

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS IV MATERI KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* (TGT) SD N 4 GRENDENG**



SKRIPSI

**Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh:
ANNIS DWIANA SAPUTRI
1501100181**

**PRORAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2019**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MATERI KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS* *GAMES TOURNAMENT* (TGT) SD N 4 GRENDENG

Oleh:

ANNIS DWIANA SAPUTRI
1501100181

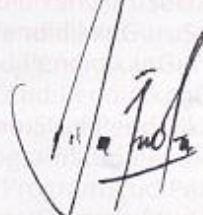
Diperiksa dan disetujui oleh:

Pembimbing I



Drs. Sony Irianto, M. Pd.
NIK. 2160135

Pembimbing II



Dhi Bramasta, S. Si., M. Pd.
NIK. 2160584

SKRIPSI BERJUDUL

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS IV MATERI KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR
MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS*
GAMES TOURNAMENT (TGT) SD N 4 GRENDENG**

Dipersiapkan dan disusun oleh:

**ANNIS DWIANA SAPUTRI
1501100181**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 8 Juli 2019 dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima sebagai kelengkapan persyaratan mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Pembimbing

1. Drs. Sony Irianto, M.Pd.
NIK. 2160135



2. Dhi Bramasta, S.Si., M.Pd.
NIK. 2160584



Penguji

1. Badarudin, M.Pd.
NIK. 2160431

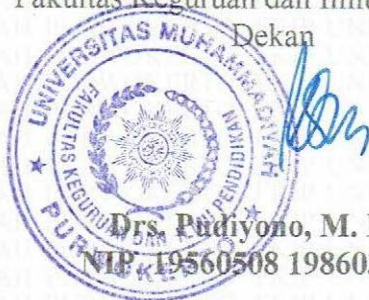


2. Okto Wijayanti, S.Pd., M.A
NIK. 2160493

Purwokerto, 8 Juli 2019

Universitas Muhammadiyah Purwokerto
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan



**Drs. Padiyono, M. Hum
NIP. 19560508 198603 1 003**

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Annis Dwiana Saputri
Nim : 1501100181
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul :

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV MATERI KELILING DAN LUAS BANGUN DATAR MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) SD N 4 GRENDENG

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya tulis orang lain. Bila pernyataan tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar keserjanaan ketika sudah saya peroleh.

Purwokerto, 8 Juli 2019

Yang menyatakan,



Annis Dwiana Saputri

NIM. 1501100181

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa materi keliling dan luas bangun datar melalui model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD N 4 Grendeng dengan jumlah siswa 29 siswa. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Penelitian ini berlangsung dalam dua siklus. Setiap siklus terdapat 2 pertemuan. Prosedur pelaksanaan setiap siklusnya meliputi perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Pengumpulan data diperoleh dari lembar aktivitas guru dan siswa. Pengumpulan data hasil belajar aspek afektif dan psikomotor menggunakan lembar penilaian afektif dan psikomotor. Untuk memperoleh data hasil belajar aspek kognitif diperoleh dari tes evaluasi akhir pertemuan. Berdasarkan hasil penelitian, hasil belajar aspek kognitif siklus I diperoleh rata-rata nilai 64,48 dengan kriteria baik dan ketuntasan belajar sebesar 56,89%. Pada siklus II diperoleh rata-rata nilai 85,17 dengan kriteria sangat baik dan ketuntasan belajar sebesar 86,2%. Hasil belajar aspek afektif diperoleh skor rata-rata siklus I yaitu 2,65 dengan kriteria baik dan skor rata-rata siklus II yaitu 3,27 dengan kriteria sangat baik. Sedangkan hasil belajar aspek psikomotorik diperoleh skor rata-rata siklus I sebesar 2,90 dengan kriteria baik dan pada siklus II sebesar 3,40 dengan kriteria sangat baik. Hasil belajar aspek kognitif, afektif dan psikomotor telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD N 4 Grendeng.

