

**PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES*
TOURNAMENTS (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MINAT
DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI SIFAT-SIFAT
BANGUN RUANG PADA SISWA KELAS V
SD NEGERI 1 SIDOMUKTI**



SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian dari syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh :

ELIYAH

0901580092

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PURWOKERTO
2010**

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya tulis orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Pekalongan, Juli 2010

Elijah
0901580092



MOTTO DAN PERSEMBAHKAN

Motto

- *“Ketahuilah bahwa bersabar terhadap apa yang tidak kamu suka itu mengandung kebaikan yang banyak dan sesungguhnya kemenangan ada bersama kesabaran. Kelapangan ada bersama kesusahan dan bersama kesulitan ada kemudahan” (HR.Ahmad dan Tarmudzi)*
- *“From Nothing To Be Something” (NN)*
- *3 kunci kesuksesan: Do’a, Usaha, dan Restu ayah bunda (Penulis)*

Persembahan

Dengan Tidak Mengurangi Rasa Syukur dan Terimakasih Kehadirat Allah SWT, karya kecil ini ku persembahkan kepada :

1. Suami terkasih yang selalu memberikan doa dan dukungan
2. Anak-anakku tercinta (mas yayan, mba diyan, mba is, anis dan dek amel) yang tak henti memberikan semangat
3. Keluarga besar Losari

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur kehadirat Allah swt yang senantiasa melimpahkan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Kemudahan dan kelancaran dalam menyelesaikan skripsi ini tidak lepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan kerendahan hati penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Prof. Drs. H. Syamsuhadi, S.H, M.H, Rektor Universitas Muhammadiyah Purwokerto.
2. Drs. Joko Purwanto, M.Si, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Purwokerto
3. Drs. Karma Iswasta Eka, M. Si, Ketua Program Studi Pendidikan S1 Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
4. Drs. Sony Irianto, M.Pd, selaku Dosen Pembimbing I
5. Drs. Pudiyono, M.Hum, selaku Dosen Pembimbing II
6. Drs. Nuryadi, Kepala Sekolah SD Negeri 1 Sidomukti.
7. Siswa-siswi SD Negeri 1 Sidomukti, Karanganyar, Kabupaten Pekalongan.
8. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam rangka penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, semoga skripsi ini dapat memberikan tambahan ilmu bagi para pembaca untuk meningkatkan wawasan dan pengetahuan.

Pekalongan, Juli 2010

Penulis



ABSTRAK

PENERAPAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG PADA SISWA KELAS V SD NEGERI 1 SIDOMUKTI

ELIYAH
0901580092

Tujuan penelitian ini adalah : 1) Untuk mengetahui bagaimana penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) untuk meningkatkan minat dan hasil belajar Matematika materi sifat-sifat bangun ruang pada siswa kelas V SD N 1 Sidomukti, 2) Untuk meningkatkan minat dan hasil belajar matematika materi sifat-sifat bangun ruang pada siswa kelas V SD N 1 Sidomukti dengan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam 2 siklus, dimana pada setiap siklusnya terdiri dari 4 tahapan, yaitu : 1. Perencanaan (*Planing*), 2. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), 3. Pengamatan (*Observing*), 4. Refleksi (*Reflection*). Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD N 1 Sidomukti yang terdiri dari 24 siswa. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik Tes dan Nontes. Adapun instrumen yang digunakan berupa soal perlakuan pada setiap siklusnya, angket, lembar observasi guru dan siswa, serta dokumentasi. Analisis yang dilakukan adalah dengan analisis kuantitatif dan analisis kualitatif. Pada akhir siklus I ketuntasan belajar siswa meningkat mencapai 75%, dibandingkan dari data awal yang hanya 46%, sedangkan pada siklus II presentase ketuntasan belajar siswa menjadi 87,5%. Hasil angket menunjukkan minat siswa belajar siswa meningkat dari 77% menjadi 85%, aktivitas siswa juga mengalami peningkatan. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan metode pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) mampu meningkatkan minat dan hasil belajar matematika materi sifat-sifat bangun ruang. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes individu tiap siklus yang semakin meningkat dan hasil angket minat belajar siswa, serta mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Dari hasil tersebut, maka metode pembelajaran TGT dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi para guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didiknya.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Pengertian Minat Belajar	8
1. Pengertian Minat	8
2. Pengertian Belajar	9
B. Hasil Belajar	10
1. Pengertian Hasil Belajar	10
2. Fungsi Hasil Belajar	11
C. Pembelajaran	13
D. Tujuan Pembelajaran	14
E. Metode Pembelajaran	15

