

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Kedisiplinan

##### 1. Pengertian Kedisiplinan

Dalam kamus umum Bahasa Indonesia Disiplin adalah: 1) latihan batin dan watak yang maksimal supaya segala perbuatan selalu mentaati tata tertib, 2) ketaatan pada aturan dan tata tertib (Purwodarminto,1996: 254). Disiplin berasal dari kata yang sama dengan "*disciple*" yakni seorang yang belajar dari atau secara suka rela mengikuti seorang pemimpin (Hurlock:1978:82). Menurut teori ini orang tua dan guru merupakan pemimpin dan anak merupakan murid yang belajar dari mereka dari mereka cara hidup yang menuju ke hidup yang berguna dan bahagia.

Menurut (Hurlock:1978:84) disiplin mempunyai empat unsur pokok yaitu: peraturan sebagai pedoman perilaku, konsistensi dalam peraturan tersebut dan dalam cara yang digunakan untuk mengajarkan dan memaksakannya, hukuman untuk pelanggaran peraturan, dan penghargaan untuk perilaku yang baik yang sejalan dengan peraturan yang berlaku.

Disimpulkan kedisiplinan adalah suatu sikap atau watak yang dilakukan secara suka rela terhadap aturan dan tata tertib.

## 2. Ciri – Ciri Kedisiplinan

Menurut Arikunto (2005:270) kedisiplinan siswa dapat dilihat dalam 3 aspek yaitu :

### 1) Aspek disiplin siswa di lingkungan keluarga

Yang dimaksud dengan disiplin keluarga adalah peraturan dirumah mengajarkan anak apa yang harus dan apa yang boleh dilakukan dirumah atau dalam hubungan dengan anggota keluarga. Disiplin keluarga mempunyai peran penting agar anak segera belajar dalam hal perilaku. Lingkungan keluarga sering disebut lingkungan pertama didalam pendidikan dan sangat penting dalam membentuk pola kepribadian anak, karena dalam keluarga anak pertama kali berkenalan dengan nilai dan norma. Aspek disiplin dilingkungan keluarga, meliputi: a) Mengerjakan tugas sekolah di rumah b) Mempersiapkan keperluan sekolah dirumah.

### 2) Aspek disiplin siswa di lingkungan sekolah

Yang dimaksud dengan disiplin sekolah adalah peraturan, peraturan ini mengatakan pada anak apa yang harus dan apa yang tidak boleh dilakukan sewaktu dilingkungan sekolah. Disiplin sekolah merupakan hal yang sangat penting dalam peraturan dan tata tertib yang ditunjukkan pada siswa. Apabila disiplin sekolah telah menjadi kebiasaan belajar, maka nantinya siswa benar-benar menganggap kalau belajar disekolah adalah merupakan suatu kebutuhan bukan sebagai kewajiban atau tekanan. Aspek disiplin

siswa di lingkungan sekolah, meliputi : a) Sikap siswa dikelas b) Kehadiran siswa c) Melaksanakan tata tertib di sekolah.

### 3) Aspek disiplin siswa di lingkungan pergaulan

Yang dimaksud disiplin pergaulan adalah peraturan lapangan bermain terutama dipusatkan pada permainan dan olah raga. Peraturan itu juga mengatur tingkah laku kelompok. Peraturan disini mempunyai nilai pendidikan, sebab peraturan memperkenalkan pada anak perilaku yang disetujui anggota kelompoknya. Aspek disiplin siswa di lingkungan pergaulan, meliputi : a) Yang berhubungan dengan pinjam meminjam b) Yang berhubungan dengan disiplin waktu.

Dari ciri – ciri kedisiplinan menurut Arikunto di atas, maka dapat diambil tujuh indikator kedisiplinan sebagai berikut:

#### 1. Mengerjakan tugas sekolah di rumah

Mengerjakan tugas sekolah dirumah maksudnya adalah jika ada pekerjaan rumah (PR) dari guru maka siswa selalu mengerjakannya dirumah secara individu maupun kelompok dan bertanya kepada bapak atau ibunya.

#### 2. Mempersiapkan keperluan sekolah dirumah

Mempersiapkan keperluan sekolah dirumah maksudnya adalah setiap sore atau malam hari siswa selalu mempersiapkan perlengkapan belajar misalnya buku tulis, buku paket, dan alat tulis yang akan dibawa kesekolah.