Kata Kunci: *Hasil Belajar, Matematika, Kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).*

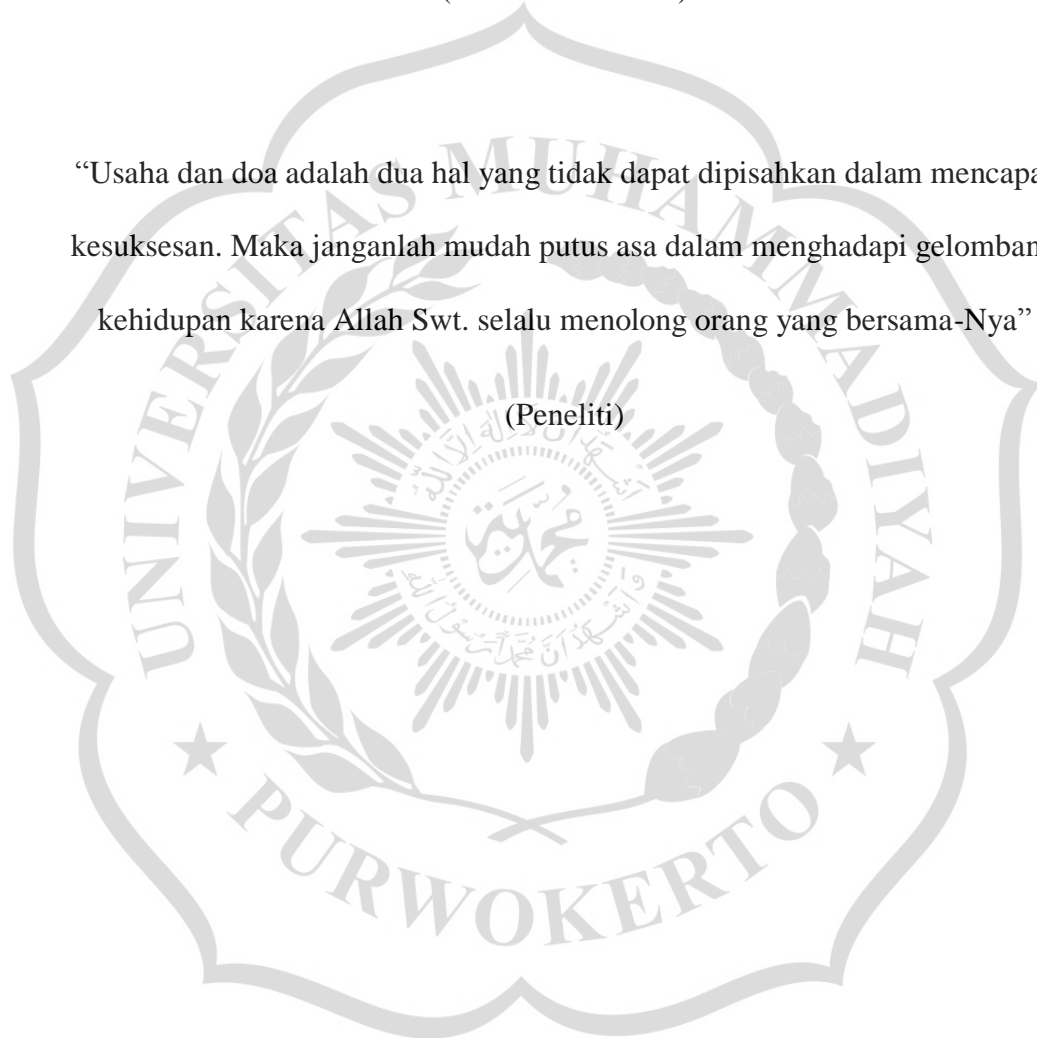
MOTTO

“Keberhasilan adalah kemampuan untuk melewati dan mengatasi dari satu kegagalan ke kegagalan berikutnya tanpa kehilangan semangat.”

