PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DIDUKUNG MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN MENGHITUNG LUAS PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG PADA SISWA KELAS III SDN KANDANGAN 3

ARTIKEL SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna

Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) Program Studi PGSD

Pada FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

OLEH :

OKTAVIA HERAWATI

NPM : 11.1.01.10.0268

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

2016

Skripsi oleh:

OKTAVIA HERAWATI

NPM : 11.1.01.10.0268

Judul:

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DIDUKUNG MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN MENGHITUNG LUAS PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG PADA SISWA KELAS III SDN KANDANGAN 3

Telah disetujui untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PGSD

FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Tanggal: 31 Desember 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Mumun Nurmilawati, S.Pd., M.Pd	Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
NIDN. 0006096801	NIDN. 0725076201

ii

Skripsi oleh:

OKTAVIA HERAWATI

NPM : 11.1.01.10.0268

Judul:

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DIDUKUNG MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN MENGHITUNG LUAS PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG PADA SISWA KELAS III SDN KANDANGAN 3

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sidang Skripsi
Jurusan PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri
Pada tanggal : 10 Januari 2016

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji :

1. Ketua : Mumun Nurmilawati, S.Pd., M.Pd
2. Penguji I : Wahid Ibnu Zaman, M.Pd
3. Penguji II : Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr.Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd.
NIDN.0716046202

iii

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) DIDUKUNG MEDIA TIGA DIMENSI TERHADAP KEMAMPUAN MENGHITUNG LUAS PERSEGI DAN PERSEGI PANJANG PADA SISWA KELAS III SDN KANDANGAN 3

Oktavia Herawati
11.1.01.10.0268
FKIP - PGSD
Email: Oktaherawati606@gmail.com
Mumun Nurmilawati, S.Pd., M.Pd dan Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd.
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Hasil pengamatan di lapangan menunjukkan dalam pembelajaran guru masih monoton dengan ceramah di depan kelas dan tidak menggunakan media yang menarik sehingga membuat siswa tidak berminat dengan pelajaran.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan kemampuan menghitung luas persegi dan persegi panjang antara pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) didukung media tiga dimensi dengan tanpa menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) didukung media tiga dimensi pada siswa kelas III SDN Kandangan 3.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan subyek penelitian siswa kelas III SDN Kandangan 3.Penelitian dilaksanakan dalam 2 kelas yaitu kelas kontrol dan eksperimen, dengan menggunakan instrumen berupa tes serta instrumen berupa perangkat pembelajaran dan tes hasil belajar siswa.Teknik analisis penelitian ini menggunakan teknik analisis statistik inferensial menggunakan uji-t.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah ada perbedaan kemampuan menghitung luas persegi dan persegi panjang antara pembelajaran menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) didukung media tiga dimensi dengan tanpa menggunakan model Teams Games Tournament (TGT) didukung media tiga dimensi pada siswa kelas III SDN Kandangan 3.

Berdasarkan simpulan hasil penelitian ini, direkomendasikan: (1) Tujuan pokok penggunaan model pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Didukung Media Tiga Dimensi adalah mengembangkan kerjasama tanpa memandang perbedaan dengan menggunakan media yang dapat menunjukkan objek secara utuh. Oleh karena itu guru harus menjadi fasilitator dan motivator dalam kegiatan kerja kelompok siswa.(2) Guru masih perlu melakukan penelitian terus menerus untuk membuktikan apakah pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Didukung Media Tiga Dimensi sesuai dengan seluruh karakteristik materi dan karakteristik siswa.

Kata Kunci: *kemampuan, kooperatif, luas, teams games tournament (TGT), tiga dimensi.*

I. LATAR BELAKANG

"Tujuan akhir pembelajaran matematika di SD yaitu agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari", (Heruman, 2008 : 2). Dari pernyataan tersebut jelas terlihat bahwa matematika sangat penting digunakan dalam kehidupan sehari-hari.Akan tetapi dalam menyampaikan materi tersebut diperlukan langkah-langkah dan pengajaran yang benar sesuai dengan kemampuan dan lingkungan siswa. Selain itu di dalam pembelajaran juga harus terdapat keterkaitan antara pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan. Konsep - konsep dalam pembelajaran matematika SD dapat dibagi tiga kelompok yaitu penanaman konsep dasar, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan.