### 3. Sikap siswa dikelas

Sikap siswa dikelas maksudnya adalah pada saat guru menerangkan materi pelajaran maka siswa memperhatikannya dan tidak membuat kegaduhan didalam kelas serta jika ada tugas dari guru maka siswa akan langsung mengerjakannya.

### 4. Kehadiran siswa

Kehadiran siswa maksudnya adalah siswa tidak terlambat pada saat pembelajaran akan dimulai maka siswa akan datang kekelas lebih awal dan siswa tidak membolos pada saat pembelajaran dimulai.

### 5. Melaksanakan tata tertib di sekolah

Mengerjakan tata tertib disekolah maksudnya adalah siswa membiasakan diri berangkat lebih awal sebelum bel masuk sekolah berbunyi, dan jika tidak masuk sekolah maka siswa akan membuat surat izinnya agar diketahui oleh guru serta siswa akan meninggalkan sekolah setelah bel pulang berbunyi.

### 6. Yang berhubungan dengan pinjam meminjam

Yang berhubungan dengan pinjam meminjam maksudnya adalah siswa akan meminjam buku catatan milik temannya karena merasa buku catatan miliknya kurang lengkap dan akan mengembalikannya dengan tepat waktu.

## 7. Yang berhubungan dengan pemanfaatan waktu

Yang berhubungan dengan pemanfaatan waktu maksudnya adalah siswa akan membiasakan diri untuk membuat jadwal atau rencana belajar agar belajar dengan teratur dan jika pada saat waktu luang maka digunakannya untuk belajar.

## B. Prestasi Belajar Matematika

### 1. Prestasi Belajar

Menurut Zaenal, A kata “prestasi” berasal dari bahasa Belanda yaitu *prestatie*. Kemudian dalam bahasa Indonesia menjadi “prestasi” yang berarti “hasil usaha”.

Menurut Abdul, H & Nurhayati Belajar adalah merupakan alat utama bagi peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran sebagai unsur proses pendidikan disekolah. Sedangkan menurut Abdillah (2002) dalam Aunurrahman (2010:35) belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek kognitif, afektif dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu.

Menurut Zaenal, A prestasi belajar adalah suatu keberhasilan seseorang serta umpan balik bagi guru dalam melaksanakan proses pembelajaran sehingga dapat menentukan apakah perlu melakukan pembimbingan terhadap peserta didik. Sedangkan Menurut Depdiknas (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 2007:895) prestasi belajar adalah

penguasaan pengetahuan atau ketrampilan yang dikembangkan oleh mata pelajaran, lazimnya ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai angka yang diberikan oleh guru.

Maka disimpulkan prestasi belajar adalah suatu keberhasilan seseorang oleh mata pelajaran tertentu yang ditunjukkan dengan nilai tes atau nilai angka yang diberikan oleh guru.

## 2. Pengertian Matematika

Menurut Suwangsih dan Tiurlina (2006:3) kata matematika berasal dari perkataan Latin, *mathematika* yang mulanya diambil dari perkataan Yunani yaitu *mathematike* yang berarti mempelajari. Perkataan itu mempunyai asal katanya *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu, jadi matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan berpikir (bernalar).

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini (BSNP 2006:139).

### 3. Prestasi Belajar Matematika

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar matematika adalah penguasaan pengetahuan dan ketrampilan matematika yang diukur dengan menggunakan tes pada materi segi empat.

## C. Model Pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*)

### 1. Pengertian Model Pembelajaran TGT

Menurut Komalasari (2010:67) model TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan serta *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih relaks di samping menumbuhkan tanggung jawab, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, TGT juga akan menumbuhkan sikap kedisiplinan siswa karena dilihat dari pengertiannya, siswa menjadi tutor sebaya.

### 2. Komponen Dalam Pembelajaran TGT

Menurut Komalasari (2010:67 – 68) ada lima komponen utama dalam TGT, yaitu

#### 1) Penyajian Kelas

Pada awal pembelajaran, guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung

atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini, siswa harus benar – benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

2) Kelompok (*Teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin, dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

3) Kuis (*Games*)

Game terdiri dari pertanyaan – pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok.

