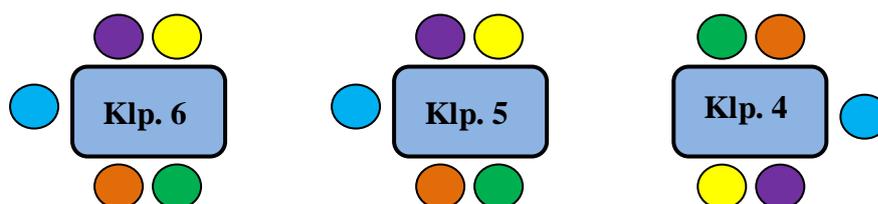
Hasil *pre test* selain untuk mengetahui pengetahuan awal siswa juga sebagai acuan untuk membentuk kelompok belajar. Kelompok belajar dalam kegiatan ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

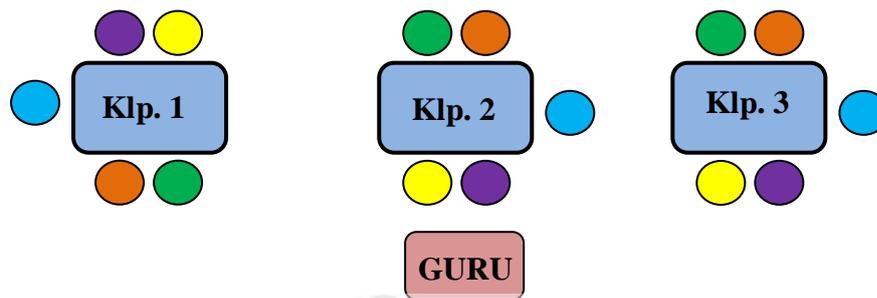
Tabel 4.11. Pembentukan Kelompok Belajar

NO	INDUK	NAMA	JK	NILAI	NAMA KELOMPOK
1	7153	ATNIRA PATHYA S.	P	95	CERDAS

2	7350	ABHISTA DWI P. R.	L	65	
3	7331	VIOLITA AZZAHRA L.	P	65	
4	7150	ARRIZAL ALVIN F.	L	50	
5	7277	NEYSA RIZAFIANA A.	P	25	
1	7598	ANDRA FIRDAUSY A.	L	90	
2	7121	ACHMAD RAHIL F.	L	65	CERMAT
3	7303	RIFQY ZAINUL K.	L	50	
4	7198	GANDYS NABILA R. S.	P	50	
5	7287	RACHMAWATI H.	P	40	
1	7210	KAUFI YASFA	L	90	
2	7273	NASYWA ATHIYAH R.	P	80	CERDIK
3	7319	SAVIRA ARIVIA A.	P	65	
4	7230	M. FATTAH REZANANDA	L	35	
5	7183	EVANA ADE C.	P	30	
1	7218	KHANSA PERIDHIA N.	P	90	
2	7261	NAELA NAJWADEA F.	P	85	PINTAR
3	7599	M. WILDAN ADHISTA	L	45	
4	7330	VALFAJAR PRAYOGA P.	L	40	
5	7185	FAHRIZAL R. H.	L	35	
1	7305	RIZKY KHANSA N.	L	90	
2	7214	KHALISA ALIYA A.	P	80	PANDAI
3	7297	RAIYANA FATHI A.	P	50	
4	7328	THATTYANA GIESELLA	P	45	
5	7158	AVICENNA ARYA K.	L	35	
1	7247	M. NATHAN FADHILAH	L	85	
2	7320	SHAFIRA NAURAH A.	P	85	HEBAT
3	7271	NASHWA AMILLA R.	P	50	
4	7285	QORRY 'AINA AFHAMI	P	40	
5	7591	WAFATHAYA NASYWA	L	40	

Setelah terbentuk kelompok belajar dan diskusi TGT maka para siswa di kelas eksperimen menempati tempat duduk yang sudah di setting oleh guru seperti berikut:





Gambar 4.2. Meja Diskusi Kelompok TGT

b. Pertemuan ke-2

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 6 Januari 2016. Pukul 07.55 – 09.05 WIB. Selanjutnya guru partner melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pertemuan kedua. Tahap pendahuluan dimulai dengan guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan menyiapkan kondisi fisik siswa, mengabsen siswa, menyiapkan buku pelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Selain itu guru juga memberikan kembali gambaran mengenai model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Setelah itu guru membentuk kelompok belajar siswa yang telah disusun guru sebelumnya dan meminta siswa supaya posisi duduk harus berkelompok sesuai dengan kelompoknya. Setelah selesai menjelaskan materi, lalu diskusi kelompok dimulai, guru memberikan lembar diskusi kelompok untuk dikerjakan pada setiap masing-masing kelompok sampai waktu yang disediakan untuk diskusi, bersama kelompoknya masing-masing siswa mengerjakan dan menyelesaikan lembar kerja siswa (LKS), dalam diskusi ini diharapkan siswa yang pintar atau berkemampuan tinggi bisa menjelaskan kepada temannya yang mempunyai

kesulitan/belum memahami materi pembelajaran.

Guru meminta laporan dari masing-masing kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi bersama-sama. Guru membimbing siswa untuk menyimpulkan hasil diskusi tersebut.

Pada tahap berikutnya guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami. Terakhir, guru memberikan latihan soal yang dikerjakan secara individu.

c. Pertemuan ke-3

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 7 Januari 2016. Pukul 07.55 – 09.05. Selanjutnya guru partner melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pertemuan ketiga. Tahap pendahuluan dimulai dengan guru mengucapkan salam dilanjutkan dengan menyiapkan kondisi siswa, mengabsen siswa, menyiapkan buku pelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran. Setelah itu guru meminta siswa supaya posisi duduk harus berkelompok sesuai dengan kelompoknya. Setelah terkondisikan, guru menjelaskan ulang secara singkat materi operasi hitung pecahan yang sudah dipelajari.

Kemudian guru mempersiapkan meja untuk turnamen. Sebelum pelaksanaan turnamen, guru memberikan penjelasan aturan-aturan dalam turnamen yaitu siswa duduk di meja yang telah ditentukan sesuai dengan kemampuan akademiknya. Dalam satu kelompok terdiri dari 5 siswa yang akan menyebar ke 5 meja yang disediakan, sehingga dalam 1 meja turnamen terdiri dari 6 siswa yang merupakan perwakilan dari masing-masing kelompok diskusi

untuk berlomba/ lawan tanding. Di masing-masing meja telah disediakan lembar soal/kartu soal yang akan dikocok dan dibagi sama rata kepada masing-masing siswa. siswa mengambil kartu soal dengan nomor yang berbeda. Begitu juga lawan mengambil kartu dengan nomor yang berbeda.

Di meja 1 sampai meja 6 siswa mengerjakan soal mengubah berbagai bentuk pecahan. Setiap kartu sudah diberi nomor, sehingga masing-masing siswa mendapatkan soal yang berbeda. Di meja 1 ini guru menyediakan masing-masing siswa mendapat 5 kartu. Ketika ada siswa yang menantang nomor 1 maka pemegang nomor 1 yang merupakan jawaban harus siap menjawab atau menyerah pada penantang. Jika menjawab dengan benar maka kartu penantang berhak dia ambil atau sebaliknya, kartu-kartu yang dikumpulkan akan ditukarkan dengan point prestasi. Dan apabila ada peserta atau siswa yang sudah dapat mengumpulkan kartu soal paling banyak, maka langsung menuju ke meja berikutnya (meja 2). Apabila dalam waktu yang ditentukan belum selesai maka siswa mengikuti panduan guru dan berpindah ke meja berikutnya.

Di meja 2 masing-masing siswa mendapatkan 4 kartu soal yang berisi butir soal matematika membandingkan berbagai bentuk pecahan. Sebagaimana di meja 1 dalam waktu 5 menit siswa yang berhasil menyelesaikan dalam menjawab soal dengan benar, maka lebih dulu berhak pindah ke meja berikutnya. Dan dalam waktu 5 menit bersama-sama berpindah ke meja berikutnya baik yang sudah menyelesaikan jawaban maupun yang belum.