"Pelajaran matematika diberikan kepada siswa kelas tiga di SD dan MI untuk melatih berpikir sistematis (teratur), logis (masuk akal), kritis (banyak bertanya, tak lekas percaya), kreatif (berdaya cipta), dan konsisten (ajek, taat aturan)", (Fajariyah, Nur dan Triratnawati, Defi, 2008 : iii). Pembelajaran matematika pada kelas 3 SD berisi banyak materi yang berkaitan erat dengan kegiatan sehari-hari mereka seperti menghitung uang saku, menentukan jam berangkat ke sekolah, atau mengukur berat, panjang, keliling, luas dari suatu benda. Banyak hal lain dari kegiatan siswa yang menggunakan prinsip matematika. Matematika memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia terutama dalam kehidupan modern seperti sekarang.

Salah satu Standar Kompetensi pembelajaran matematika di kelas III SD adalah 5. Menghitung keliling, luas persegi dan persegi panjang, serta penggunaannya dalam pemecahan masalah dengan Kompetensi Dasar 5.2 Menghitung luas persegi dan persegi panjang. Adapun indikator yang ingin dicapai dalam kompetensi dasar tersebut yaitu menjelaskan bentuk persegi dan persegi panjang, menjelaskan pengertian luas, dan menghitung luas persegi dan persegi panjang. Harapannya yaitu siswa mampu menjelaskan bentuk persegi dan persegi panjang dengan benar, menjelaskan pengertian luas dengan benar, dan menghitung luas dengan benar.

Namun kenyataannya, kemampuan siswa kelas III SD Kandangan 3 dalam materi menghitung luas persegi dan persegi panjang masih kurang. Hal tersebut dibuktikan ketika diadakan evaluasi pada pelajaran menghitung luas persegi dan persegi panjang hasilnya sangat mengecewakan, nilai tertinggi yang dicapai dalam 1 kelas adalah 60 sehingga seluruh siswa kelas 3 mendapatkan nilai dibawah KKM dan tujuan dari pembelajaran tersebut belum tercapai sesuai dengan harapan. Penyebabnya adalah siswa cenderung tidak menunjukkan minat yang baik terhadap pembelajaran matematika dan diikuti dengan motivasi belajar siswa yang rendah sehingga ketika dijelaskan tentang matematika, mereka tidak bersemangat dan tidak mau memperhatikan. Selain itu pembelajaran yang digunakan guru masih monoton dengan ceramah di depan kelas saja dan tidak menggunakan media yang menarik semakin membuat siswa tidak berminat dengan pelajaran matematika.

Salah satu upaya dalam mengatasi permasalahan tersebut adalah menggunakan model dan media yang sesuai dengan karakteristik materi. Pembelajaran menghitung luas persegi dan persegi panjang pada siswa kelas III SD Kandangan 3 dapat diajarkan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dan didukung dengan menggunakan media yang sesuai dan menarik yaitu tiga dimensi, yang membuat siswa aktif dan berkesan dalam menerima pembelajaran. Media tiga dimensi yang digunakan adalah lego.Lego yang dimaksud adalah suatu alat yang digunakan sebagai media untuk menyampaikan materi ajar yang berkaitan dengan perkembangan kognitif anak dalam mengenal bentuk menyerupai geometri (persegi dan persegi panjang) yang mengandung nilai-nilai pendidikan untuk memberikan pengaruh terhadap perilaku-perilaku yang dapat menghasilkan perubahan yang relatif permanen dalam perkembangan potensi anak. Penghitungan luas yang dimaksud dalam hal ini adalah menghitung bangun rata, mempunyai dua dimensi yaitu panjang dan lebar, tetapi tidak mempunyai tinggi atau tebal dan dibatasi oleh garis lurus. Model TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menjadikan siswa sebagai pusat

kegiatan. Penerapan model pembelajaran TGT dapat memotivasi para siswa untuk bisa menguasai lebih banyak konsep dan fakta yang disampaikan. Dalam hal ini, guru hanya berfungsi sebagai fasilitator/ pembimbing, sehingga kegiatan pembelajaran reseptif - pasif dapat menjadi reseptif - aktif.