4) Kompetisi (*Tournaments*)

Biasanya turnamen dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja. Turnamen pertama guru membagi siswa kedalam beberapa meja turnamen. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II, dan seterusnya.

### 5) Penghargaan Kelompok (*Team recognize*)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing – masing tim akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata – rata skor memenuhi kriteria yang di tentukan.

### 3. Langkah dan Aktivitas Pembelajaran

Menurut Slavin langkah – langkah atau tahapan dalam pembelajaran dengan TGT yaitu :

#### 1) Pengaturan Klasikal dan Belajar Kelompok

Menurut Slavin (2009:170–171) pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran selanjutnya diumumkan kepada siswa penugasan tim dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerjasama dengan tim selama beberapa minggu, dan mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh atau menambah poin bagi nilai tim mereka, serta diberitahukan bahwa tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapatkan penghargaan.

#### 2) Turnamen Akademik dan Penskoran

Menurut Slavin (2009:171-173) kegiatan dalam langkah turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 2 – 4 siswa berasal dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan, diumumkan penempatan meja bagi setiap siswa. Siswa diminta mengatur meja turnamen dan menyuruh siswa menuju ke meja turnamen yang telah ditetapkan. Nomor meja turnamen dapat diacak. Setelah kelengkapan dibagikan turnamen dapat dimulai.

Bagan dari putaran permainan dengan 3 orang dalam satu meja turnamen digambarkan sebagai berikut :

### **Pembaca**

1. Mengambil satu dari tumpukan kartu yang telah diacak dan mencari pertanyaan yang sesuai pada lembar permainan.
2. Membaca pertanyaan dengan keras

1. Ikut mencoba menjawab pertanyaan jika penantang I salah dalam menjawab (melewatinya)
2. Menantang/memberi jawaban yang berbeda dibanding penantang I

Mencoba menjawab pertanyaan atau boleh melewatinya

### **Penantang II**

### **Penantang I**

Gambar 2.2 Bagan Putaran Permainan dengan 3 Orang dalam Satu Meja

Untuk memulai *game*, siswa mengadakan undian untuk menentukan pembaca pertama, penantang I, dan penantang II. Urutan permainan searah jarum jam dari pembaca pertama. Selanjutnya pembaca pertama mengocok kartu yang paling atas. Dia kemudian membaca dengan keras pertanyaan yang ada pada kartu, dan membacakan kemungkinan jawaban jika jenis soalnya pilihan ganda. Misal seorang siswa mengambil kartu nomor 21, kemudian membaca dan menjawab pertanyaan tersebut. Pembaca kartu yang tidak yakin akan dijawabannya diijinkan menebak tanpa hukuman.

Jika isi permainan memuat kasus maka semua siswa harus mengerjakan kasus tersebut sehingga mereka siap untuk menantang. Setelah pembaca memberikan jawaban, siswa disebelah kirinya (penantang) yang memiliki jawaban yang tidak sama menantang dan memberikan jawabannya. Jika dia lolos, atau jika penantang kedua memiliki jawaban yang berbeda dengan penantang pertama, penantang kedua boleh menantang.

Para penantang harus berhati – hati karena mereka harus mengembalikan kartu kemenangan (jika punya) didalam kotak jika mereka menjawab salah. Ketika semua orang telah menjawab, menantang atau lolos, penantang kedua mengecek lembar jawab (ada pada guru) dan membaca jawaban yang benar. Pemain yang menjawab benar menyimpan kartu, jika kedua penantang menjawab salah, dia harus mengembalikan kartu kemenangan sebelumnya (jika ada).

Untuk putaran berikutnya, penantang I menjadi pembaca, penantang II menjadi penantang I dan pembaca menjadi penantang II, demikian seterusnya seperti yang ditentukan guru sampai waktu habis atau tumpukan kartu habis. Ketika permainan selesai, pemain mencatat jumlah kartu yang mereka menangkan pada lembar skor *game* pada kolom *game* 1 (tabel 3). Jika masih ada waktu, dan permainan dilanjutkan, siswa mengocok ulang tumpukan kartu dan

bermain permainan kartu kedua sampai waktu berakhir. Selanjutnya catat nomor kartu yang dimenangkan pada kolom *game 2* pada lembar skor *game* pada tabel 3.