F. Pembelajaran Kooperatif	16
1. Konsep Strategi Pembelajaran Kooperatif	16
2. Jenis-jenis Pembelajaran Kooperatif	17
G. Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT.....	20
1. Pengertian	20
a. Komponen-komponen TGT.....	20
b. Persiapan Pelaksanaan TGT	24
H. Mata Pelajaran Matematika Materi Sifat-Sifat Bangun Ruang.....	25
I. Kerangka Berpikir.....	27
J. Hipotesis Tindakan	28
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Setting Penelitian	29
B. Subjek Penelitian	29
C. Instrumen Penelitian	29
D. Metode dan Alat Pengumpulan Data	30
1. Metode Pengumpulan Data	30
2. Alat Pengumpulan Data.....	31
E. Teknik Analisis Data	32
1. Teknik Kuantitatif	32
2. Teknik Kualitatif	34
F. Prosedur Penelitian	34
G. Indikator Kinerja	36
H. Jadwal Pelaksanaan	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	38
1. Hasil Penelitian Siklus I	38
2. Hasil Penelitian Siklus II.....	45
B. Pembahasan	51
1. Siklus I.....	52
2. Siklus II	54

BAB V PENUTUP

A. Simpulan	59
B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN	62



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Penempatan Pada Meja Turnamen	23
Gambar 2.2 Skema Kerangka Berpikir	28
Gambar 3.1 Skema Alur Penelitian.....	36



DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria Penghargaan Tim.....	25
Tabel 4.1 Hasil Belajar Siklus I	41
Tabel 4.2 Kategori Presentase Pencapaian.....	41
Tabel 4.3 Hasil Observasi Kompetensi Guru Siklus I	42
Tabel 4.4 Hasil Observasi Keaktifan Siswa Siklus I.....	43
Tabel 4.5 Rangkuman Respon Siswa Terhadap Pembelajaran TGT Siklus I.....	44
Tabel 4.6 Hasil Belajar Siswa Siklus II	47
Tabel 4.7 Hasil Observasi Kompetensi Guru Siklus II.....	48
Tabel 4.8 Tabulasi Keaktifan Siswa Siklus II.....	49
Tabel 4.9 Rangkuman Hasil Turnamen	50
Tabel 4.10 Respon Siswa Terhadap Pembelajaran TGT Siklus II.....	51
Tabel 4.11 Perbandingan Keaktifan Siswa Siklus I dan Siklus II.....	56
Tabel 4.12 Hasil Skoring Turnamen Siklus I dan Siklus II	57
Tabel 4.13 Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II	57
Tabel 4.14 Analisis Angket Minat Siswa Siklus I dan Siklus II.....	58

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Boidata Tim Peneliti	62
Lampiran 2	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)	63
Lampiran 3	Lembar Observasi Siswa	74
Lampiran 4	Lembar Angket	75
Lampiran 5	Lembar Observasi Kompetensi Guru	76
Lampiran 6	Lembar Pembagian Tim.....	77
Lampiran 7	Lembar Skor Game (TGT)	78
Lampiran 8	Lembar Rangkuman Skor Tim	80
Lampiran 9	Hasil Belajar Siswa Akhir Siklus I.....	82
Lampiran 10	Hasil Belajar Siswa Akhir Siklus II.....	83
Lampiran 11	Tabulasi Hasil Observasi Kompetensi Guru Siklus I dan II.....	84
Lampiran 12	Tabulasi Aktifitas Siswa Siklus I.....	85
Lampiran 13	Tabulasi AKtifitas Siswa Siklus II.....	86
Lampiran 14	Hasil Turnamen Siklus I dan Siklus II.....	87
Lampiran 15	Tabulasi Angket Minat Siswa Siklus I	88
Lampiran 16	Tabulasi Angket Minat Siswa Siklus II.....	89
Lampiran 17	Dokumentasi Foto Aktifitas Siswa Selama Proses Pembelajaran .	90