

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Landasan Teori**

##### **1. Pendidikan Karakter**

Hakikat dari pendidikan karakter dalam konteks pendidikan di Indonesia adalah pendidikan nilai, yakni pendidikan nilai-nilai luhur yang bersumber dari karakter bangsa Indonesia sendiri, dalam rangka membina kepribadian generasi muda. Pendidikan karakter tidak lepas dari suatu tujuan pendidikan nasional yakni mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang seharusnya memberikan pencerahan yang memadai bahwa pendidikan harus berdampak pada watak manusia/bangsa Indonesia.

Menurut Kesuma, dkk (2011 : 7) Pendidikan yang berorientasi pada watak siswa merupakan suatu hal yang tepat, tetapi perlu diperjelas mengenai istilah perlakuan terhadap ‘watak’. Apakah watak itu harus “dikembangkan” “dibentuk”, atau “difasilitasi”. Perspektif pedagogik, lebih memandang bahwa pendidikan itu mengembangkan/menguatkan/memfasilitasi watak, bukan hanya membentuk watak. Jika watak hanya dibentuk, maka tidak ada proses pedagogik/pendidikan, yang terjadi hanyalah pengajaran. Pada dasarnya perspektif pedagogik memandang dan mensyaratkan untuk terjadinya proses pendidikan harus ada kebebasan siswa sebagai subjek didik, bukan sebagai objek.

Lebih lanjut dijelaskan bahwa pendidikan karakter adalah segala sesuatu yang dilakukan guru, yang mampu mempengaruhi karakter siswa. Guru membantu membentuk watak siswa. Hal ini mencakup keteladanan bagaimana perilaku guru, cara guru berbicara atau menyampaikan materi, bagaimana guru bertoleransi, dan berbagai hal yang terkait lainnya. Pada pembelajaran yang dilaksanakan di Sekolah Dasar, para guru Sekolah Dasar dapat memilih, mengajarkan dan mengembangkan jenis karakter sesuai dengan situasi dan kondisi lingkungan sekolah.

#### **a. Tujuan Pendidikan Karakter**

Menurut Kemendiknas (2010), tujuan pendidikan budaya dan karakter bangsa adalah :

- 1) Mengembangkan potensi kalbu atau nurani atau afektif siswa sebagai manusia dan warga negara yang memiliki nilai-nilai budaya dan karakter bangsa;
- 2) Mengembangkan kebiasaan dan perilaku siswa yang terpuji dan sejalan dengan nilai-nilai universal dan tradisi budaya bangsa yang religius;
- 3) Menanamkan jiwa kepemimpinan dan tanggung jawab siswa sebagai generasi penerus bangsa;
- 4) Mengembangkan kemampuan siswa menjadi manusia yang mandiri, kreatif, berwawasan kebangsaan; dan
- 5) Mengembangkan lingkungan kehidupan sekolah sebagai lingkungan belajar yang aman, jujur, penuh kreativitas dan

persahabatan, serta dengan rasa kebangsaan yang tinggi dan penuh kekuatan (*dignity*).

Jadi tujuan pendidikan karakter adalah membentuk siswa agar menjadi manusia yang berakhlak mulia kepada Allah SWT dan sesama manusia. Selain itu, siswa memiliki kemampuan kognitif yang tinggi dengan diimbangi kemampuan afektif atau manusia berkarakter positif menjadi tujuan yang diharapkan.

#### **b. Prinsip Pengembangan Pendidikan Karakter**

Menurut Kemendiknas (2010), terdapat empat prinsip pengembangan pendidikan karakter, yaitu :

- 1) ***Berkelanjutan***; mengandung makna bahwa proses pengembangan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa merupakan sebuah proses panjang, dimulai dari awal siswa masuk sampai selesai dari suatu satuan pendidikan.
- 2) ***Melalui semua mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya sekolah***; mensyaratkan bahwa proses pengembangan nilai-nilai budaya dan karakter bangsa dilakukan melalui setiap mata pelajaran, dan dalam setiap kegiatan kurikuler dan ekstrakurikuler.
- 3) ***Nilai tidak diajarkan tapi dikembangkan***; mengandung makna bahwa materi nilai budaya dan karakter bangsa bukanlah bahan ajar biasa; artinya, nilai-nilai itu tidak dijadikan pokok bahasan yang dikemukakan seperti halnya ketika mengajarkan suatu konsep, teori, prosedur, ataupun fakta seperti dalam mata pelajaran

agama, bahasa Indonesia, PKn, IPA, IPS, Matematika, pendidikan jasmani dan kesehatan, seni, dan ketrampilan.