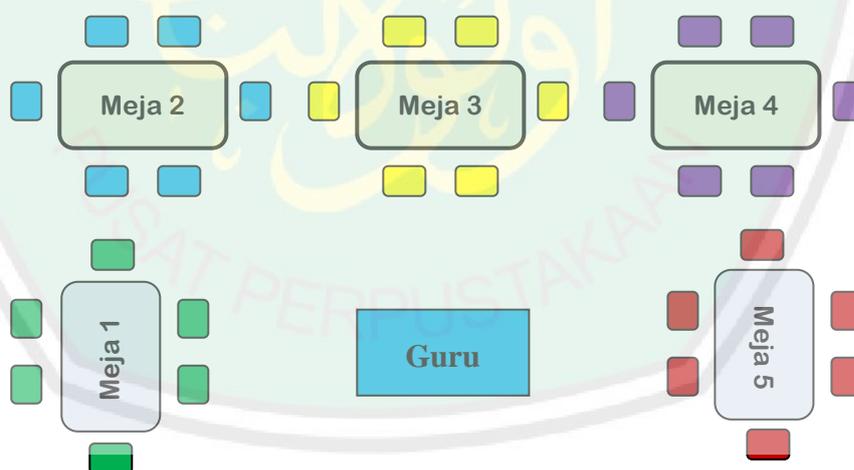
Di meja 3 masing-masing siswa mendapatkan 4 kartu yang berisi soal

yang berupa operasi hitung penjumlahan pecahan. Siswa yang mampu menyelesaikan berhak berpindah pada meja berikutnya. Hal ini bermaksud memberi kesempatan siswa untuk berpacu dalam meraih prestasi agar dapat mendapatkan poin untuk kelompok sebanyak-banyaknya.

Di meja 4 masing-masing siswa mendapatkan 4 kartu yang berisi soal operasi hitung pengurangan pecahan. Siswa menuliskan jawaban dalam lembar soal sesuai dengan nomor soal yang diperoleh dan diperkenankan segera berpindah ke meja berikutnya.

Di meja 5 masing-masing siswa mendapatkan 3 kartu yang berisi soal operasi hitung campuran pecahan. Kemudian siswa mengerjakan soal yang telah didapat. Siswa yang lebih dahulu selesai bisa segera menghitung jumlah kartu yang didapatkan.

Lebih jelasnya dapat dilihat gambar berikut :



Gambar 4.3. Meja Turnamen TGT

Keterangan :

Meja 1 : Mengubah berbagai bentuk pecahan.

Meja 2 : Membandingkan berbagai pecahan.

Meja 3 : Operasi hitung penjumlahan berbagai pecahan.

Meja 4 : Operasi hitung pengurangan berbagai pecahan.

Meja 5 : Operasi hitung campuran berbagai pecahan.

Setelah waktu turnamen habis, siswa menukar sejumlah kartu yang diperoleh ditiap meja (contoh : meja 1 mendapat kartu sebanyak 5 kalau bisa menjawab semua maka dia akan dapat mengumpulkan kartu sebanyak 10) yang akan ditukar dengan 1 poin prestasi. Kemudian masing-masing siswa mengumpulkan poin yang telah diperoleh dan menghitung jumlah perolehan poin bersama kelompoknya untuk di total jumlah perolehan poin tersebut

Berikut adalah tabel perolehan poin pada masing-masing kelompok :

Tabel 4.12. Perolehan Poin Prestasi

NO	INDUK	NAMA	POIN	JML POIN	KETERANGAN
1	7153	ATNIRA PATHYA S.	5	16	JUARA 2
2	7350	ABHISTA DWI P. R.	4		
3	7331	VIOLITA AZZAHRA L.	3		
4	7150	ARRIZAL ALVIN F.	3		
5	7277	NEYSA RIZAFIANA A.	1		
1	7598	ANDRA FIRDAUSY A.	4	12	JUARA HARAPAN 2
2	7121	ACHMAD RAHIIL F.	3		
3	7303	RIFQY ZAINUL K.	2		
4	7198	GANDYS NABILA R. S.	2		
5	7287	RACHMAWATI H.	1		
1	7210	KAUFI YASFA	4	15	JUARA 3
2	7273	NASYWA ATHIYAH R.	4		
3	7319	SAVIRA ARIVIA A.	3		
4	7230	M. FATTAH REZANANDA	2		
5	7183	EVANA ADE C.	2		

1	7218	KHANSA PERIDHIA N.	4	13	JUARA HARAPAN 1
2	7261	NAELA NAJWADEA F.	4		
3	7599	M. WILDAN ADHISTA	2		
4	7330	VALFAJAR PRAYOGA P.	2		
5	7185	FAHRIZAL R. H.	1		
1	7305	RIZKY KHANSA N.	5	17	JUARA 1
2	7214	KHALISA ALIYA A.	4		
3	7297	RAIYANA FATHI A.	3		
4	7328	THATTYANA GIESELLA	3		
5	7158	AVICENNA ARYA K.	2		
1	7247	M. NATHAN FADHILAH	4	11	JUARA HARAPAN 3
2	7320	SHAFIRA NAURAH A.	3		
3	7271	NASHWA AMILLA R.	2		
4	7285	QORRY 'AINA AFHAMI	1		
5	7591	WAFATHAYA NASYWA	1		

Tabel di atas menunjukkan bahwa kelompok yang menjadi juara yaitu : Juara 1 adalah kelompok 5 yaitu kelompok Pandai, Juara 2 adalah kelompok 1 yaitu kelompok Cerdas, dan juara 3 adalah kelompok 3 yaitu kelompok Cerdik. Selanjutnya guru memberikan rekognisi, penguatan dan penghargaan serta hadiah kepada masing-masing anggota kelompok berupa bingkisan alat tulis (pensil dan penghapus).

Setelah kegiatan perayaan hasil dari turnamen, para siswa kembali ke kelompok diskusi masing-masing. Dan setelah siswa duduk dengan tenang, peneliti dengan dibantu oleh guru partner membagikan lembar angket sesudah pemberian perlakuan di kelas eksperimen yaitu pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT.

d. Pertemuan ke-4

Pertemuan ke-4 dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 8 Januari 2016

pada pukul 09.25 – 10. 35. Pada pembelajaran yang terakhir ini adalah tahap evaluasi, dimana pada tahap ini siswa bukan lagi berkelompok dan berdiskusi, melainkan tugas masing-masing individu, dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap pokok bahasan Operasi hitung pecahan dalam 3 pertemuan sebelumnya. Siswa akan diberi soal *post test* yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang dikerjakan siswa selama \pm 35 menit.

Sebelum *post test* dimulai, guru meminta siswa supaya duduk kembali pada tempatnya masing-masing dan memberi tahu bahwa akan diadakan tes. Guru juga menegaskan kepada siswa untuk tidak boleh saling mencontek jawaban temannya selama pengerjaan tes. Sesekali terlihat beberapa siswa yang berdiskusi dalam mengerjakan tes, peneliti dengan dibantu guru partner langsung menegurnya. Walaupun demikian, siswa terlihat tertib dan semangat dalam mengerjakan soal yang diberikan oleh peneliti. Pada kesempatan ini peneliti memantau siswa dengan berkeliling untuk melihat-lihat pekerjaan siswa dan mendampingi apabila ada peserta didik yang menemui kesulitan dalam memahami soal. Setelah waktu yang disediakan untuk mengerjakan *pos test* habis, peneliti meminta peserta didik untuk mengumpulkan hasil lembar kerjanya.

Tahap terakhir peneliti mengajak kembali siswa untuk menyimpulkan serta memberikan penguatan dan rekognisi. Memberikan pujian dan tepuk tangan yang meriah pada kelompok yang menjadi juara.