Tabel 2  
Lembar Skor Game TGT  
Meja : .....  
Putaran : .....

Pemain	Team	Game 1	Game 2	Game 3	Total harian	Poin Putaran
Jurnot		5	6		11	20
Nia		13	9		22	60
Andi		10	11		21	40

Semua siswa harus bermain pada waktu yang sama. Sambil mereka bermain, pindah dari grup ke grup untuk menjawab pertanyaan dan yakinkan bahwa setiap orang memahami prosedur permainan. Sepuluh menit sebelum permainan berakhir perintahkan siswa untuk berhenti dan menghitung kartunya. Kemudian mereka harus mengisi nama mereka, tim, skor pada lembar skor game seperti tabel 3.

Perintahkan siswa menambah skor yang mereka peroleh pada setiap *game* jika mereka bermain lebih dari satu kali, dan isilah dalam jumlah total skor harian mereka. Untuk siswa yang usianya lebih muda hanya mengumpulkan lembar skor, dan siswa yang usianya lebih dewasa suruh menghitung skor mereka sendiri, seperti ditunjukkan pada tabel 3, tabel 4, tabel 5 sebagai contoh menghitung poin turnamen untuk semua hasil turnamen.

Tabel 3

## Menghitung Poin Turnamen Untuk Permainan 4 Pemain

Tingkatan Skor Pemain	Tinggi	Tinggi Sedang	Tinggi Rendah	Rendah
Tidak Seri	60	40	30	20
Seri pada Tingkat Tinggi	50	50	30	20
Seri pada Tingkat Sedang	60	40	40	20
Seri pada Tingkat Rendah	50	40	30	30
Seri pada 3 Tertinggi	50	50	50	20
Seri pada 3 Terendah	60	30	30	30
Semua Seri	40	40	40	40
Seri untuk Rendah dan Tinggi	50	50	30	30

Tabel 4

## Menghitung Poin Turnamen untuk Permainan 3 pemain

Tingkat Skor Pemain	Tidak Seri	Seri untuk Tingkat Tinggi	Seri untuk Tingkat Rendah	Semua Seri
Tinggi	60	50	60	40
Sedang	40	50	30	40
Rendah	20	20	30	40

Tabel 5

## Menghitung Poin Turnamen untuk Permainan 2 Pemain

Tingkatan skor Pemain	Tidak Seri	Seri
Tinggi	60	40
Rendah	20	40

## 3) Pengakuan Tim

Menurut Slavin (2009:174-176) untuk menghitung skor tim dan mempersiapkan sertifikat atau penghargaan lain, dilakukan langkah – langkah sebagaiberikut:

## a. Menghitung skor tim

Setelah selesai turnamen, menghitung skor tim dan mempersiapkan sertifikat atau penghargaan lain untuk tim dengan skor tinggi. Untuk melakukan ini ceklah poin turnamen pada skor permainan, kemudian pindahkan poin turnamen masing – masing

pada lembar ringkasan pada masing – masing tim, tambahkan semua skor anggota tim dan bagilah nomor anggota tim yang hadir. Tabel 6 menunjukkan pencatatan dan penjumlahan skor untuk satu tim.

Tabel 6

Contoh : Lembar Ringkasan Skor Tim

Anggota tim	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Mark	60	20	20	40						
Kevin	40	40	20	60						
Lisa A	50	20	40	60						
John F	60	60	20	40						
Dewanda	40	40	60	20						
Total skor tim	250	180	160	220						
Rata – rata tim	50	36	32	44						
Penghargaan	Super tim			Good tim						

b. Pencapaian pengakuan tim

Tiga tingkatan penghargaan pada TGT diberikan pada skor tim rata – rata. Tiga tingkatan penghargaan adalah sebagai berikut:

Skor rata – rata tim	Penghargaan
$40 \leq x < 45$	<i>Good Team</i>
$45 \leq x < 50$	<i>Great Team</i>
$50 \geq x$	<i>Super Team</i>

Tim yang mencapai kriteria *Great Team* atau *Super Team* boleh diberi sertifikat penghargaan, sedangkan untuk *Good Team* sebaiknya diberi ucapan selamat saja didalam kelas. Kemenangan bisa diumumkan dipapan pengumuman disekolah, bila perlu

pasang foto mereka dan nama timnya. Hal ini akan memberi motivasi siswa untuk membantu teman timnya belajar.