(Winston Churchill)

“Usaha dan doa adalah dua hal yang tidak dapat dipisahkan dalam mencapai kesuksesan. Maka janganlah mudah putus asa dalam menghadapi gelombang kehidupan karena Allah Swt. selalu menolong orang yang bersama-Nya”

(Peneliti)



PERSEMBAHAN

Kupersembahkan skripsi ini sebagai wujud syukur, cinta dan terima kasihku untuk:

1. Orang tuaku Ayahanda Medi Suranto dan Ibunda Sukarsih tercinta yang senantiasa mendo'akanku tiada henti, menyayangi dan memberi motivasi kepadaku sehingga dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan lancar.
2. Kakakku Nur Fatma Oktaviana yang senantiasa mendo'akan, menyayangi, dan memberi motivasi kepadaku.
3. Seluruh teman-temanku tercinta yang tidak dapat disebutkan satu persatu. Terima kasih karena sudah memberikan semangat, dukungan dan bantuan demi kelancaran penyelesaian skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah Swt. yang telah memberikan rahmat, hidayah dan karunia-Nya, sehingga penyusunan skripsi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Materi Keliling dan Luas Bangun Datar melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) SD N 4 Grendeng”. Penulisan skripsi ini digunakan sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Judul skripsi ini dilatar belakangi oleh hasil belajar khususnya mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD N 4 Grendeng yang masih rendah. Peneliti berkolaborasi dengan guru untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan pada setiap siklusnya. Hal tersebut dibuktikan pada siklus I hasil belajar siswa aspek kognitif dengan kriteria kurang, aspek afektif dengan kriteria baik, aspek psikomotorik dengan kriteria baik dan meningkat pada siklus II aspek kognitif dengan kriteria sangat baik, aspek afektif dengan kriteria sangat baik dan aspek psikomotorik dengan kriteria sangat baik.

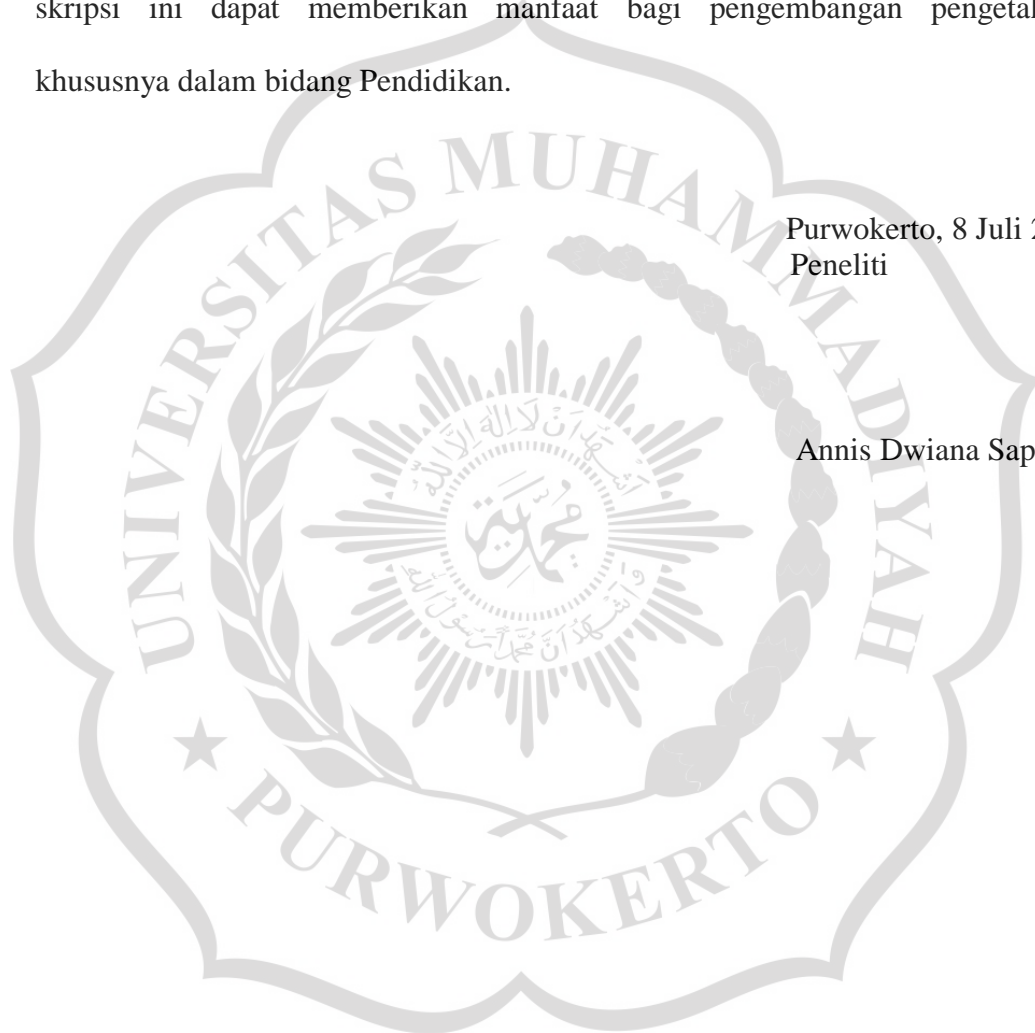
Keberhasilan dalam penyusunan skripsi ini tentu tidak terlepas dari do’a, bantuan dan motivasi dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan baik secara moral maupun materi. Ucapan terima kasih peneliti sampaikan kepada:

1. Dr. Anjar Nugroho, M.S.I., M.H.I., Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto,
2. Drs. Pudiyono, M.Hum., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto,
3. Drs. Sony Irianto, M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) sekaligus dosen pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, petunjuk, motivasi dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini,
4. Dhi Bramasta, S. Si., M. Pd., Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan bimbingan, petunjuk, motivasi dan pengarahan dalam penyusunan skripsi ini,
5. Segenap dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Purwokerto yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan yang sangat bermanfaat dalam hidup penulis untuk berkarya dalam masyarakat,
6. Sukarni Iriani Yuliesti, S. Pd. SD, Kepala Sekolah SD N 4 Grendeng, Kecamatan Purwokerto, Kabupaten Banyumas, yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian di SD tersebut,
7. Nofita Sari, S. Pd. SD., Guru Kelas IV SD N 4 Grendeng yang telah banyak membantu berpartisipasi dalam pelaksanaan penelitian, sehingga dapat berlangsung dengan baik,
8. Semua pihak yang tidak bisa peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu terselesaikannya skripsi ini.

Semoga Allah Swt. memberikan keberkahan bagi kita semua. Peneliti menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Tidak lupa peneliti mengucapkan permohonan maaf apabila penulisan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan pengetahuan khususnya dalam bidang Pendidikan.