Selanjutnya peneliti mengoreksi dan memberikan nilai hasil evaluasi

(post test) siswa, rumus yang digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa dan tingkat pencapaian nilai belajar siswa adalah :

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 .$$

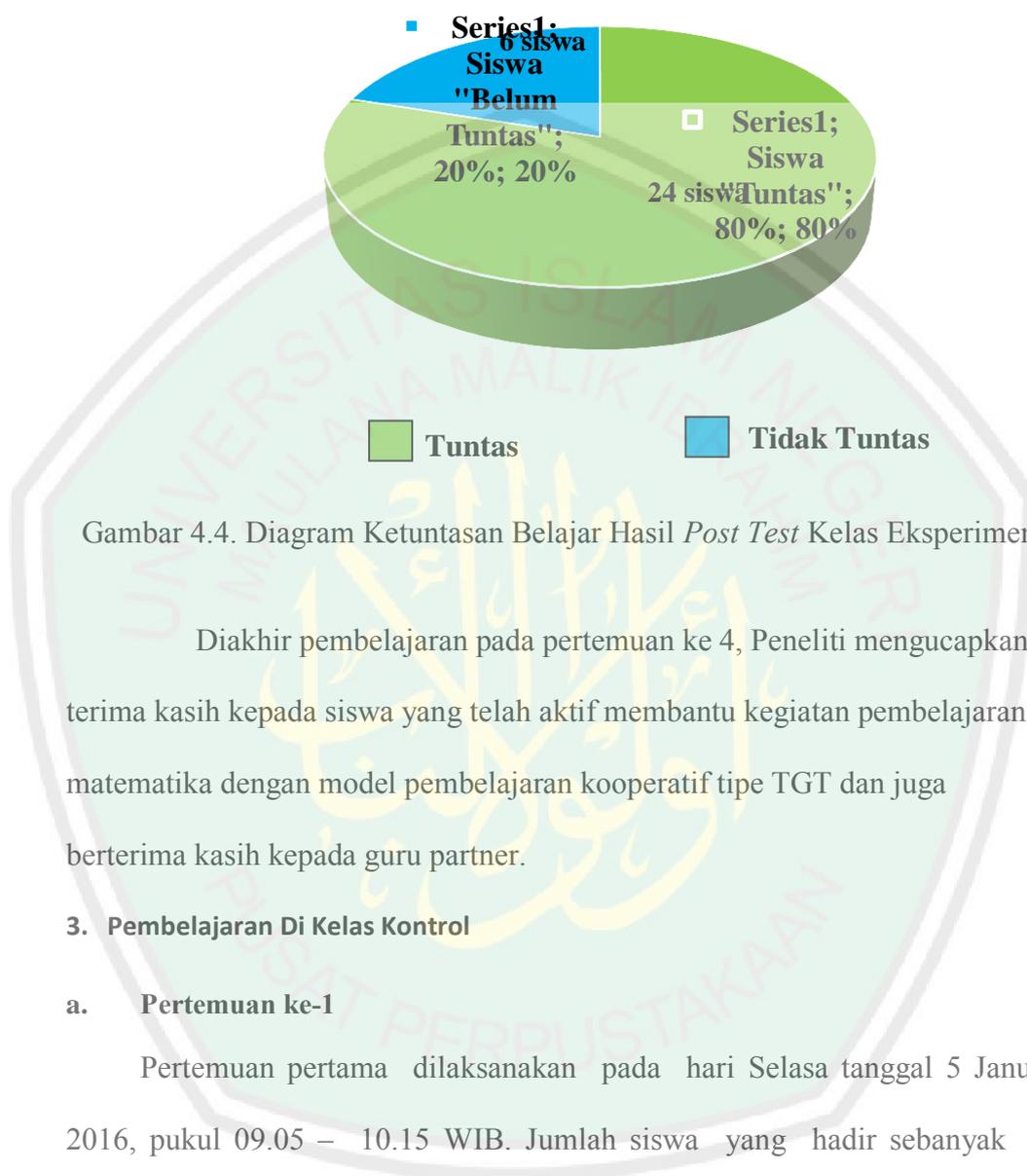
Adapun hasil *post test* disajikan dalam tabel berikut :

Tabel 4.13. Analisis Hasil Post Test Kelas Eksperimen

NO	KETERANGAN	HASIL
1.	Jumlah siswa peserta <i>post test</i>	30
2.	Nilai tertinggi	100
3.	Nilai terendah	45
4.	Jumlah nilai <i>post test</i>	2.410
5.	Nilai rata-rata <i>post test</i>	80,333
6.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	24
7.	Persentase ketuntasan belajar	80%
8.	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	6
9.	Persentase belum tuntas belajar	20%

Berdasarkan tabel hasil post test mata pelajaran matematika pokok bahasan operasi hitung pecahan kelas VH MIN Malang I dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) prestasi belajar meningkat dan telah memenuhi ketuntasan belajar yang diharapkan, yaitu sebesar lebih dari 75%. Ini terbukti dengan rata-rata kelas 80,333 dan siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 24 siswa atau sebesar 80% yang diperoleh dari banyaknya siswa dengan nilai ≥ 67 , sedangkan yang belum tuntas sebanyak 6 siswa atau sebesar 20% yang diperoleh dari banyaknya siswa

dengan nilai < 67 . Ketuntasan belajar pada *post test* di kelas eksperimen (setelah ada *treatment*) dapat digambarkan pada diagram berikut:



Gambar 4.4. Diagram Ketuntasan Belajar Hasil *Post Test* Kelas Eksperimen

Diakhir pembelajaran pada pertemuan ke 4, Peneliti mengucapkan terima kasih kepada siswa yang telah aktif membantu kegiatan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan juga berterima kasih kepada guru partner.

3. Pembelajaran Di Kelas Kontrol

a. Pertemuan ke-1

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 5 Januari 2016, pukul 09.05 – 10.15 WIB. Jumlah siswa yang hadir sebanyak 30 siswa.

Ibu Dra. Hanis Iswarini sebagai guru matematika kelas VD melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Tahap pendahuluan dimulai dengan guru mengucapkan

salam dilanjutkan dengan menyiapkan kondisi fisik siswa, mengajak semua siswa untuk berdoa sebelum memulai pembelajaran kemudian mengabsen siswa, menyiapkan buku pelajaran dan sedikit menyampaikan tujuan pembelajaran.

Setelah itu guru partner dengan dibantu oleh peneliti membagikan angket motivasi bagi seluruh siswa di kelas kontrol. Untuk mengetahui bagaimana motivasi belajar siswa sebelum menerima perlakuan pembelajaran dengan model konvensional.

Kegiatan pengisian angket berlangsung selama 5 menit. Angket motivasi belajar matematika sebelum perlakuan di kelas kontrol terdiri dari 22 butir pernyataan positif (sama seperti di kelas eksperimen). Adapun hasil angket disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.14. Hasil Angket Motivasi Belajar Matematika Siswa di Kelas Kontrol

NO	INDUK	NAMA SISWA	KLS	SKOR
1	7143	ANDHARA ALICIA AZZAHRA	5D	85
2	7151	ASTRID ALISYA PUTRI NAILA	5D	102
3	7159	AYESHA NURIYA HANAN	5D	93
4	7164	AZKIYA ZAHWA MAHDIYANA	5D	89
5	7169	BHISMA ABRAR INDRA PRATAMA	5D	95
6	7181	DZATA ZIEK ZANIEQAH	5D	97
7	7189	FARHAH HANAN NADIYYAH	5D	101
8	7191	FATHIANDA RAYSAFFA	5D	105
9	7193	FATHUR RAMADHANI NUR ROFIQ	5D	101
10	7605	HANINDITA FERNANDA ELSHARINI	5D	91
11	7205	HILYA BRILYANA HAMIDAH	5D	97
12	7206	IHSAN RAYHAN AULADI	5D	98

13	7213	KESHIA RANIKA HIDAYAT	5D	105
14	7881	M. ZACKY FIRMANSYAH	5D	71
15	7229	MOCHAMAD ANNAAFIQ RAMADHAN	5D	88
16	7232	MOH. HIKMAL FIKRI	5D	85
17	7235	MUHAMAD FARREL NAJWAN SAKTI	5D	94
18	7248	MUHAMMAD RAFI IHZA RADHYA	5D	97
19	7258	NADIA NUR RAHMA SARI	5D	87
20	7593	NAJWA NABILA MUMTAZ	5D	90
21	7267	NAJWAH SYIHAB	5D	94
22	7268	NAMIRA KAMILA ALFAFA	5D	103
23	7269	NANDA NUZULA KHAIRUNNISA	5D	89
24	7274	NASYWA KAMILA AURELLIA DEWANI	5D	103
25	7279	NURSULTON ISMAIL	5D	89
26	7284	PURWO NUKHAN IMAM PRASETYO	5D	103
27	7286	RABINDRA ANNESA DANESJVARA	5D	100
28	7292	RAFI ESTIAWAN PRABOWO	5D	99
29	7325	SYAFRIAL RIZKY IBNU YUDHA P.	5D	101
30	7334	YASMINE TITANIA KHUMAIRO	5D	87

Setelah angket dikumpulkan kembali oleh peneliti, guru partner melanjutkan kegiatan pembelajaran dengan menjelaskan materi mengubah berbagai bentuk pecahan. Siswa mengamati, menyimak dan menuliskan penjelasan guru. Siswa menjawab pertanyaan secara individual dan diharapkan siswa yang mempunyai kemampuan tinggi mampu menjelaskan kepada teman sebaya.