#### 4) Bumping

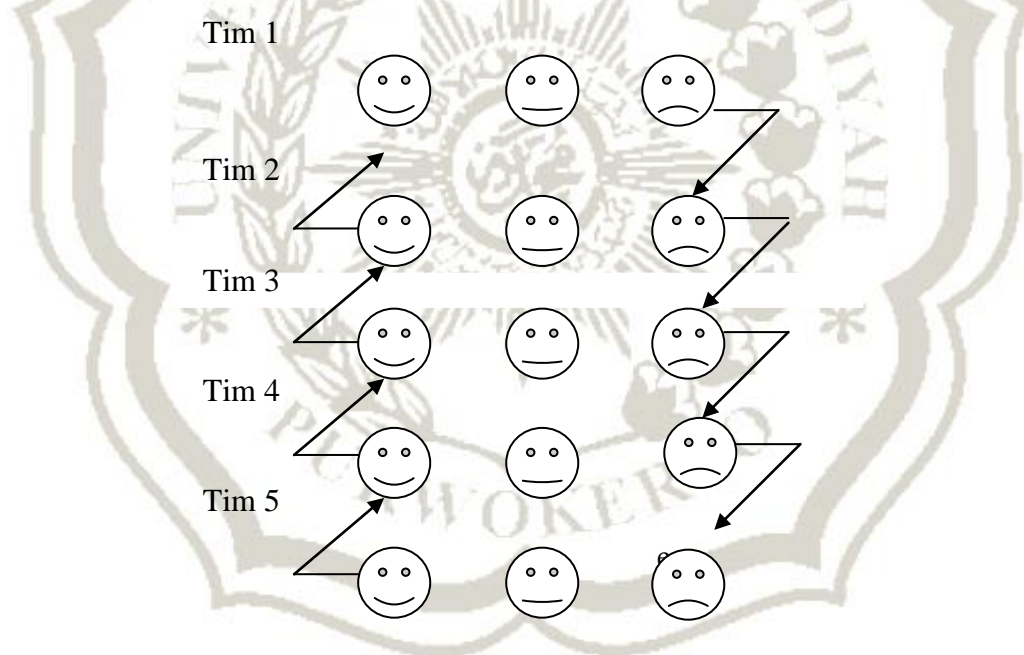
Menurut Slavin (2009:176-177) bumping atau penempatan kembali siswa pada meja turnamen baru harus dilakukan untuk mempersiapkan turnamen berikutnya. Melakukan bumping lebih mudah ketika sedang menghitung skor tim. Gambar 3 merupakan prosedur, tabel 7 menggambarkan lembar penempatan meja turnamen yang lengkap dimana menunjukkan bagaimana bumping bekerja setelah dua turnamen. Untuk menempatkan kembali siswa menggunakan langkah – langkah sebagai berikut :

a. Gunakan lembar skor game untuk mengidentifikasi skor tertinggi dan rendah pada masing – masing meja turnamen. Pada lembar penempatan meja turnamen, lingkarilah meja penempatan untuk semua siswa yang memiliki skor paling tinggi pada meja mereka. Jika ada skor sama untuk skor tinggi pada meja –meja, putarlah koin untuk memutuskan nomor nama yang akan dilingkari, jangan melingkari lebih dari satu nomor permeja.

b. Garis bawahi nomor meja siswa yang mendapatkan skor lebih rendah, dan lagi jika ada penyamaan untuk skor rendah pada beberapa meja, putarlah koin untuk memutuskan mana yang harus digaris bawahi, jangan menggaris bawahi lebih dari satu nomor permeja.

c. Tinggalkan semua penempatan meja yang lain termasuk nomor untuk siswa yang absen

d. Pada kolom untuk turnamen berikutnya, transfer nomornya sebagai berikut : jika nomornya dilingkari, kurangi 1 (4 menjadi 3). Maksudnya bahwa pemenang pada meja4 akan bersaing minggu berikutnya pada meja 3, yaitu meja kompetensi yang lebih sulit. Perkecualiannya hanyalah 1 sisa 1, karena meja1 adalah meja tertinggi. Jika nomornya digaris bawah, naikkan 1 ( 4 menjadi 5), kecuali meja terendah.