- 4) *Proses pendidikan dilakukan siswa secara aktif dan menyenangkan*; prinsip ini menyatakan bahwa proses pendidikan nilai budaya dan karakter bangsa dilakukan oleh siswa bukan oleh guru.

Jadi prinsip pengembangan karakter antara lain: berkelanjutan; melalui semua mata pelajaran, pengembangan diri, dan budaya sekolah; nilai tidak diajarkan tapi dikembangkan; proses pendidikan dilakukan siswa secara aktif dan menyenangkan.

### **c. Tanggung Jawab**

Tanggung jawab menurut Kemendiknas (2010 : 30) adalah “sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajiban yang seharusnya dilakukan, baik terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial, dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. “Dengan kata lain sikap tanggung jawab mempunyai pengaruh yang penting dalam kehidupan manusia, karena menyangkut tanggung jawab pada diri sendiri, lingkungan, masyarakat serta dengan Tuhan. Masing-masing tanggung jawab tersebut hendaknya dilakukan dengan keikhlasan dan kesadaran pribadi, sehingga akan tercipta keseimbangan antara hak dan kewajiban manusia. Oleh karena itu, penanaman pembelajaran dengan mengedepankan prinsip-prinsip nilai tanggung jawab perlu dibuat sedemikian rupa sehingga siswa mampu

mengaplikasikan nilai tanggung jawab atas apa yang telah dilakukannya.

Nilai tanggung jawab menurut Kemendiknas (2010 : 30) dapat ditanamkan kepada Siswa dengan cara: (1) memfasilitasi Siswa untuk membuat laporan setiap kegiatan baik dalam bentuk lisan maupun tulisan, (2) membiasakan Siswa untuk melakukan tugas tanpa disuruh, dan (3) membiasakan Siswa untuk melaksanakan piket secara teratur. Hal tersebut sebagaimana yang diungkapkan oleh Masnur Muslich (2011 : 177) bahwa “nilai tanggung jawab dapat diintegrasikan pada saat tugas piket kebersihan kelas dan dalam menyelesaikan tugas yang diberikan guru.”

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa tanggung jawab adalah kesadaran manusia akan tingkah laku atau perbuatannya yang disengaja maupun tidak disengaja. Rasa tanggung jawab masih belum ditunjukkan oleh sebagian besar siswa yang ada di kelas V B SD Negeri 1 Karangbawang terutama selama proses pembelajaran berlangsung.

Penanaman sikap tanggung jawab dalam proses pembelajaran di kelas diperlukan agar siswa mengetahui dengan baik kewajiban yang dilakukannya ketika mengikuti kegiatan pembelajaran di kelas. Siswa yang mampu mengimplementasikan rasa tanggung jawab dengan baik selama proses pembelajaran akan lebih mudah memahami dan menyerap ilmu pengetahuan yang disampaikan di kelas.

Terserapnya ilmu pengetahuan tersebut akan berpengaruh pada prestasi belajar siswa.

#### d. Indikator Rasa Tanggung Jawab

Menurut Fitri (2012 : 43) indikator dari rasa tanggung jawab sebagai salah satu dari pendidikan karakter bangsa dapat dilihat pada tabel 2.1. di bawah ini.

**Tabel 2.1. Indikator Rasa Tanggung Jawab**

Nilai	Indikator
Tanggung Jawab	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengerjakan tugas dan pekerjaan rumah dengan baik</li> <li>• Bertanggungjawab terhadap setiap perbuatan</li> <li>• Mengerjakan tugas kelompok secara bersama-sama</li> <li>• Melakukan piket sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan</li> </ul>

## 2. Prestasi Belajar

Prestasi belajar merupakan ukuran keberhasilan yang diperoleh seseorang selama proses belajarnya, ukuran keberhasilan tersebut dapat dilihat dari seberapa jauh pemahaman siswa dalam penguasaan materi pembelajaran selama periode tertentu. Dengan nilai rapor dapat diketahui prestasi belajarnya sudah sesuai yang diharapkan atau belum.