Kemudian guru mengadakan *pre test* untuk mengetahui keadaan awal siswa dan *pre test* terdiri dari 20 soal pilihan ganda (soal pre test yang sama

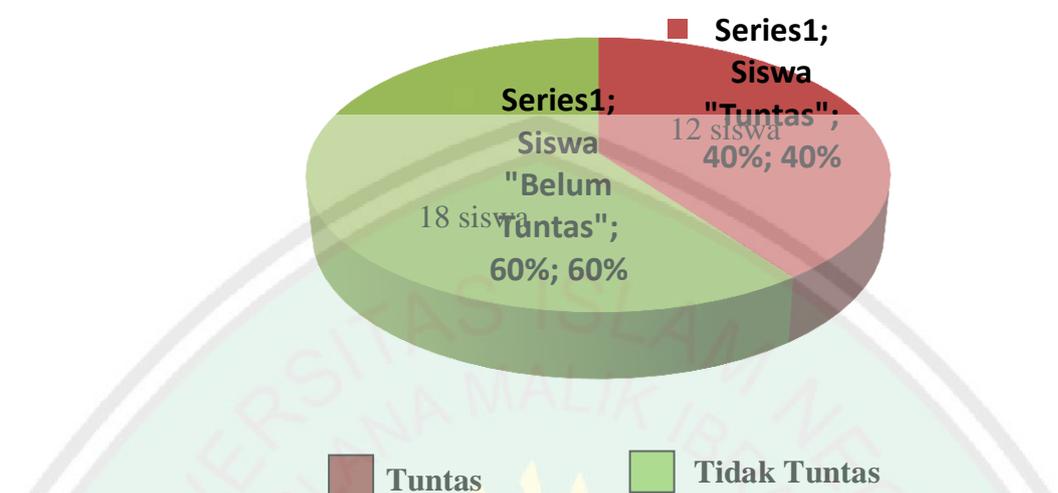
seperti di kelas eksperimen) yang dikerjakan siswa selama \pm 25 menit. Selanjutnya peneliti melakukan olah data dan hasil *pre test* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.15. Analisis Hasil Pre Test Kelas Kontrol

NO	KETERANGAN	HASIL
1.	Jumlah siswa peserta <i>pre test</i>	30
2.	Nilai tertinggi	95
3.	Nilai terendah	20
4.	Jumlah nilai <i>pre test</i>	1.820
5.	Nilai rata-rata <i>pre test</i>	60,667
6.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	12
7.	Persentase ketuntasan belajar	40%
8.	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	18
9.	Persentase belum tuntas belajar	60%

Berdasarkan tabel hasil *pre test*, mata pelajaran matematika pokok bahasan operasi hitung pecahan di kelas V-D MIN Malang I yang merupakan kelas kontrol masih jauh dari standar ketuntasan belajar yang diharapkan, yaitu lebih dari sebesar 75% dari seluruh siswa di kelas. Ini terbukti dengan rata-rata kelas VD hanya sebesar 60,667 dan siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 12 siswa atau sebesar 40% dari siswa yang ada di kelas tersebut, banyak siswa yang berada di atas ketuntasan diperoleh dari banyaknya siswa dengan nilai ≥ 67 , sedangkan yang belum tuntas sebanyak 18 siswa atau sebesar 60% yang diperoleh dari banyaknya siswa dengan nilai < 67 .

Ketuntasan belajar pada *pre test* di kelas kontrol dapat digambarkan pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.5. Diagram Ketuntasan Belajar Hasil Pre Test Kelas Kontrol

b. Pertemuan ke-2

Pertemuan ini dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 6 Januari 2016 pada pukul 06.45 – 07.55. Selanjut guru melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) pertemuan kedua. Tahap pendahuluan dimulai dengan mengucapkan salam dilanjutkan dengan menyiapkan kondisi fisik siswa, mengabsen siswa, menyiapkan buku pelajaran dan menyampaikan tujuan pembelajaran dengan metode konvensional, yaitu: menjelaskan sesuai dengan teks materi yang ada di buku. Di pembelajaran ke dua, guru menjelaskan tentang operasi hitung penjumlahan berbagai bentuk pecahan. Setelah guru menjelaskan, kemudian memberikan beberapa contoh soal di papan tulis. Siswa mendengarkan penjelasan guru dari tempat duduk

masing-masing. Seseekali guru menegur siswa yang tidak konsentrasi mendengarkan penjelasan dari guru dan menunjuk siswa untuk mencoba menjawab.

c. Pertemuan ke-3

Pembelajaran pada pertemuan ke tiga dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 7 Januari 2016 pada jam pelajaran 5 - 6 (09.25 - 10.35). Pembelajaran berlangsung seperti biasa dengan mengacu pada RPP untuk pertemuan ketiga, yaitu: operasi hitung pengurangan berbagai bentuk pecahan. Guru menjelaskan dan guru mendengarkan penjelasan dari guru. Setelah guru menjelaskan dan siswa mulai paham, guru memberikan tugas kepada siswa untuk mengerjakan soal dari LKS. Setelah selesai dibahas, guru melanjutkan memberikan penjelasan tentang materi operasi hitung campuran.

d. Pertemuan ke-4

Pertemuan ke-4 dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 8 Januari 2016 pada pukul 06.45 – 07.55 WIB. Setelah guru membuka dan menyapa siswa, dengan dibantu oleh peneliti guru membagikan lembar angket motivasi belajar matematika sesudah pemberian perlakuan di kelas kontrol yaitu pembelajaran dengan model konvensional (ceramah).

Pada pembelajaran yang terakhir ini selain diberi angket motivasi belajar selanjutnya adalah tahap evaluasi, dimana pada tahap ini siswa secara individu akan mengerjakan soal evaluasi dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap pokok bahasan Operasi hitung pecahan dalam 3 pertemuan sebelumnya. Siswa akan diberi soal *post test* (soal

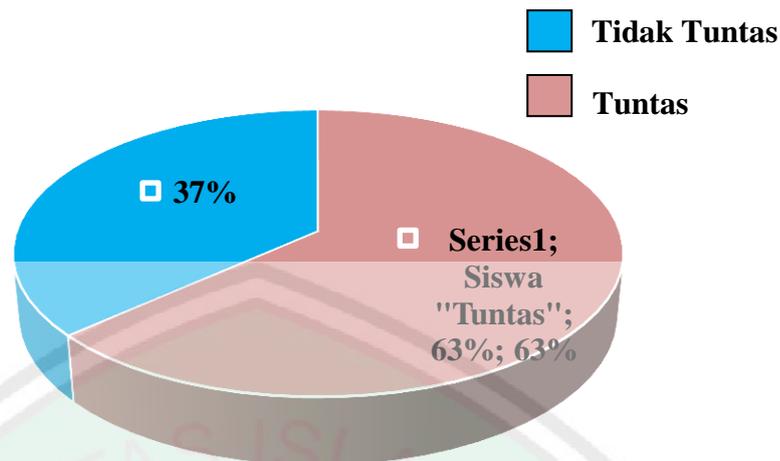
post test yang sama seperti di kelas eksperimen) yang terdiri dari 20 soal pilihan ganda yang dikerjakan siswa selama \pm 35 menit. Selanjutnya melakukan olah data dan hasil *post test* disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.16. Analisis Hasil Post Test Kelas Kontrol

NO	KETERANGAN	HASIL
1.	Jumlah siswa peserta <i>post test</i>	30
2.	Nilai tertinggi	100
3.	Nilai terendah	30
4.	Jumlah nilai <i>post test</i>	2.050
5.	Nilai rata-rata <i>post test</i>	68,333
6.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	19
7.	Persentase ketuntasan belajar	63%
8.	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	11
9.	Persentase belum tuntas belajar	37%

Berdasarkan tabel hasil post test mata pelajaran matematika pokok bahasan operasi hitung pecahan di kelas VD MIN Malang I dengan model pembelajaran konvensional (ceramah) prestasi belajar matematika meningkat akan tetapi masih belum memenuhi ketuntasan belajar yang diharapkan, yaitu sebesar lebih dari 75%. Ini terbukti dengan rata-rata kelas 68,333 dan siswa yang dinyatakan tuntas sebanyak 19 siswa atau sebesar 63% yang diperoleh dari banyaknya siswa dengan nilai ≥ 67 , sedangkan yang belum tuntas sebanyak 11 siswa atau sebesar 37% yang diperoleh dari banyaknya siswa dengan nilai < 67 . Ketuntasan belajar pada *post test* di kelas kontrol

dapat digambarkan pada diagram di bawah ini:



Gambar 4.6. Diagram Ketuntasan Belajar Hasil *Post Test* Kelas

Kontrol

B. Hasil Penelitian

Ditinjau dari paparan data di atas, analisis data hasil penelitian yang telah dilakukan adalah sebagai berikut :

1. Analisis Data Angket

Data angket yang akan dianalisis adalah angket yang di berikan kepada siswa sebelum dan sesudah pembelajaran yang dilaksanakan di kelas kontrol maupun di kelas eksperimen. Untuk menguji hipotesis yang diajukan maka digunakan analisis data statistik non parametrik sebagai berikut:

a. Uji Tanda (*Sign Test*)

Uji ini digunakan untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan antara motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan dikelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional (ceramah) di kelas kontrol. Adapun langkah-langkah yang digunakan adalah sebagai berikut:

1). Menentukan hipotesis

H_0 = Tidak terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran diterapkan.

