



**PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT)  
DENGAN MEDIA KARTU BILANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA DALAM SUB POKOK BAHASAN OPERASI BILANGAN  
KUADRAT DAN AKAR PANGKAT DUA PADA SISWA KELAS V  
SDN KEMBIRITAN 04 BANYUWANGI  
TAHUN AJARAN 2010/2011**

**SKRIPSI**

Oleh  
**Witantri Daniar**  
**NIM 080210204187**

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



**PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* (TGT)  
DENGAN MEDIA KARTU BILANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA DALAM SUB POKOK BAHASAN OPERASI BILANGAN  
KUADRAT DAN AKAR PANGKAT DUA PADA SISWA KELAS V  
SDN KEMBIRITAN 04 BANYUWANGI  
TAHUN AJARAN 2010/2011**

**SKRIPSI**

diajukan sebagai tugas akhir untuk menyelesaikan Program Studi PGSD  
dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh  
**Witantri Daniar**  
**NIM 080210204187**

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

## HALAMAN PENGAJUAN

**PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)*  
DENGAN MEDIA KARTU BILANGAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL  
BELAJAR SISWA DALAM SUB POKOK BAHASAN OPERASI BILANGAN  
KUADRAT DAN AKAR PANGKAT DUA PADA SISWA KELAS V  
SDN KEMBIRITAN 04 BANYUWANGI  
TAHUN AJARAN 2010/2011**

## SKRIPSI

diajukan sebagai tugas akhir untuk menyelesaikan Program Studi PGSD

dan mencapai gelar Sarjana Pendidikan

Oleh:

**Nama Mahasiswa : Witantri Daniar**  
**NIM : 080210204187**  
**Angkatan Tahun : 2008**  
**Daerah Asal : Banyuwangi**  
**Tempat, tanggal lahir : Banyuwangi, 1 April 1987**  
**Jurusan / program : Pendidikan Guru Sekolah Dasar/ PGSD**

Disetujui Oleh

Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Prof. Dr. Sunardi, M.Pd  
NIP 19540501 198303 1 005

Dra. Titik Sugiarti, M.Pd  
NIP 19580304 198303 2 003

## **PERSEMBAHAN**

Dengan menyebut nama Allah SWT, skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Ibunda Komsatun dan Ayahanda Wiyono tercinta, sebagai pendidik terbaik;
2. Kakakku Eko Budiono dan Dadang Dwi Wahono sebagai teladan;
3. Teman-teman mahasiswa PGSD angkatan 2008, atas motivasi dan kebersamaannya, khususnya Wendha, Ratna, Rengga, dan teman-temanku lainnya;
4. Guru sejak dari SD sampai di Perguruan Tinggi terhormat, telah memberikan ilmu dan bimbingan dengan penuh kesabaran;

## **MOTO**

Ing ngarso sung tulodho, ing madyo mangun karso, tut wuri handayani.

(Ki Hajar Dewantara)

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

nama : WITANTRI DANIAR

NIM : 080210204187

menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul: “*Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) dengan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Sub Pokok Bahasan Operasi Bilangan Kuadrat Dan Akar Pangkat Dua pada Siswa Kelas V SDN Kembiritan 04 Banyuwangi Tahun Ajaran 2010/2011*” adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali kutipan yang sudah saya sebutkan sumbernya, belum pernah diajukan pada institusi mana pun, dan bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak mana pun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, Desember 2010

Yang menyatakan,

Witantri Daniar  
NIM 080210204187

## PENGESAHAN

Skripsi berjudul "*Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) dengan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Sub Pokok Bahasan Operasi Bilangan Kuadrat Dan Akar Pangkat Dua pada Siswa Kelas V SDN Kembiritan 04 Banyuwangi Tahun Ajaran 2010/2011*" telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember:

Hari : Selasa

Tanggal : 28 Desember 2010

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember

### Tim Penguji

Ketua,

Sekretaris,

Drs. Didik Sugeng Pambudi M.S

Dra. Titik Sugiarti, M.Pd

NIP 19681103 199303 1 001

NIP 19580304 198303 2 003

### Anggota:

1. Prof. Dr. Sunardi, M.Pd  
NIP 19540501 198303 1 005

(.....)

2. Dr. Nanik Yuliati, M.Pd  
NIP 19610729 198802 2 001

(.....)

Mengesahkan,

Dekan FKIP Universitas Jember

Drs. H. Imam Muchtar, S.H, M. Hum  
NIP 195407121980031005

## RINGKASAN

**Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* dengan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Sub Pokok Bahasan Operasi Bilangan Kuadrat Dan Akar Pangkat Dua pada Siswa Kelas V SDN Kembiritan 04 Banyuwangi Tahun Ajaran 2010/2011;** Witantri Daniar, 080210204187; 2010: 68 halaman; Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Matematika merupakan salah satu ilmu dasar yang berperan cukup besar, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika tergolong rendah. Hal ini dikarenakan dalam penyampaian materi guru cenderung menggunakan teknik dan media yang monoton sehingga kurang menarik minat siswa dalam belajar.