Menurut Arifin (2013 : 12) mengungkapkan bahwa kata prestasi berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie* dan dalam bahasa Indonesia menjadi prestasi yang berarti hasil usaha. Prestasi belajar merupakan suatu masalah yang bersifat perenial dalam sejarah kehidupan manusia, karena sepanjang rentan kehidupan manusia selalu mengejar prestasi menurut

bidang dan kemampuan masing-masing. Prestasi belajar mempunyai beberapa fungsi utama, antara lain :

- 1) Prestasi belajar sebagai indikator kualitas dan kuantitas pengetahuan yang telah dikuasai siswa.
- 2) Prestasi belajar sebagai lambang pemuasan hasrat ingin tahu. Para ahli psikologi biasanya menyebut hal ini sebagai “tendensi keingintahuan (*curiosity*) dan merupakan kebutuhan umum manusia”.
- 3) Prestasi belajar sebagai bahan informasi dalam inovasi pendidikan. Prestasi belajar dapat dijadikan pendorong bagi siswa dalam meningkatkan ilmu pengetahuan dan teknologi dan berperan sebagai umpan balik (*feedback*) dalam meningkatkan mutu pendidikan.
- 4) Prestasi belajar sebagai indikator intern dan ekstern dari suatu institusi pendidikan.
- 5) Prestasi belajar dapat dijadikan indikator daya serap (kecerdasan) siswa. Dalam proses pembelajaran, siswa menjadi fokus utama yang harus diperhatikan, karena siswa yang diharapkan dapat menyerap seluruh materi pelajaran

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa sangat penting bagi guru untuk mengetahui dan memahami prestasi belajar siswa, baik individu maupun kelompok. Prestasi belajar menjadi tolak ukur keberhasilan dalam bidang studi. Prestasi belajar siswa di kelas V B SD Negeri 1 Karangbawang pada pelajaran matematika masih kurang sesuai dengan yang diharapkan. Guru perlu mengupayakan penggunaan model pembelajaran yang menyenangkan dan menarik bagi siswa untuk meningkatkan prestasi belajar siswa.

### a. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar

Prestasi merupakan hasil yang telah dicapai seseorang dalam melakukan kegiatan. Ahmadi dan Supriyono (2013 : 138) menyatakan bahwa prestasi belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antara berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (faktor internal) maupun dari luar diri (faktor eksternal) individu. Hamdani (2011 : 139) mengungkapkan pada dasarnya faktor-faktor yang mempengaruhi prestasi belajar dapat digolongkan menjadi dua bagian, yaitu faktor dari dalam (*intern*) dan faktor dari luar (*ekstern*).

- 1) Faktor Internal adalah yang berasal dari peserta didik. Faktor ini antara lain sebagai berikut:
  - a) Faktor kecerdasan (*intelegensi*) adalah kemampuan belajar disertai kecakapan untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang dihadapinya.
  - b) Faktor jasmaniah atau fisiologis, pada umumnya sangat berpengaruh terhadap kemampuan belajar seseorang.
  - c) Faktor sikap, yaitu suatu kecenderungan untuk mereaksi terhadap suatu hal, orang atau benda dengan suka, tidak suka, acuh tak acuh.
  - d) Faktor minat, minat memiliki pengaruh yang besar terhadap kegiatan belajar. Pelajaran yang menarik minat peserta didik lebih mudah dipelajari dan diserap peserta didik.



- e) Faktor bakat, kemampuan potensial yang dimiliki seseorang untuk mencapai keberhasilan pada masa yang akan datang.
  - f) Faktor motivasi, dalam belajar motivasi adalah faktor yang penting karena hal tersebut merupakan keadaan yang mendorong keadaan peserta didik untuk belajar.
- 2) Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri seseorang. Faktor ini antara lain sebagai berikut:
- a) Faktor keluarga, peserta didik yang belajar akan menerima pengaruh dari keluarga berupa cara orang tua mendidik, relasi antara anggota keluarga, suasana rumah, dan keadaan ekonomi keluarga.
  - b) Faktor sekolah, yang mempengaruhi prestasi belajar mencakup metode mengajar, penyajian pelajaran, hubungan guru dengan peserta didik, alat-alat pelajaran dan kurikulum.
  - c) Faktor lingkungan masyarakat, faktor lingkungan sekitar sangat berpengaruh terhadap perkembangan pribadi peserta didik sebab dalam kehidupan sehari-hari peserta didik akan lebih banyak bergaul dengan lingkungan tempatnya berada.