Atas dasar uraian di atas dipilih judul penelitian *"Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Didukung Media Tiga Dimensi Terhadap Kemampuan Menghitung Luas Persegi Dan Persegi Panjang Pada Siswa Kelas III SD Kandangan 3".*

II. METODE

Penelitian ini menggunakan teknik eksperimen dengan jenis penelitian *True Experimental Designs*. Rancangan *true experimental, desain* dalam penelitian ini menggunakan *Posttest-Only Control Design*.

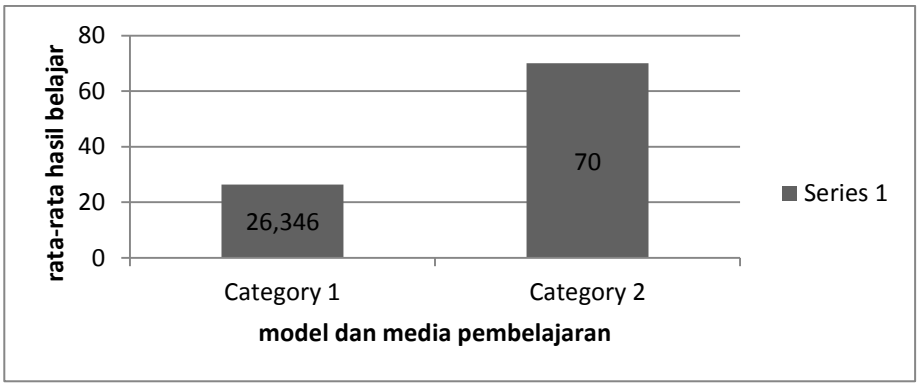
Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDN Kandangan 3. SDN Kandangan 3 memiliki kelas paralel, kelas III A sebanyak 26 siswa dengan jumlah laki-laki 15 siswa dan perempuan 11 siswa, sebagai kelas kontrol, kemudian kelas III B sebanyak 26 siswa dengan jumlah laki-laki 17 siswa dan perempuan 9 siswa sebagai kelas eksperimen.

Teknik Analisis Data dengan teknik analisis statistik inferensial menggunakan uji-t.

III. HASIL DAN KESIMPULAN

1. Hasil

Rata-rata nilai yang diperoleh antara kelas yang diberi perlakuan yaitu menggunakan model *teams games tournament* (TGT) didukung media tiga dimensi dan tanpa menggunakan model *teams games tournament* (TGT) didukung media tiga dimensi terhadap kemampuan menghitung luas persegi dan persegi panjang siswa kelas III SDN Kandangan 3, Kabupaten Kediri, Tahun Ajaran 2015/2016, sebagai berikut.



Gambar 1. Rata-rata hasil belajar siswa yang diajarkan dengan model *teams games tournament* (TGT) didukung media tiga dimensidan tanpa model *teams games tournament* (TGT) didukung media tiga dimensi kelas III SDN Kandangan 3

Berdasarkan uji-t diketahui bahwa nilai t-hitung sebesar 9,1 lebih besar dari t-tabel 2,009 (9,1 > 2,009 taraf signifikan 5%). Dengan demikian terdapat perbedaan hasil belajar siswa yang diajar dengan menggunakan model *teams games tournament* (TGT) didukung media tiga dimensi dan tanpa menggunakan model *teams games tournament* (TGT) didukung media tiga dimensi

2. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis sebagaimana yang telah dikemukakan, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. kemampuan menghitung luas persegi dan persegi panjang tanpa menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) didukung media tiga dimensi siswa kelas III SDN Kandangan 3 Kabupaten Kediri TahunAjaran 2015/2016 dikategorikan rendah. Rata-rata yang didapat hanya di bawah KKM yaitu 26,346.
2. kemampuan menghitung luas persegi dan persegi panjang dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) didukung media tiga dimensi siswa kelas III SDN Kandangan 3 Kabupaten Kediri TahunAjaran 2015/2016 dikategorikan tinggi. Banyak siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dengan nilai rata-rata kelas 70.
3. ada pengaruh signifikan dalam penerapan model pembelajaran *teams games tournament* (TGT) terhadap kemampuan menghitung luas persegi dan persegi panjang siswa kelas III SDN Kandangan 3Kabupaten Kediri TahunAjaran 2015/2016.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Angkowo, Robertus, dan Koasasih. A. 2007. *Optimalisasi Media Pembelajaran* (Amelia Safitri, Ed). Jakarta: PT Grasindo.

Asma, Nur. 2006. *Model-Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta:Departemen Pendidikan Nasional.

Arikunto, S. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Arikunto, S. 2012. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media

Dwi Rina Suliustyaningsih. 2013. *Efektivitas Penggunaan Alat Peraga Tiga Dimensi dalam Pembelajaran Matematika pada Materi Geometri Kelas V MI*(online), tersedia:

http://digilib.uinsuka.ac.id/8273/1/BAB%20I,%20IV,%20DAFTAR%20PUSTAKA.pdf, diunduh 18 juni 2014.

Fajariyah , Nur dan Triratnawati, Defi. 2008. *Matematika: Cerdas berhitung mataematika 3 : untuk SD/MI kelas II*. Jakarta : Pusat Perbukuan,Departemen Pendidikan Nasional.

Fatkhurohmah. 2010. *Peningkatan Kemampuan Berhitung Bilangan Bulat Melalui Model Pembelajaran Kooperatif (NHT) Pada Siswa Kelas IV A SD Muhammadiyah Wonorejo Polokarto Sukoharjo Tahun Pelajaran 2009/ 2010* (online), tersedia: http://eprints.uns.ac.id/6670/1/139371108201008481.pdf, diunduh 19 Juli 2014.

Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. (Ramdhani, Boyke, Ed). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Heruman. 2012. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. (Ramdhani, Boyke, Ed). Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Indah Kusumawati. 2009. *Penggunaan Metode Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) disertai Media Gambar Cetak sebagai Upaya dalam Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Geografi pada Kompetensi Dasar Atmosfer bagi Siswa Kelas X di SMA Negeri 2 Sukoharjo Tahun Ajaran 2008/2009*. (online), tersedia: http://eprints.uns.ac.id/6322/1/102781609200910311.pdf, diunduh 18 juni 2014.

Johnson, Trevor dan Neil, Huge. 2010. *Swadidik MATEMATIKA*. (Bandung : Pakar Raya.

Prabawanto, Sufyani dan Mujono. 2006. *Model Pembelajaran Matematika*. Bandung: UPI PRESS

Rich, Barnet. 2005. *Geometri*. (Hadani, Wibi, Ed). Jakarta: Erlangga.

Rusman, 2010.*Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Rusman, 2011.*Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Rusman, 2012.*Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada.

Sudjana, Nana dan Rivai, Ahmad. 2011. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Alagesindo.

Sugiyono.2011. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R &D)* Bandung.Alfabeta.

Sugiyono.2012. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, kualitatif, dan R &D)* Bandung.Alfabeta.

Sunar, Dwi, dkk. 2009. *Cerdas Matematika Untuk SMP Kelas VII*.Jogjakarta : Power Books (IHDINA).

Windayana, Husein, dkk. 2007. *Geometri dan Pengukuran*. Bandung: UPI PRESS