H_1 = Terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran diterapkan.

2). Menentukan taraf nyata atau nilai kritis

Taraf kepercayaan yang digunakan adalah 95%, sehingga tingkat signifikansi atau taraf nyata adalah $\alpha = 0,05$.

3). Menentukan tanda beda antara pasangan observasi.

Tanda beda ini dihitung dengan memberi selisih ($Y_i - X_i$), dengan X_i adalah skor angket siswa sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas eksperimen, dan penerapan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Y_i adalah skor angket siswa sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas eksperimen, dan penerapan model pembelajaran konvensional di kelas kontrol. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.17. Hasil Perhitungan untuk Prosedur Uji Tanda di Kelas Eksperimen.

No. Absen	Y_i Sesudah	X_i Sebelum	(a) ($Y_i - X_i$)	Tanda	
				Positif	Negatif
1	94	95	-1		-
2	103	97	+6	+	
3	104	99	+5	+	
4	101	98	+3	+	
5	104	104	0		
6	97	86	+11	+	
7	99	90	+9	+	
8	103	96	+7	+	
9	103	100	+3	+	
10	94	78	+16	+	
11	100	101	-1		-

12	94	100	-6		-
13	103	106	-3		-
14	94	90	+4	+	
15	101	94	+7	+	
16	103	95	+8	+	
17	90	84	+6	+	
18	99	96	+3	+	
19	100	105	-5		-
20	95	95	0		
21	103	90	+13	+	
22	96	84	+12	+	
23	94	88	+6	+	
24	99	94	+5	+	
25	99	87	+12	+	
26	102	102	0		
27	96	103	-7		-
28	97	83	+14	+	
29	100	96	+4	+	
30	93	98	-5		-
JUMLAH TANDA				20	7

Tabel 4.18. Hasil Perhitungan untuk Prosedur Uji Tanda di Kelas Kontrol.

No. Absen	Y_i Sesudah	X_i Sebelum	(a) $(Y_i - X_i)$	Tanda	
				Positif	Negatif
1	89	85	+4	+	
2	102	102	0		
3	101	93	+8	+	
4	80	89	-9		-
5	91	95	-4		-
6	97	97	0		
7	92	101	-9		-
8	97	105	-8		-
9	96	101	-5		-
10	93	91	+2	+	
11	102	97	+5	+	

12	90	98	-8		-
13	104	105	-1		-
14	98	71	+27	+	
15	92	88	+4	+	
16	87	85	+2	+	
17	85	94	-9		-
18	101	97	+4	+	
19	88	87	+1	+	-
20	93	90	+3	+	
21	99	94	+5	+	
22	95	103	-8		-
23	84	89	-5		-
24	99	103	-4		-
25	89	89	0		
26	104	103	+1	+	
27	100	100	0		
28	92	99	-7		-
29	102	101	+1	+	
30	92	87	+5	+	
JUMLAH TANDA				14	13

d. Menghitung frekuensi tanda

Menghitung frekuensi tanda adalah menghitung jumlah tanda positif, tanda negatif dan nol. Dari tabel 4.17 dapat dilihat bahwa untuk kelas eksperimen diperoleh data tanda positif (n_1) ada 20, tanda negatif (n_2) ada 7 dan nol ada 3. Dari tabel 4.18 dapat dilihat bahwa untuk kelas kontrol diperoleh data tanda positif (n_1) ada 14, tanda negatif (n_2) ada 13 dan nol ada 3.

e. Statistik uji

Untuk menguji hipotesis di atas digunakan uji statistik dengan

$$\text{rumus: } Z_{\text{hit}} = \frac{n_1 - n_2}{\sqrt{n_1 + n_2}}$$

Sehingga untuk kelas eksperimen diperoleh hasil :

$$Z_{\text{hit}} = \frac{n_1 - n_2}{\sqrt{n_1 + n_2}} = \frac{20 - 7}{\sqrt{20 + 7}} = \frac{13}{\sqrt{27}} = 2,502$$

Dan untuk kelas kontrol diperoleh hasil :

$$Z_{\text{hit}} = \frac{n_1 - n_2}{\sqrt{n_1 + n_2}} = \frac{14 - 13}{\sqrt{20 + 7}} = \frac{1}{\sqrt{27}} = 0,192$$

Z_{tabel} dapat dihitung pada tabel Z, dengan $\alpha = 0,05$ dan uji dua sisi (0,05 dibagi 2 menjadi 0,025), maka luas kurva normal adalah berkisar antara $0,5 - 0,25 = 0,475$. Karena uji dua sisi, maka tabel Z untuk luas 0,475 maka didapat $Z_{\text{tabel}} = 1,96$.

f. Pengambilan keputusan berdasarkan nilai Z_{hitung} dan Z_{tabel}

Dari perhitungan di atas maka diperoleh:

Z_{hitung} kelas eksperimen = 2,502

Z_{hitung} kelas kontrol = 0,192

Z_{tabel} kelas eksperimen dan kontrol = 1,96

Karena Z_{hitung} eksperimen $> Z_{\text{tabel}}$, maka H_0 ditolak

dan Z_{hitung} kelas kontrol $< Z_{\text{tabel}}$, maka H_0 diterima

g. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan hipotesis nol (H_0) yang diajukan, bahwa tidak terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan ditolak. Artinya terdapat perbedaan motivasi belajar siswa

sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan.

2. Analisis Data Hasil Pre Test dan Post Test

Data hasil nilai pre test dan post test baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.19. Hasil Pre Test dan Post Test

KELAS	JENIS TES	N	RATA-RATA (MEAN)	%	KENAIKAN	SELISIH KEDUANYA
EKSPERIMEN	Pre test	30	59,667	60%	20,667 atau 35%	13,167 atau 23%
	Post test	30	80,333	80%		
KONTROL	Pre test	30	60,667	61%	7,500 atau 12%	
	Post test	30	68,167	68%		

Berdasarkan tabel di atas hasil di kelas eksperimen dengan subjek 30 siswa rata-rata pre test $59,667 = 60\%$, sedangkan rata-rata post test $80,333 = 80\%$, ada kenaikan rata-rata nilai $20,667$ atau 35% setelah ada perlakuan dengan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Begitu juga di kelas kontrol dengan subjek 30 siswa rata-rata pre test $60,667$ atau 61% , sedangkan rata-rata post test $68,167$, ada kenaikan rata-rata nilai $7,500$ atau 12% tanpa ada perlakuan (pembelajaran dengan model konvensional). Terdapat selisih yang cukup jauh antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, yaitu : $13,167$ atau sebesar 23% . Sehingga dengan perbedaan rata-rata kelas tersebut terlihat ada perubahan kenaikan hasil analisis antara pre test dengan post test dan

kenaikan rata-rata kelas antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

3. Uji t

Uji t dilakukan untuk menguji terdapat atau tidak terdapatnya perbedaan peningkatan nilai antara pre test dengan post test di kelas eksperimen dan menguji terdapat atau tidak terdapatnya perbedaan antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol, maka perlu dilakukan uji t untuk melihat signifikansi taraf perbedaan.

Hitungan uji t dapat dilakukan sebagai berikut :

- a. Perbedaan peningkatan nilai antara pre test dengan post test dikelas eksperimen.

Dari olah data hasil post test diperoleh nilai-nilai untuk :

$$Md = 20,667 ; \sum X^2d = 5.286,667 ; N(N-1) = 870 ; \text{ dan } db. = 29.$$

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2d}{N(N-1)}}} = \frac{20,667}{\sqrt{\frac{5.286,667}{870}}} = \frac{20,667}{\sqrt{6,077}} = \frac{20,667}{2,465} = 8,384$$

Dengan db. = 29, maka harga t table pada taraf signifikan 0,05 (5%) = 1,699 dan 0,01 (1%) = 2,462.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan nilai antara pre test dan post test di kelas eksperimen.