Berdasarkan faktor belajar yang telah disebutkan dapat disimpulkan bahwa terdapat dua faktor yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar siswa, yaitu: faktor intern (ada di dalam diri siswa) dan faktor ekstern (ada di luar diri siswa).

## b. Prinsip-Prinsip Pengukuran Prestasi Belajar

Gronlund dalam Azwar (2011 : 18), merumuskan beberapa prinsip dasar dalam pengukuran prestasi sebagai berikut :

- 1) Tes prestasi harus mengukur hasil belajar yang telah dibatasi secara jelas sesuai dengan tujuan instruksional.
- 2) Tes prestasi harus mengukur suatu sampel yang representatif dari hasil belajar dan dari materi yang dicakup oleh program instruksional atau pengajaran.
- 3) Tes prestasi harus berisi item-item dengan tipe yang paling cocok guna mengukur hasil belajar yang diinginkan.
- 4) Tes prestasi harus dirancang sedemikian rupa agar sesuai dengan tujuan penggunaan hasilnya.
- 5) Reliabilitas tes prestasi harus diusahakan setinggi mungkin dan hasil ukurnya harus ditafsirkan dengan hati-hati.
- 6) Tes prestasi harus dapat digunakan untuk meningkatkan belajar para anak didik.

## 3. Matematika

Kata matematika berasal dari bahasa latin *mathematika* yang mulanya diambil dari bahasa Yunani *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya berhubungan pula dengan kata lainnya yang hampir sama, yaitu *mathein* dan *matheia* yang artinya belajar (berfikir). Jadi, berdasarkan asal katanya, maka perkataan

matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berfikir (bernalar).

(Suwangsih & Tiurlina, 2006 : 4) menyebutkan beberapa pengertian matematika menurut beberapa ahli, diantaranya yaitu :

James dan James (1976) yang menyebutkan bahwa matematika adalah ilmu logika bentuk susunan, besaran, dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya. Matematika dapat dibagi ke dalam tiga bidang, yaitu aljabar, analisis, dan geometri.

Jonson dan Rising (1972) yang menyebutkan bahwa matematika adalah pola berfikir, pola mengorganisasikan pembuktian yang logik, matematika itu adalah bahasa, bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas, akurat dengan simbol yang padat, lebih berupa bahasa simpul mengenai arti daripada bunyi; matematika adalah pengetahuan struktur yang terorganisasi, sifat-sifat atau teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan kepada unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya; matematika adalah suatu seni, keindahannya terdapat pada keterurutan dan keharmonisan.

Secara singkat matematika diartikan sebagai telaahan tentang pola dan hubungan suatu jalan atau pola berpikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat (Reys, 1984), karenanya matematika bukan pengetahuan yang menyendiri, tetapi keberadaannya untuk membantu manusia dalam

memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi dan alam (Kline, 1973).

Pembahasan matematika memiliki dua objek garapan yakni objek langsung yang terdiri dari: fakta, konsep, prinsip dan prosedur operasi. Sementara objek tidak langsung adalah implikasi dari proses pembelajaran matematika, yakni kebiasaan bekerja baik, sikap kemampuan mengalihgunakan cara kerja (memanipulasi dalam arti positif), serta membangun konsep mental (akhlak) yang baik seperti kejujuran.

#### **a. Pembelajaran matematika SD**

Pembelajaran matematika di SD selalu berbeda. Erna Suwangsih dan Tiurlina (2006 : 25) menyebutkan ciri-ciri pembelajaran matematika di SD antara lain :

##### 1) Pembelajaran matematika menggunakan metode spiral

Pembelajaran spiral dalam pembelajaran matematika merupakan pendekatan dimana pembelajaran konsep atau suatu topik matematika selalu mengkaitkan atau menghubungkan dengan topik sebelumnya. Topik baru merupakan pendalaman dan perluasan dari topik sebelumnya.