Pada tabel 7 catatlah bahwa Tom pemilik skor tertinggi pada meja 3 pada turnamen pertama telah dipindah ke meja 2. Pada meja 2 dia memiliki skor terendah, maka untuk minggu ketiga turnamen dia akan bertanding pada meja 3 lagi. Sylvia pemilik skor sedang pada meja 3 pada turnamen pertama maka ia akan tetap di

meja 3, kemudian sia memiliki nilai terendah pada turnamen kedua dan pindah ke 4.

Tabel 7  
Lembar Tabel Penempatan Turnamen

No	Siswa	Tim													
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11		
1	Sam	Orioles	1	1	2										
2	Sarah	Cougars	1	2	2										
3	Tyrone	Whis Kids	①	①	①										
4	Maria	Geniuses	②	1	1										
5	Liz	Orioles	2	2	1										
6	John J	Cougars	2	3	1										
7	Sylvia	Whis Kids	③	3	4										
8	Tom	Geniuses	3	2	3										
9	John F	Orioles	3	4	5										
10	Tanya	Cougars	4	4	3										
11	Carla	Whis Kids	4	3	3										
12	Kim	Geniuses	4	5	5										
13	Carlos	Orioles	④	4	4										
14	Sherly	Cougars	5	5	5										
15	Ralph	Whis Kids	⑤	4	4										
16	Ruth	Geniuses	⑤	⑤	4										

Catatan : ③ menunjukkan pemilik skor tinggi meja 1  
3 menunjukkan pemilik skor sedang meja 2  
3 menunjukkan pemilik skor rendah meja 3

Hitunglah nomor siswa yang ditempatkan pada masing – masing meja untuk turnamen minggu depan. Kebanyakan meja terdiri dari 3 siswa, sebanyak 2 meja boleh berisi 4. Jika penempatan meja tidak berjalan semestinya karena mungkin ada siswa yang absen, buatlah perubahan sehingga tetap bekerja. Juga diperbolehkan merubah penempatan meja untuk menghindari satu meja yang berasal dari tim yang sama.

#### 5) Merubah Tim

Menurut Slavin (2009:178) setelah 5 atau 6 minggu melaksanakan TGT atau pada akhir periode penilaian atau unit, tempatkan siswa dengan tim baru. Karena dengan tim yang baru, siswa dilatih dan dibiasakan untuk saling berbagi pengetahuan, pengalaman, tugas, tanggung jawab. Saling membantu dan berlatih berinteraksi, komunikasi, sosialisasi karena kooperatif adalah miniature dari hidup bermasyarakat, belajar menyadari kekurangan dan kelebihan masing - masing.

#### 6) Mengkombinasikan TGT dengan Aktifitas Lain

Menurut Slavin (2009:178-179), guru dapat menggunakan TGT untuk satu bagian dari pembelajaran dan metode lain untuk bagian lain. Misal, guru lain boleh menggunakan TGT satu minggu untuk masing – masing konsep dasar, tetapi gunakan latihan – latihan yang menggunakan laboratorium untuk dua hari berikutnya. Prosedur ini memberikan ide guru lebih baik untuk kemajuan siswa daripada turnamen saja. TGT sangat berguna dalam memberikan pemahaman bagi siswa pada materi yang dipelajari.

#### 7) Penilaian

Menurut Slavin (2009:179-180) TGT tidak secara otomatis menghasilkan nilai yang dapat digunakan untuk menghitung skor individu. Kalau ini terjadi akan menjadi hal yang serius, pertimbangkan untuk menggunakan model lain sebagai pengganti TGT. Untuk menentukan nilai individu, banyak guru yang

menggunakan TGT memberikan mid test atau final test pada masing-masing semester, beberapa guru memberikan kuis setelah turnamen tidak dalam point skor tim. Akan tetapi poin turnamen siswa atau skor tim dapat dibuat bagian kecil dari nilai mereka, atau jika sekolah dapat memberikan nilai terpisah agar supaya nilai ini dapat digunakan untuk nilai usaha.