H_1 : Terdapat perbedaan peningkatan nilai antara pre test dan post test di kelas eksperimen.

Jika t hitung < t tabel, maka H_0 diterima.

Jika t hitung \geq t tabel, maka H_0 ditolak.

Untuk taraf signifikan 0,05 (5%) diperoleh : 1,699 < **8,384** dan untuk

taraf signifikan 0,01 (1%) diperoleh $2,462 < \mathbf{8,384}$ sehingga H_0 ditolak. Jadi terdapat perbedaan secara signifikan.

- b. Perbedaan peningkatan prestasi belajar antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol.

Dari olah data hasil pretest dan posttest diperoleh nilai-nilai untuk :

$$M_x = 7,500 ; M_y = 20,667$$

$$\sum X^2 = 1.537,500 ; \sum Y^2 = 5.286,667$$

$$N_x = N_y = 30; \text{ dan db.} = 30 + 30 - 2 = 58.$$

$$t = \frac{|M_x - M_y|}{\sqrt{\left(\frac{\sum X^2 + \sum Y^2}{N_x + N_y - 2}\right)\left(\frac{1}{N_x} + \frac{1}{N_y}\right)}}$$

$$t = \frac{|7,500 - 20,667|}{\sqrt{\left(\frac{1.537,500 + 5.286,667}{30 + 30 - 2}\right)\left(\frac{1}{30} + \frac{1}{30}\right)}}$$

$$t = \frac{|- 13,167|}{\sqrt{\left(\frac{6.824,167}{58}\right)\left(\frac{1}{15}\right)}} = \frac{|- 13,167|}{\sqrt{(117,658)(0,067)}} = \frac{|- 13,167|}{\sqrt{7,844}}$$

$$t = \frac{13,167}{\sqrt{7,844}} = \frac{13,167}{2,801} = \mathbf{4,701}$$

Dengan db. = 58, maka harga t tabel pada taraf signifikan 0,05 (5%) = 1,672 dan 0,01 (1%) = 2,392.

H_0 : Tidak terdapat perbedaan peningkatan prestasi belajar antara

kelas eksperimen dan kelas kontrol.

H_1 : Terdapat perbedaan peningkatan prestasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Jika t hitung $<$ t tabel, maka H_0 diterima.

Jika t hitung \geq t tabel, maka H_0 ditolak.

Maka kesimpulan dari hasil penelitian untuk taraf signifikan 0,05 (5%) diperoleh : $1,672 < 4,701$ dan untuk taraf signifikan 0,01 (1%) diperoleh $2,392 < 4,701$ sehingga H_0 ditolak. Jadi terdapat perbedaan secara signifikan

4. Uji Nilai Gain

Uji nilai Gain untuk menguji efektivitas peningkatan prestasi belajar antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Uji nilai *Gain* untuk subjek atau peserta nomor urut 1 pada kelas eksperimen, dari olah data diperoleh nilai *post test* = 90 dan *pre test* = 65, hasil nilai Gain sebagai berikut :

$$G = \frac{\text{Nilai Post test} - \text{Nilai Pre test}}{100 - \text{Nilai Pre test}}$$

$$= \frac{90 - 65}{100 - 65} = \frac{25}{35} = 0,714$$

Begitu juga untuk nomor urut 2 dilakukan dengan cara yang sama, sehingga dari keseluruhan subjek atau peserta ($N = 30$) dihasilkan rata-rata nilai *Gain* kelas eksperimen sebesar **0,566** dikategorikan sedang.

Dengan cara yang sama, dari olah data dihasilkan nilai *Gain* kelas kontrol sebesar **0,205** dikategorikan rendah. Hasil dari kedua kelas, baik kelas eksperimen dan kelas kontrol dapat dilihat dari tabel berikut ini :

Tabel 4.20. Hasil Rata-rata Nilai *Gain*

NO	KELAS	N	NILAI RATA-RATA GAIN	KRITERIA	SELISIH	%
1.	Eksperimen	30	0,566	Sedang	0,361	47%
2.	Kontrol	30	0,205	Rendah		

Berdasarkan tabel di atas hasil di kelas eksperimen dengan subjek 30 siswa memiliki rata-rata nilai *Gain* sebesar 0,566 dengan kriteria sedang dan di kelas kontrol dengan subjek 30 siswa memiliki rata-rata nilai *Gain* sebesar 0,205 dengan kriteria rendah dan selisih keduanya adalah sebesar 0,361 atau sebesar 47%. Berarti pembelajaran di kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) lebih efektif dari kelas kontrol yang menggunakan model pembelajaran konvensional (ceramah). Dengan adanya perlakuan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap operasi hitung pecahan kelas V di MIN Malang I yang pada akhirnya dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa dalam pelajaran matematika.

BAB V

PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa besar efektifitas penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada pembelajaran Matematika di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I terhadap peningkatan motivasi belajar matematika dan untuk membuktikan dampak model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas V di MIN Malang I. Penyajian pembahasan dibagi sebagai berikut :

1. Penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran matematika, pada dasarnya siswa diajak untuk aktif terlibat dan kreatif berbuat dalam menyelesaikan tantangan turnamen dan mengikuti turnamen sesuai instruksi dan peraturan.

Siswa dibagi menjadi 6 kelompok belajar atau 6 tim, yakni : tim Cerdas, tim Cermat, tim Cerdik, tim Pintar, tim Pandai dan tim Hebat. Setiap tim beranggotakan siswa yang berkemampuan heterogen. Dengan harapan, pada saat berdiskusi ada tutorial sebaya, yang sudah paham bisa membantu temannya yang belum paham.

Setiap tim terdiri dari 5 siswa yang akan menyebar dan setiap siswa diberikan kesempatan untuk menyelesaikan 5 tantangan tugas yang ada di setiap meja turnamen. Pola turnamen tersusun dari 5 meja berisi

tantangan berupa tugas-tugas yang diselesaikan secara bertahap dengan tantangan yang berbeda-beda di setiap tahapan. Tugas-tugas yang diberikan merupakan inovasi atau pembaharuan dalam pembelajaran matematika dan cara ini belum pernah dilakukan sebelumnya oleh guru partner. Inovasi berupa kartu-kartu soal, lembar tugas untuk : mengubah berbagai bentuk pecahan, membandingkan pecahan, operasi hitung penjumlahan pecahan, operasi hitung pengurangan pecahan dan operasi hitung campuran pada pecahan. Setiap tim dan setiap siswa diberikan kesempatan menyelesaikan tantangan yang ada di setiap meja turnamen. Siswa-siswa di setiap meja turnamen menyelesaikan masing-masing tugasnya, misalkan : meja 1 dengan tugas 1, meja 2 dengan tugas 2, dan seterusnya. Ketika waktu putaran pertama telah habis, maka mereka harus segera berpindah dan bertukar tempat walaupun ada di antara mereka yang tugasnya belum selesai. Mereka berrotasi dari meja 1 ke meja 2, meja 2 ke meja 3, meja 3 ke meja 4, meja 4 ke meja 5, dan meja 5 ke meja 1. Begitu juga ketika waktu putaran kedua telah habis, siswa berpindah dan bertukar tempat lagi, begitulah seterusnya dengan rata-rata setiap putaran ± 5 menit.

Keberhasilan dalam menyelesaikan tantangan oleh masing-masing siswa dari setiap tugas akan menambah perolehan poin prestasi. Poin prestasi adalah poin penghargaan bagi siswa yang bisa menyelesaikan dengan benar dan ini sangat menentukan kemenangan tim/kelompok agar dapat menjuarai turnamen.

Sampai turnamen berakhir siswa yang memegang kartu terbanyak

akan ditukar dengan poin prestasi dan lembar tugas yang belum sempat dicocokkan jawabannya bisa dicocokkan dan apabila benar semua (dalam 1 meja) maka mendapat 1 poin, dan setiap tim akan menghitung banyaknya koleksi poin prestasi yang telah diperoleh. Dan hasil turnamen pada pembelajaran operasi hitung pecahan adalah sebagai berikut : Juara 1 adalah Kelompok Pandai, Juara 2 adalah Kelompok Cerdas, dan juara 3 adalah kelompok Cerdik.

Dalam tahap evaluasi siswa bukan lagi berkelompok dan berdiskusi, melainkan tugas masing-masing individu, mengerjakan soal yang terdiri dari 20 butir soal berbentuk pilihan ganda yang dikerjakan siswa selama \pm 30 menit. Tahap terakhir siswa diajak untuk menyimpulkan pembelajaran, memberikan pujian dan tepuk tangan yang meriah pada kelompok yang menjadi juara.