Purwokerto, 8 Juli 2019
Peneliti

Annis Dwiana Saputri

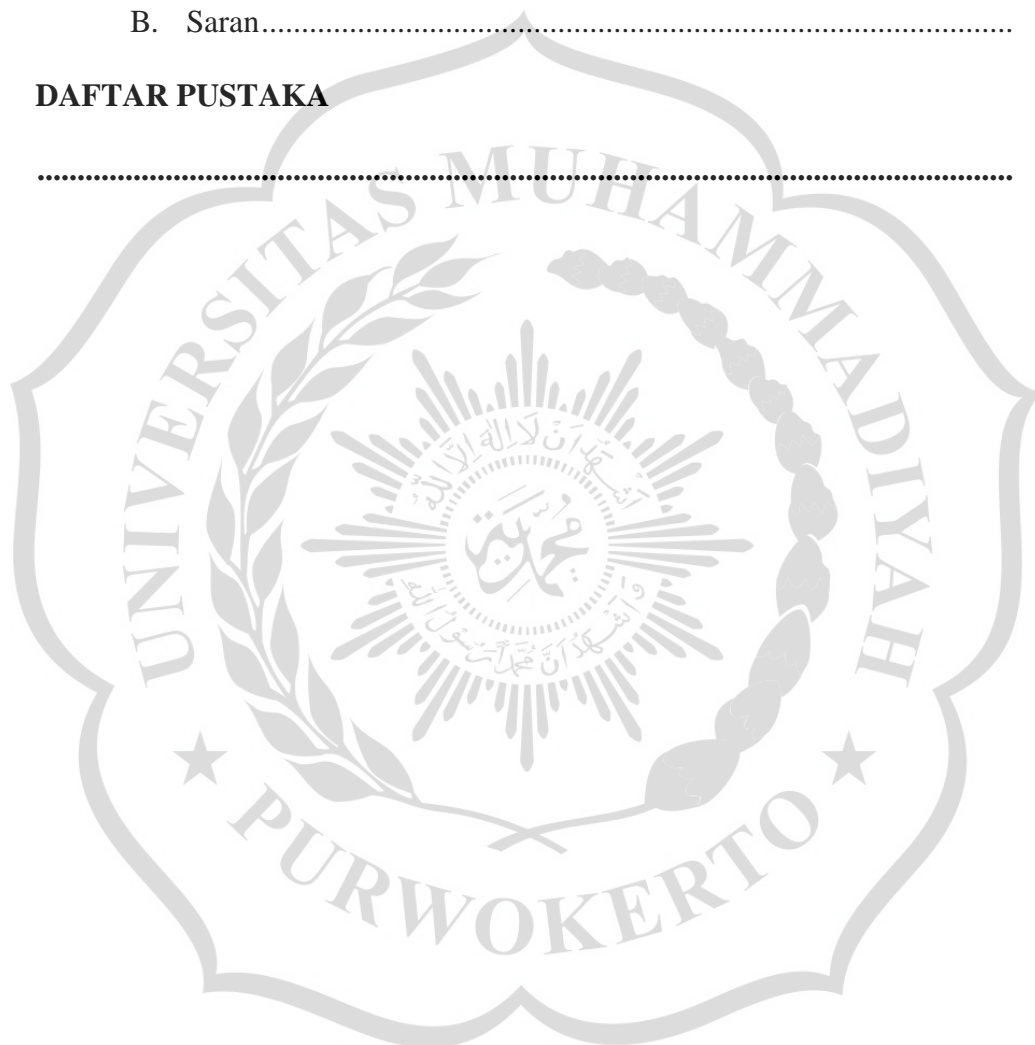


DAFTAR ISI

HALAMAN COVER	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN.....	iv
ABSTRAK	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar belakang	1
B. Batasan Masalah.....	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian.....	6
E. Manfaat Penelitian.....	7
BAB II LANDASAN TEORI	8
A. Landasan Teori.....	8
1. Hasil Belajar	8

2. Pembelajaran Matematika di SD	14
3. Materi Keliling dan Luas Bangun Datar	16
4. Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (<i>Teams Games Tournament</i>).....	18
B. Penelitian Relevan.....	25
C. Kerangka Pikir.....	26
D. Hipotesis Tindakan.....	28
BAB III METODE PENELITIAN	29
A. Setting Penelitian.....	29
B. Subjek Penelitian.....	29
C. Sumber Data.....	30
D. Kolaborasi Penelitian	30
E. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	31
F. Analisis Data	35
G. Prosedur Penelitian.....	37
H. Validitas Data.....	41
I. Indikator Keberhasilan	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	44
A. Deskripsi Hasil Penelitian	44
1. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus I.....	46
2. Deskripsi Hasil Penelitian Siklus II.....	75
B. Pembahasan	103
1. Hasil Belajar Siswa Aspek Kognitif.....	103