##### 2) Pembelajaran matematika bertahap

Materi pelajaran matematika diajarkan secara bertahap yaitu dimulai dari konsep-konsep yang sederhana, menuju konsep yang lebih sulit. Selain itu pembelajaran matematika dimulai dari

yang konkret, ke semi konkret dan akhirnya kepada konsep abstrak.

3) Pembelajaran matematika menggunakan metode induktif

Matematika merupakan ilmu induktif. Namun karena sesuai tahap perkembangan mental siswa maka pada pembelajaran matematika di SD digunakan pendekatan induktif.

4) Pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi

Kebenaran matematika merupakan kebenaran yang konsisten artinya tidak ada pertentangan antara kebenaran yang satu dengan kebenaran yang lainnya. Suatu pernyataan dianggap benar jika didasarkan pada pernyataan-pernyataan sebelumnya yang telah diterima kebenarannya.

5) Pembelajaran matematika hendaknya bermakna

Pembelajaran secara bermakna merupakan cara mengajarkan materi pelajaran yang mengutamakan pengertian daripada hafalan. Dalam belajar bermakna aturan-aturan, sifat-sifat, dan dalil-dalil tidak diberikan dalam bentuk jadi, tetapi sebaliknya aturan-aturan, sifat-sifat, dan dalil-dalil ditemukan oleh Siswa melalui contoh-contoh secara induktif di SD, kemudian dibuktikan secara deduktif pada jenjang selanjutnya.

Konsep kurikulum matematika SD dapat dibagi menjadi tiga kelompok besar, yaitu penanaman konsep dasar, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Meskipun tujuan akhir pembelajaran

matematika di SD adalah agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Namun, agar dapat terampil menggunakan ketrampilan matematika dalam kehidupan sehari-hari diperlukan langkah-langkah yang benar dalam pembelajaran serta disesuaikan dengan kemampuan siswa.

#### b. Materi Geometri di Kelas V SD

Penelitian ini mengambil materi geometri pada kelas V semester 2. standar kompetensi dan kompetensi dasar dari materi geometri pada kelas V semester 2 dapat dilihat pada tabel 2.2. berikut:

**Tabel 2.2. Standar kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas V**

<b>Standar Kompetensi</b>	<b>Kompetensi Dasar</b>
6. Memahami sifat-sifat bangun dan hubungan antar bangun	6.1 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar 6.2 Mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang 6.3 Menentukan jaring-jaring berbagai bangun ruang sederhana 6.4 Menyelidiki sifat-sifat kesebangunan dan simetri

Berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar di atas bahwa materi dalam penelitian ini adalah materi geometri dengan kompetensi dasar mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar dan sifat-sifat bangun ruang, menentukan jaring-jaring berbagai bangun ruang sederhana, dan menyelidiki sifat-sifat kesebangunan dan simetri.

Materi mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar mengkaji mengenai berbagai bangun datar seperti: segitiga, persegi panjang, trapesium, jajar genjang, lingkaran, belah ketupat, yang memiliki sifat

yang berbeda antara yang satu dengan yang lain. Sedangkan materi mengidentifikasi sifat-sifat bangun ruang mengkaji berbagai bangun ruang, seperti: tabung, prisma tegak segiempat, limas segiempat, limas segitiga, dan kerucut yang memiliki sifat berbeda antara satu dengan yang lain. Materi menentukan jaring-jaring berbagai bangun ruang sederhana mengkaji tentang cara menentukan dan menggambar bangun ruang, seperti: tabung, prisma tegak segitiga, limas segiempat, limas segitiga, kerucut. Pada materi menyelidiki sifat-sifat kesebangunan dan simetri mengkaji tentang bagaimana cara menentukan kesebangunan pada bangun dan cara menentukan simetri lipat dan simetri putar.

#### **4. Model Pembelajaran Kooperatif**

Menurut Wina Sanjaya (2007 : 242) pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok yang mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan.

Menurut Anita Lie (2004 : 14) menyebutkan bahwa *cooperative learning* dengan istilah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada siswa untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas terstruktur. Lebih jauh dikatakan,

*cooperative learning* hanya berjalan kalau sudah terbentuk kelompok atau suatu tim yang terdiri dari 4-6 orang saja.