Jadi pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memiliki ciri khas sebagai berikut : siswa dituntut aktif menyelesaikan tugas dengan porsi yang sama dan adil, siswa dituntut kreatif demi kesuksesan tim mereka, guru dituntut berinovasi dalam pembelajaran (sehingga menarik dan asyik bagi siswa), dan ada pemberian penghargaan (rekognisi) yang bermakna dan dapat memberi semangat bagi siswa. Dan hasil dari pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) ini dapat meningkatkan motivasi belajar matematika pada siswa dan juga meningkatkan prestasi belajarnya.

2. Pembuktian dampak model pembelajaran tipe "TGT".

Ada 4 kelas MIN Malang I yang dilibatkan dalam penelitian ini, yaitu :

kelas VA berjumlah 31 siswa, kelas VB berjumlah 30 siswa, VD berjumlah 30 siswa, dan kelas VH berjumlah 30 siswa.

Kelas VA dilibatkan dalam menguji validitas dan reliabilitas instrument soal Matematika pada pokok bahasan operasi hitung pecahan yang akan digunakan untuk pretest dan posttest. Uji coba validitas dan reliabilitas instrumen dari 40 butir soal setelah dilakukan uji statistik diperoleh data 28 butir soal valid dan 12 butir tidak valid, akan tetapi dari 28 butir yang valid ada 8 butir soal yang kategori validitasnya rendah, sehingga peneliti hanya mengambil 20 butir soal untuk pretest dan posttest.

Kelas VB dilibatkan dalam menguji validitas dan reliabilitas instrument angket motivasi belajar matematika yang akan digunakan untuk pretest dan posttest. Uji coba validitas dan reliabilitas instrumen dari 38 butir pernyataan positif yang mewakili indikator yang memberikan andil terhadap motivasi siswa dalam belajar matematika. Setelah dilakukan uji statistik diperoleh data 22 butir angket valid dan 16 butir angket tidak valid, sehingga peneliti hanya mengambil 22 butir pernyataan angket yang akan di pakai untuk kegiatan selanjutnya..

Kelas VD sebagai kelas kontrol, sedangkan kelas VH sebagai kelas eksperimen dan sekaligus sampel dalam penelitian ini. Di kedua kelas ini, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol dilaksanakan pre test dan post test. Dari perbedaan uji tes antara pre test dan post test di kelas eksperimen inilah, ada atau tidaknya dampak peningkatan prestasi belajar siswa. Dari hasil penelitian terbukti, bahwa $t_{hitung} = 8,384 > t_{tabel}$ baik taraf signifikan

0,05 (t tabel = 1,699) maupun 0,01 (t tabel = 2,462) atau $1,699 < \mathbf{8,384} > 2,462$, sehingga hipotesis nihil ditolak, hasilnya signifikan dengan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan peningkatan nilai antara pre test dan post test di kelas eksperimen. Hal ini sekaligus membuktikan bahwa dampak pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas V.

Pembelajaran di kelas kontrol (kelas VD) tidak menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sedangkan pembelajaran di kelas eksperimen (kelas VH) diterapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dari perbedaan perlakuan inilah, ada atau tidaknya dampak atas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Dari hasil penelitian terbukti, bahwa t hitung = 4,701 $>$ t tabel baik taraf signifikan 0,05 (t tabel = 1,672) maupun 0,01 (t tabel = 2,392) atau $1,672 < \mathbf{4,701} > 2,392$, sehingga hipotesis nihil ditolak dan hipotesis alternatif diterima, hasilnya signifikan dengan kesimpulan bahwa terdapat perbedaan peningkatan prestasi belajar antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hal ini sekaligus membuktikan bahwa dampak pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas eksperimen lebih baik bila dibandingkan pembelajaran konvensional di kelas kontrol.

Pada penelitian ini juga di berikan angket kepada siswa untuk mengetahui motivasi belajar matematika siswa pada saat sebelum dan sesudah adanya pemberian perlakuan di kelas eksperimen dengan model pembelajaran kooperatif

tipe Teams Games Tournament (TGT) dan di kelas kontrol dengan pembelajaran konvensional. Ternyata diperoleh data bahwa untuk kelas eksperimen diperoleh data tanda positif (n_1) ada 20, tanda negatif (n_2) ada 7 dan nol ada 3. Sedangkan untuk kelas kontrol diperoleh data tanda positif (n_1) ada 14, tanda negatif (n_2) ada 13 dan nol ada 3.

Setelah dihitung statistika maka diperoleh Z_{hitung} kelas eksperimen = 2,502, Z_{hitung} kelas kontrol = 0,192 dan Z_{tabel} kelas eksperimen dan kontrol = 1,96. Karena Z_{hitung} eksperimen > Z_{tabel} , maka H_0 ditolak dan H_1 diterima dan Z_{hitung} kelas kontrol < Z_{tabel} , maka H_0 diterima dan H_1 ditolak.

Berdasarkan penelitian ini dapat disimpulkan hipotesis nol (H_0) yang diajukan, bahwa tidak terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan ditolak. Artinya terdapat perbedaan motivasi belajar siswa sebelum dan sesudah model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan.

Hasil-hasil penelitian di atas diperkuat dari hasil uji nilai Gain, bahwa di kelas eksperimen memiliki rata-rata nilai Gain sebesar 0,566 sedangkan di kelas kontrol memiliki rata-rata nilai Gain sebesar 0,205, sehingga terdapat selisih sebesar 0,361 atau sebesar 47%. Hasil ini membuktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) telah memberi dampak yang efektif di kelas eksperimen.

BAB VI

PENUTUP

Pada bab ini dikemukakan simpulan dan saran hasil penelitian. Simpulan dan hasil penelitian berkaitan dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan motivasi dan prestasi belajar matematika siswa kelas V MIN Malang I. Saran merupakan sumbangan pikiran dan himbuan kepada kepala madrasah, guru matematika dan peneliti lain.

A. Simpulan

Berdasarkan permasalahan, tujuan penelitian, hasil analisis dan pembahasan yang telah dipaparkan, maka dapat disimpulkan bahwa;

1. Penerapan pembelajaran matematika pada pokok bahasan operasi hitung pecahan dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I, berhasil meningkatkan motivasi belajar siswa. Siswa telah aktif dan kreatif dalam mengikuti pembelajaran, begitu juga tingkat kompetisi siswa lebih besar setelah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Motivasi pada diri siswa yang muncul atau meningkat antara lain keberanian untuk berpendapat, lebih bersemangat dalam mengikuti pelajaran dan lebih berkonsentrasi dalam mengikuti pelajaran atau saat mengerjakan soal.
2. Penerapan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif

tipe Teams Games Tournament (TGT) di kelas V Madrasah Ibtidaiyah Negeri Malang I, juga berhasil meningkatkan prestasi belajar siswa. Siswa telah aktif dan kreatif, begitu juga guru berusaha selalu berinovasi dalam pembelajaran dan pembaharuan, dalam pembelajaran yang dilakukan, tampak adanya variasi pembelajaran yang telah diikuti oleh siswa menjadi lebih asyik, menarik dan menyenangkan bagi siswa. Dengan enam langkah pembelajaran yang telah dilalui dengan penuh semangat, yaitu : (1) presentasi kelas, (2) pembentukan tim, (3) diskusi tim, (4) pelaksanaan turnamen, (5) penghargaan/rekognisi, (6) penentuan peningkatan skor siswa.

B. Implikasi

Berdasarkan temuan-temuan yang telah dideskripsikan sebelumnya, hasil penelitian ini memiliki implikasi sebagai berikut :

Pertama, penerapan metode pembelajaran dengan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) secara umum meliputi aktivitas siswa dan guru melalui langkah-langkah : (1) presentasi kelas, (2) pembentukan tim-tim (kelompok), (3) diskusi tim, (4) pelaksanaan turnamen, (5) pemberian penghargaan (pengakuan) kepada tim/kelompok, dan (6) penentuan peningkatan skor individual. Keenam langkah aktivitas pembelajaran dengan model kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) ini dikaitkan dengan pembelajaran matematika perlu dikemas dalam suatu rancangan atau rencana pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswanya.

Kedua, bahwa pada ketrampilan siswa dalam mengerjakan soal-soal matematika yang berkaitan dengan operasi hitung pecahan yang dilakukan dengan

berkelompok dan tercipta pembelajaran tutor sebaya sangat membantu pemahaman belajar siswa, khususnya siswa yang mempunyai kemampuan dalam pelajaran matematika terbatas.