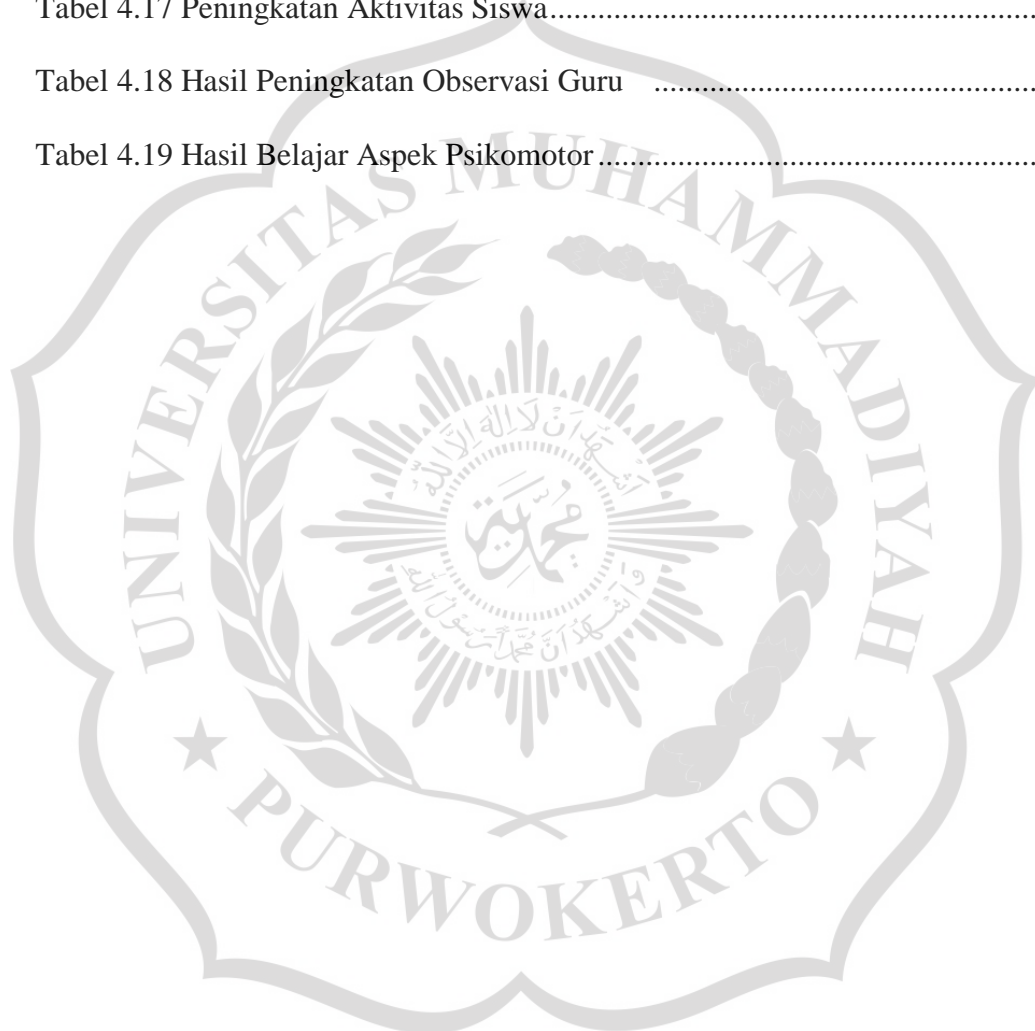
2. Hasil Belajar Siswa Aspek Afektif.....	112
3. Hasil Belajar Siswa Aspek Psikomotor	116
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	120
A. Simpulan	120
B. Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA	
.....	123



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Nilai Ulangan Harian Kelas IV SD N 4 Grendeng pada Mata Pelajaran Matematika Materi Keliling dan Luas Bangun Datar.....	2
Tabel 2.1 Kisi-kisi Hasil Belajar Aspek Afektif pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar.....	12
Tabel 2.2 Kisi-kisi Hasil Belajar Aspek Psikomotorik pada Materi Keliling dan Luas Bangun Datar.....	13
Tabel 2.3 Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Kelas IV Pelajaran Matematika.....	16
Tabel 2.4 Penghargaan Berdasarkan Skor Rata-Rata Tim.....	24
Tabel 3.1 Kriteria Hasil Belajar Aspek Afektif dan Psikomotor.....	37
Tabel 4.1 Hasil Turnamen Siklus I Pembelajaran 1.....	53
Tabel 4.2 Hasil Turnamen Siklus I Pembelajaran 2.....	60
Tabel 4.3 Hasil Belajar Aspek Kognitif Siswa Siklus I.....	63
Tabel 4.4 Hasil Belajar Aspek Afektif Siswa Siklus I.....	65
Tabel 4.5 Hasil Belajar Aspek Psikomotor Siswa Siklus I.....	66
Tabel 4.6 Rekapitulasi Observasi Aktivitas Guru Siklus I.....	68
Tabel 4.7 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	70
Tabel 4.8 Hasil Turnamen Siklus II Pembelajaran 1.....	82
Tabel 4.9 Hasil Turnamen Siklus II Pembelajaran 2.....	90
Tabel 4.10 Hasil Belajar Aspek Kognitif Siswa Siklus II.....	92
Tabel 4.11 Hasil Belajar Aspek Afektif Siswa Siklus II.....	93
Tabel 4.12 Hasil Belajar Aspek Psikomotor Siswa Siklus II.....	95