Teori yang mendukung pembelajaran menerapkan pembelajaran kooperatif yaitu teori belajar konstruktivisme. Teori belajar konstruktivisme (Susanto, 2013: 96-97) menyatakan bahwa siswa harus menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan aturan-aturan lama dan merevisinya apakah aturan-aturan itu tidak sesuai lagi. Sehingga guru tidak hanya memberikan pengetahuan kepada siswa. Guru dapat memberikan kemudahan dengan memberikan kesempatan kepada siswa untuk menemukan dan menerapkan ide-ide mereka sendiri, dan mengajar siswa menjadi sadar dan secara sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

Teori konstruktivisme dalam pembelajaran menerapkan pembelajaran kooperatif secara intensif, atas dasar teori bahwa siswa akan lebih mudah menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila siswa dapat saling mendiskusikan masalah-masalah itu dengan temannya. Hal tersebut dapat meningkatkan kerjasama dalam kelompoknya dan kualitas diri siswa.



**a. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)**

*Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah untuk diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya, dan mengandung unsur diskusi tim, permainan, dan turnamen

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menuntut siswa untuk mematuhi peraturan-peraturan yang diterapkan di dalam proses pembelajaran dan aturan permainan yang digunakan. Permainan di dalam TGT dapat membantu merangsang siswa untuk mengikuti pembelajaran dan terfokus ke dalam materi pembelajaran yang sedang dilakukan. TGT juga diharapkan dapat menumbuhkan sikap tanggung jawab pada diri siswa.

Proses pembelajaran kooperatif tipe TGT secara umum sama dengan STAD, kecuali satu hal, TGT merupakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dalam sistem skor kemajuan individu, dengan siswa berlomba-lomba sebagai wakil dari tim mereka sedang anggota tim lain juga sedang berlomba untuk memecahkan masalah yang setara dengan mereka.

Menurut Slavin (2008 : 166-167) ada lima komponen utama dalam TGT yaitu presentasi di kelas (*class presentation*), tim (*team*),

permainan (*game*), turnamen (*tournament*), dan rekognisi tim (*class regocnition*)

a. Presentasi di Kelas (*Class Presentation*)

Presentasi kelas digunakan guru unntuk memperkenalkan materi pelajaran yang akan diajarkannya dengan pengajaran langsung atau diskusi pelajaran yang dipimpin guru, dapat juga dengan audiovisual. Fokus presentasi kelas hanya menyangkut pokok-pokok materi dan teknik pembelajaran yang akan dilaksanakan. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu saat mereka mengerjakan kuis-kuis dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka.

b. Tim (*Team*)

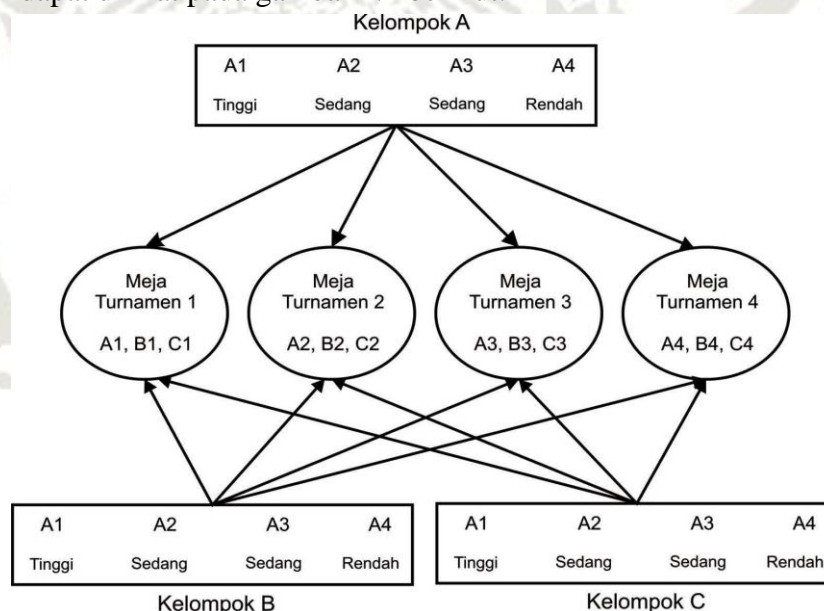
Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT tim terdiri dari 4 atau 5 siswa. Anggota tim mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama tim ini adalah untuk memastikan semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan anggotanya supaya dapat mengerjakan kuis dengan baik. Setelah presentasi kelas kegiatan tim umumnya adalah diskusi antar anggota tim, agar saling membandingkan, memeriksa, dan mengoreksi kesalahan konsep anggota lain.