#### **D. Pokok Bahasan Segi Empat**

Sesuai dengan Kurikulum Satuan Pendidikan (KTSP) tahun 2006, segi empat merupakan salah satu pokok bahasan matematika di SMP. Pokok bahasan ini diajarkan pada kelas VII semester 2. Pada pokok bahasan segi empat indikator – indikator yang akan dipelajari dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Menjelaskan pengertian belah ketupat, sifat – sifatnya yang ditinjau dari diagonal, sisi, dan sudutnya.
2. Menurunkan rumus luas dan keliling belah ketupat serta menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menghitung keliling dan luas bangun belah ketupat.
3. Menjelaskan pengertian layang – layang, sifat – sifatnya yang ditinjau dari diagonal, sisi, dan sudutnya.
4. Menurunkan rumus luas dan keliling layang – layang serta menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menghitung keliling dan luas bangun layang – layang.

5. Menjelaskan pengertian trapesium, sifat – sifatnya yang ditinjau dari diagonal, sisi dan sudutnya.
6. Menurunkan rumus luas dan keliling trapesium serta menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan menghitung keliling dan luas bangun trapesium.



## E. Kerangka Pikir



Berdasarkan kerangka di atas menyatakan bahwa hubungan antara indikator kedisiplinan dan prestasi belajar siswa yang masih rendah, dengan menggunakan pendekatan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam proses pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan kedisiplinan dan prestasi belajar siswa. Adapun langkah pendekatan pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) yaitu :

Tahap penyajian kelas (*Class recognition*), dimana pada tahap ini guru menyajikan materi serta memberi contoh - contohnya, siswa diajak ikut dalam proses belajar mengajar. Kemudian menjelaskan materi tersebut secara rinci, sehingga siswa akan paham dengan materi yang sedang dipelajarinya. Pada tahap di atas akan menumbuhkan sikap kedisiplinan dalam mengerjakan tugas sekolah dirumah, mempersiapkan keperluan sekolah dirumah dan yang berhubungan dengan pinjam meminjam karena setelah guru menerangkan siswa diminta untuk mencatat materi yang sudah dijelaskannya serta guru memberikan PR kepada siswa.

Tahap kelompok (*Teams*), kegiatan pertama yaitu guru membentuk siswa menjadi kelompok – kelompok yang terdiri dari 4 siswa yang memiliki kemampuan yang berbeda (heterogen). Pada tahap ini akan menumbuhkan sikap kedisiplinan dalam kehadiran siswa karena jika ada siswa yang tidak hadir maka akan menghambat proses pembentukan kelompok maka pembelajarannya pun terhambat.

Tahap kuis (*Games*), kegiatan kedua dan ketiga yaitu guru membagikan LKS untuk diselesaikan siswa dengan berdiskusi sesuai dengan kelompoknya

masing – masing dan meminta beberapa siswa mewakili kelompok untuk menampilkan hasil pekerjaannya dan meminta yang lain menanggapi hasil pekerjaan temannya. Disini akan terlihat siswa yang sering memanfaatkan waktu dan sikap siswa dikelas karena siswa yang sering memanfaatkan waktunya dapat mengerjakan soal – soal dalam LKS tersebut dan akan menerangkan kembali kepada temannya yang belum paham dengan jawaban kelompoknya.

Tahap kompetisi (*Tournament*) kegiatan empat yaitu guru membagi siswa menjadi kelompok – kelompok yang terdiri dari 4 siswa yang memiliki kemampuan sama dan siswa diminta untuk mengerjakan soal – soal yang telah disediakan oleh guru untuk menentukan posisi kelompoknya. Pada tahap ini akan menumbuhkan kedisiplinan dalam melaksanakan tata tertib disekolah karena pada kegiatan ini siswa diminta untuk melaksanakan pertandingan dengan teman kelompok yang lainnya.

Tahap terakhir yaitu tahap penghargaan kelompok (*Class recognition*), pada tahap ini guru memberikan penghargaan berupa sertifikat atau hadiah dalam bentuk lain kepada kelompok yang mendapatkan skor rata – rata melebihi kriteria.

#### **F. Hipotesis Tindakan**

Berdasarkan kerangka pikir di atas, maka diajukan hipotesis dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournaments*) kedisiplinan dan prestasi belajar matematika siswa kelas VIID SMP N 1 Kembaran dapat ditingkatkan.