Tabel 4.13 Rekapitulasi Observasi Aktivitas Guru Siklus II	96
Tabel 4.14 Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II.....	99
Tabel 4.15 Peningkatan Hasil Observasi Aktivitas Siswa	106
Tabel 4.16 Hasil Nilai Rata-rata <i>Games</i> Turnamen	108
Tabel 4.17 Peningkatan Aktivitas Siswa.....	112
Tabel 4.18 Hasil Peningkatan Observasi Guru	116
Tabel 4.19 Hasil Belajar Aspek Psikomotor	117



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bangun Datar Persegi	17
Gambar 2.2 Bangun Datar Persegi Panjang	17
Gambar 2.3 Bangun Datar Segitiga	17
Gambar 2.4 Kerangka Pikir Penelitian.....	27
Gambar 3.1 Rancangan Penelitian Tindakan Model Kemmis dan Mc. Taggart	38
Gambar 3.2 Bagan Triangulasi Teknik	42
Gambar 4.1 Siswa Mendengarkan Guru Menjelaskan Materi	49
Gambar 4.2 Siswa Sedang Mengerjakan LKPD	50
Gambar 4.3 Siswa Sedang Mengerjakan Soal Evaluasi.....	54
Gambar 4.4 Siswa Mendengarkan Guru Menjelaskan Materi	56
Gambar 4.5 Siswa Sedang Mengerjakan LKPD Bersama Teman Sekelompoknya	57
Gambar 4.6 Siswa Sedang Bermain <i>Games</i> Turnamen	60
Gambar 4.7 Siswa Sedang Mengerjakan Soal Evaluasi.....	61
Gambar 4.8 Siswa Sedang Mengerjakan LKPD	79
Gambar 4.9 Siswa Sedang Bermain <i>Games</i> Turnamen	81
Gambar 4.10 Guru Membagikan Sertifikat.....	83
Gambar 4.11 Siswa Sedang Mengerjakan LKPD	86
Gambar 4.12 Siswa Sedang Bermain <i>Games</i> Turnamen	89
Gambar 4.13 Histogram Peningkatan Aktivitas Siswa	106
Gambar 4.14 Histogram Nilai <i>Games Tournament</i> Kelompok.....	108

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN A	126
Lampiran 1 Surat Permohonan Ijin Penelitian	127
Lampiran 2 Surat Menyetujui Penelitian	128
Lampiran 3 Surat Keputusan.....	129
Lampiran 4 Surat Menyatakan Telah Penelitian.....	132
LAMPIRAN B	133
Lampiran 1 Action Plan	134
Lampiran 2 Silabus	135
Lampiran 3 RPP Siklus I Pertemuan 1.....	138
Lampiran 4 RPP Siklus I Pertemuan 2.....	146
Lampiran 5 RPP Siklus II Pertemuan 1.....	152
Lampiran 6 RPP Siklus II Pertemuan 2.....	158
LAMPIRAN C	163
Lampiran 1 Observasi Guru.....	164
Lampiran 2 Observasi Siswa.....	172
Lampiran 3 Penilaian Afektif.....	180
Lampiran 4 Penilaian Psikomotorik.....	189
Lampiran 5 Pedoman Wawancara	198
Lampiran 6 Lembar Hasil Wawancara	199
LAMPIRAN D	200
Lampiran 1 Kisi-kisi Evaluasi.....	201
Lampiran 2 Lembar Evaluasi	205

Lampiran 3 Kunci Jawaban.....	217
Lampiran 4 Soal LKPD.....	225
Lampiran 5 Rekapitulasi Nilai	231
LAMPIRAN E	233
Lampiran 1 Kelompok Belajar/Tim	234
Lampiran 2 Penempatan Meja Turnamen	235
Lampiran 3 Aturan Permainan	236
Lampiran 4 Skor Permainan.....	237
Lampiran 5 Rekapitulasi Rangkuman Tim	244
Lampiran 6 Soal dan Jawaban Turnamen	246
LAMPIRAN F	254
Lampiran 1 Biodata Tim Peneliti	255