c. Permainan (*Game*)

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari prestasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Game tersebut dimainkan di atas meja dengan tiga siswa yang masing-masing mewakili tim yang berbeda-beda.

d. Turnamen (*Tournament*)

Turnamen adalah sebuah struktur dimana *game* berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit, setelah guru memberikan prestasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. Pada turnamen pertama, guru menunjuk siswa untuk berada pada meja turnamen, tiga siswa berprestasi tinggi sebelumnya pada meja 1, tiga berikutnya pada meja berikutnya dan seterusnya. Untuk ilustrasi turnamen dapat dilihat pada gambar 2.1 berikut:



**Gambar 2.1. Penempatan Siswa dalam Meja Turnamen (Slavin, 2011 : 168)**

e. Rekognisi Tim (*Class Recognition*)

Tim-tim yang telah berhasil mendapat nilai rata-rata melebihi kriteria tertentu diberi penghargaan berupa sertifikat atau penghargaan bentuk lain. Pemberian penghargaan ini akan membuat siswa semakin terpacu untuk meningkatkan prestasi belajarnya atau menjadikan motivasi bagi siswa lainnya untuk bisa lebih berprestasi.

Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) cocok diterapkan di kelas V B SD Negeri 1 Karangbawang dalam upaya meningkatkan rasa tanggung jawab dan prestasi belajar siswa. Pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) menuntut siswa untuk bertanggungjawab terhadap kelompok intinya karena setiap siswa pada saat turnamen harus mengumpulkan kartu sebanyak-banyaknya untuk mendapatkan skor yang tinggi supaya saat skornya dijumlahkan dengan anggota kelompoknya mendapat skor tertinggi diantara kelompok lain. Siswa mendapatkan skor yang tinggi pada saat turnamen harus belajar dengan sungguh-sungguh karena kartu permainannya berisi soal-soal tentang materi yang sudah dipelajari pada pertemuan sebelumnya. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) merupakan salah satu pembelajaran yang dapat diterapkan di kelas dalam upaya meningkatkan rasa tanggung jawab dan prestasi belajar siswa.

## B. Penelitian yang Relevan

Menurut penelitian yang dilakukan oleh Purnamasari (2014) dalam Jurnal Pendidikan dan Keguruan dengan judul “Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Terhadap Kemandirian Belajar Dan Peningkatan Kemampuan Penalaran Dan Koneksi Matematik Siswa Di SMPN 1 Kota Tasikmalaya”, dalam kesimpulannya menyatakan bahwa kemandirian belajar siswa yang mengikuti pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) termasuk kualifikasi tinggi, peningkatan kemampuan penalaran dan koneksi matematik siswa pada sekolah level tinggi yang mengikuti pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games-Tournament* (TGT) lebih baik dibandingkan dengan peningkatan kemampuan penalaran matematik siswa yang mengikuti pembelajaran langsung