Ketiga, untuk terlaksananya pembelajaran yang efektif, bermakna dan efisien, implementasi pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) memperhatikan tiga hal pokok, yaitu : sarana prasarana dan perangkat pembelajaran (mulai dari kurikulum, ruang kelas sampai rencana pelaksanaan pembelajaran), kegiatan pembelajaran, dan pelaksanaan evaluasi. Ketika ketiganya tidak dapat diintegrasikan dengan baik, maka akan mempengaruhi penerapan di lapangan.

C. **Saran**

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan di MIN Malang I Jl. Bandung 7C peneliti dapat memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi lembaga sekolah, diharapkan dapat digunakan sebagai masukan kebijakan dalam upaya meningkatkan pendidikan pada mata pelajaran matematika. Mengingat pentingnya pelaksanaan pembelajaran dengan teknik-teknik pembelajaran yang kreatif dan inovatif, disarankan kepada kepala madrasah agar senantiasa memberikan kesempatan dan dukungan bagi para guru yang akan melakukan penelitian, maupun penerapan teknik pembelajaran baru guna meningkatkan kualitas dan kemampuan siswanya secara maksimal.
2. Bagi guru matematika maupun guru kelas, diharapkan dapat dijadikan masukan dalam menentukan alternatif model pembelajaran matematika dalam rangka meningkatkan hasil/prestasi belajar. Guru adalah penentu teknik pembelajaran

yang akan diterapkan di kelas, oleh karena itu sebaiknya guru mampu memilih teknik pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kondisi siswa. Selain itu guru harus memiliki sikap kritis, aktif dan peka terhadap masalah-masalah yang terjadi pada setiap pembelajaran yang dilaksanakan. Guru harus mau berusaha untuk melakukan penelitian guna meningkatkan kemampuan siswanya agar kesalahan dalam kegiatan pembelajaran yang telah terjadi tidak terulang kembali. Guru harus mampu menutupi kekurangan-kekurangan yang ada.

3. Bagi peneliti lain, materi penelitian ini terbatas pada materi operasi hitung pecahan, sehingga diharapkan bagi peneliti lain yang ingin menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat mengembangkan dengan menggunakan materi lain yang sesuai dan melakukan perbaikan-perbaikan agar dapat memperoleh hasil yang lebih baik.
4. Bagi pembaca, diharapkan dapat dijadikan sebagai penambah wawasan dan pengetahuan baru mengenai sistematika penulisan tesis maupun strategi pembelajaran yang digunakan.
5. Bagi perpustakaan UIN Maliki Malang maupun MIN Malang I diharapkan dapat dijadikan bahan koleksi dan referensi juga menambah literatur di bidang pendidikan sehingga dapat digunakan sebagai sumber belajar.

DAFTAR RUJUKAN

- Abu A, Widodo S. 2004. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta
- Aisyah. 1999. *Pembelajaran Kooperatif Dengan Laboratorium Mini Pada Topik Geometri SLTP (Tesis)*. Surabaya: PPs. Pend. Matematika IKIP Surabaya
- Ali, Mustapa. 2011. *Pengaruh Penggunaan Multimedia Terhadap Peningkatan Motivasi Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Arab Kelas V A di MIN Malang 2*. Tesis. Malang: Pascasarjana UIN Maliki Malang
- Arikunto. Suharsimi. 2005. *Manajemen penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta
- Atwi S. 2001. *Desain Instruksional*. Jakarta: Depdikbud
- Azwar, S. 2003. *Penyusunan Skala Psikologi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Budiyono. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Surakarta: Sebelas Maret University Press
- Budiyono. 2004. *Statistika Untuk Penelitian*. Surakarta: Sebelas Maret University Press
- Budiningsih, Asri. 2005. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Daryanto. 2009. *Panduan Proses Pembelajaran Kreatif dan Inovatif*. Jakarta: Publisher.
- Depdikbud. 1976. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Dewi S. 2004. *Pengaruh Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Prestasi Belajar Matematika Ditinjau Dari Motivasi Belajar Siswa SLTP Negeri Se Kecamatan Sukoharjo(Tesis)*. Surakarta: PPs. Pend. Matematika UNS
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Erman Suherman, dkk. 2003. *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Bandung: JICA-FMIPA UPI.
- Effandi Z, Zanaton I. 2006. *Eurasia Journal of Mathematics, Science & Technology Education*. Promoting Cooperative Learning in Science and

Mathematics Educations: A Malaysian Perspective. Malaysia: 3(1), 35-39

- Etin, dkk. 2007. *Cooperative Learning*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hamzah B. Uno. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Bandung: Nusa Media
- Ibrahim, Muslimin. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Unesa University Press
- Ibrahim, Suparmi. 2012. *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya*, (Yogyakarta: SUKA-Press UIN Sunan Kalijaga.
- Isjoni. 2007. *Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok*. Bandung: Alfabeta
- Johnson DW, Johnson RT, Stane MB. 2000. *Cooperative Learning Methods: A Meta-Analysis*. Minnesota: University of Minnesota
- Kasiram. 2008. *Metodologi Penelitian*. Malang: UIN Press
- Kementerian Agama RI. 2010. *Al-Qur'an dan Tafsirnya*. Jakarta: Penerbit Lentera Abadi.
- Lisnawati Simanjuntak. 1993. *Metode Mengajar Matematika*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Martin A. Simon . 2004. *Journal for research in mathematics education*. Explicating a Mechanism for conceptual learning: elaborating the construct of reflective abstraction. The Pennsylvania State University. NCTM: volume 35 number 5 November
- Martinis Y. 2008. *Paradigma Pendidikan Konstruktivistik*. Jakarta: Gaung Persada Press
- Makmur S. 2003. *Pengaruh Pembelajaran Realistik Terhadap Prestasi Belajar Matematika Unit Geometri Ditinjau Dari Respon Siswa Terhadap Proses Pembelajaran Pada Siswa Kelas III IPA SMU Negeri Kota Surakarta (Tesis)*. Surakarta: PPs. Pend. Matematika UNS
- Merrilyn Goos. 2004. *Journal for research in mathematics education*. Learning Mathematics in a classroom community of inquiry. The University of Queensland. NCTM: volume 35 number 4 July

- Nana S. Sukmadinata. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2012. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Jakarta: PT. Remaja Rosdakarya
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2013 Tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan*. 2013. Jakarta. Menteri Hukum dan HAM
- Prayitno. 2009. *Dasar Teori dan Praksis Pendidikan*. Jakarta: Kompas Gramedia.
- Robert A. Lonning. 1993. *Journal of Research In Science Theacing*. Effect of Cooperative Learning Strategies on Student Verbal Interactions and Achievement during Conceptual Change Instruction in 10th Grade General Science. vol. 30. o. 9. pp. 1087-1101
- Saifuddin Azwar. 2007. *Tes Prestasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin RE. 2008. *Cooperative Learning (Terjemahan)*. Bandung: Nusa Media
- Slavin RE. 1997. *Pemotivasian Siswa untuk Belajar*. Terjemahan oleh Nur M. 2001. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya Press.
- Soekartawi. 1995. *Meningkatkan Aktivitas Belajar*. Jakarta: Pustaka Jaya
- Stephen J.Pape. 2004. *Journal for research in mathematics education*. Middle school children's problem solving behavior: a cognitive analysis from a reading comprehension perspective. The Ohio State university. NCTM: volume 35 number 3 May
- Sugiyono. 2003. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: CV. Alfa Beta.
- Sumiati, Asra. 2008. *Metode Pembelajaran*. Jakarta: Dirjen Peningkatan Mutu Pendidikan
- Suryabrata, Sumadi. 2005. *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Syaiful Bahri Djamarah. 2002. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta

Taniredja,dkk. 2011.*Model – Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta :Kencana

Taufiq H. 2008. *Pengaruh Model Teams Games Tournament Terhadap Prestasi Siswa Dalam Pembelajaran Biologi Ditinjau Dari Kemampuan Awal Siswa Pada Konsep Sistem Peredaran Darah (Tesis)*. Surakarta: PPs. Pend. Matematika UNS

Tim Penyusun. 2014. *Pedoman Penulisan Tesis, Disertasi dan Makalah*. Malang: UIN Press

User Usman, Moh. 1998. *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Wina Sanjaya. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Jakarta: Kencana Media.

Yaman M. 2008. *Paradigma Pendidikan Konstruktivisme*. Jakarta: Gaung Persada Press