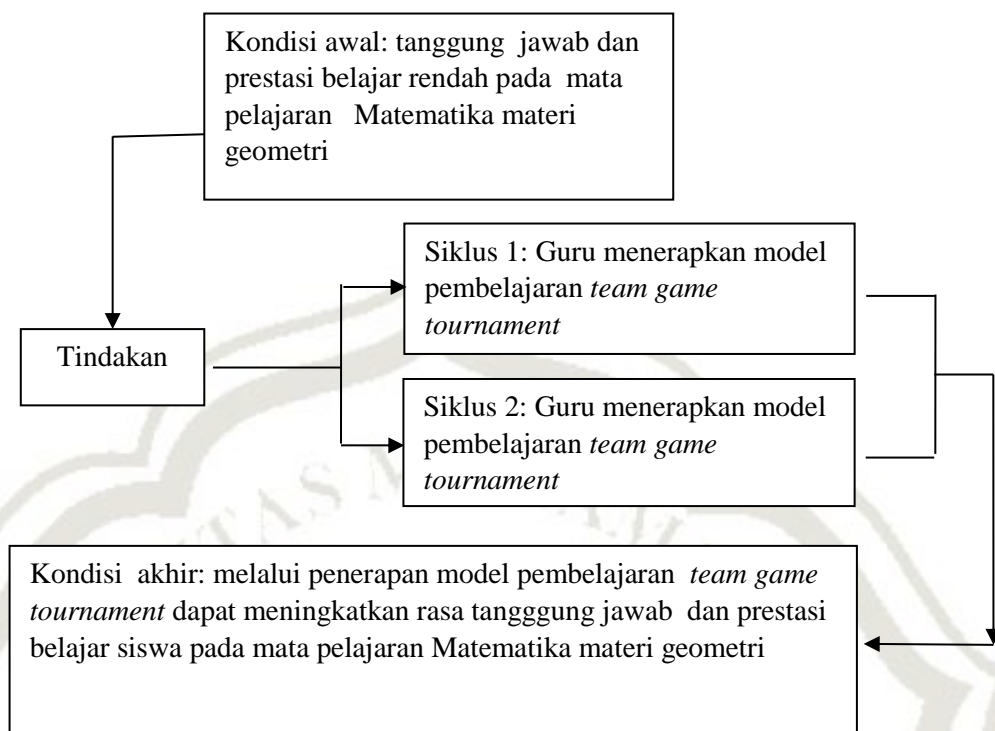
Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Fredi Ganda Putra, dkk (2014) dalam Jurnal Elektronik Pembelajaran Matematika dengan judul “Eksperimentasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Berbantuan *Software Cabri 3D* Ditinjau Dari Gaya Belajar Siswa”, dalam kesimpulannya menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan *software Cabri 3D* menghasilkan prestasi belajar lebih baik dibandingkan dengan model pembelajaran langsung.

## C. Kerangka Berpikir

Kondisi awal siswa kelas V B SD Negeri 1 Karangbawang sebagian siswa masih kurang bertanggungjawab dalam mengerjakan tugas matematika. Pada saat mengerjakan tugas matematika, sebagian siswa tersebut masih melihat pekerjaan temannya. Dari hasil wawancara dengan guru kelas V B SD

Negeri 1 Karangbawang, kurangnya rasa tanggung jawab siswa merupakan kendala utama yang memunculkan kendala-kendala lain seperti siswa kurang fokus dalam belajar, jarang untuk bertanya, sibuk bercerita dengan teman sebangkunya, dan tidak memperhatikan penjelasan materi oleh guru. Keadaan ini berdampak pada prestasi belajar siswa menurun dan nilai yang didapat masih di bawah nilai KKM. Nilai Ulangan Tengah Semester 1 pada mata pelajaran matematika tahun ajaran 2015-2016, menunjukkan masih banyak siswa yang belum mencapai KKM yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 70. Dari 33 siswa, yang mencapai nilai KKM hanya sebanyak 45,45% yaitu 15 siswa dan 54,54% yaitu 18 siswa belum mencapai nilai KKM.

Berdasarkan kondisi awal di atas, maka perlu dilakukan tindakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament*. Tindakan dilaksanakan selama dua siklus. Jika belum mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan, dilanjutkan ke siklus berikutnya. Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *team game tournament* diharapkan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab dan prestasi belajar matematika siswa. Model Pembelajaran ini memungkinkan siswa lebih mudah memahami materi ajar yang disampaikan, dikarenakan pembelajaran yang disampaikan akan lebih bermakna. Model ini lebih menekankan pada aspek kecepatan berpikir, ketelitian, konsep, dan sikap. Untuk memberikan penjelasan dapat dilihat pada gambar 2.2. berikut:



**Gambar 2.2. Kerangka Berpikir Penelitian**

#### **D. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan dasar teori, hasil penelitian yang relevan, dan kerangka berpikir, maka dapat dirumuskan hipotesis sebagai berikut :

1. Penggunaan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) di kelas V B SD Negeri 1 Karangbawang dapat meningkatkan rasa tanggung jawab siswa.
2. Penggunaan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) di kelas VB SD Negeri 1 Karangbawang dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.