Melalui penerapan pembelajaran kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* dengan media kartu bilangan, siswa diajak untuk belajar secara berkelompok dan bermain kartu bilangan secara berulang-ulang dengan pemberian penghargaan di setiap akhir pembelajaran. Hal ini dapat memberikan kondisi belajar yang menyenangkan, meningkatkan keterampilan sosial dan aktivitas siswa, membantu siswa dalam menyelesaikan operasi hitung akar kuadrat dan akar pangkat dua yang telah dipelajari melalui kegiatan atau belajar secara berkelompok, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Tujuan dari penelitian ini adalah: (1) mengetahui pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dengan media kartu bilangan dalam sub pokok bahasan operasi bilangan kuadrat dan akar pangkat dua, (2) mengetahui ketuntasan hasil belajar siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dengan media kartu bilangan dalam sub pokok bahasan operasi bilangan kuadrat dan akar pangkat dua.

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kembiritan 04 kelas V yang terdiri 20 siswa, 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Siswa dibagi menjadi empat



kelompok yang heterogen, untuk pembagian kelompok berikutnya didasarkan pada jumlah tabel kesalahan siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dan jenis penelitiannya adalah penelitian tindakan kelas sebanyak dua siklus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara dan tes. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kualitatif menganalisis data berupa observasi dan wawancara, sedangkan deskriptif kuantitatif menganalisis hasil tes individu.

Pelaksanaan pembelajaran di kelas V dilaksanakan mulai tanggal 23 Oktober sampai 6 November dengan subjek penelitian siswa kelas V SDN Kembiritan 04 Genteng Banyuwangi. Data yang dikumpulkan merupakan hasil dari penilaian aktivitas siswa, aktivitas guru, dan hasil tes individu pada saat penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dengan media kartu bilangan berlangsung. Pada pertemuan I, hasil analisis aktivitas individu siswa mencapai 67%, aktivitas kelompok siswa 79%, aktivitas guru 67%, dan tes individu 70%. Pertemuan II, analisis aktivitas individu siswa mencapai 70%, aktivitas kelompok siswa 82%, aktivitas guru 87%, dan tes individu 85%. Pertemuan III, analisis aktivitas individu siswa mencapai 84%, aktivitas kelompok siswa 69,5%, aktivitas guru 85%, dan tes individu 60%. Pertemuan IV, analisis aktivitas individu siswa mencapai 84%, aktivitas kelompok siswa 84,5%, aktivitas guru 96%, dan tes individu 90%.

Ketuntasan hasil belajar pada siklus I mencapai 55%, pada siklus II mencapai 85%. Berdasarkan hasil tersebut secara klasikal siswa kelas V mencapai ketuntasan belajar.

Kesimpulan dari penelitian ini adalah siswa mengalami peningkatan aktivitas dan hasil belajar pada sub pokok bahasan operasi bilangan kuadrat dan kar pangkat dua. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* dengan media kartu bilangan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, meningkatkan ketepatan dan kecepatan siswa dalam berhitung, siswa dapat berinteraksi dengan kelompok belajarnya.

## **PRAKATA**

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala limpahan rahmat dan karunia-Nya sehingga skripsi yang berjudul “Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournament (TGT)* dengan Media Kartu Bilangan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Sub Pokok Bahasan Operasi Bilangan Kuadrat Dan Akar Pangkat Dua pada Siswa Kelas V SDN Kembiritan 04 Banyuwangi Tahun Ajaran 2010/2011” dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu (S1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Ilmu Pendidikan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Jember.

Selama penulisan skripsi ini, tidak lepas dari bantuan berbagai pihak, oleh karena itu disampaikan terima kasih yang tiada terhingga kepada:

1. Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II, yang telah meluangkan waktu, pikiran, perhatian, untuk membimbing dalam penulisan skripsi ini;
2. Kepala SDN Kembiritan 04 Banyuwangi beserta segenap jajaran guru, atas ijin dan kerja sama yang diberikan untuk melaksanakan penelitian;
3. Semua Dosen Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar atas ilmu yang telah diberikan selama menjadi mahasiswa;
4. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat.

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGAJUAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN</b> .....	iii
<b>HALAMAN MOTTO</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vi
<b>RINGKASAN</b> .....	vii
<b>PRAKATA</b> .....	ix
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xiii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiv
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xv
<b>BAB 1. PENDAHULUAN</b> .....	1
<b>1.1 Latar Belakang</b> .....	1
<b>1.2 Rumusan Masalah</b> .....	4
<b>1.3 Tujuan Penelitian</b> .....	4
<b>1.4 Manfaat Penelitian</b> .....	5
<b>BAB 2. TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	6
<b>2.1 Pembelajaran Matematika</b> .....	6
<b>2.2 Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>TGT (Team Game Tournament)</i></b> ..	9
<b>2.3 Materi Bilangan Kuadrat dan Akar Pangkat Dua</b> .....	12
<b>2.4 Media Permainan Kartu Bilangan</b> .....	15

<b>2.5 Aktivitas Pembelajaran</b> .....	19
<b>2.6 Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (<i>Team Game Tournament</i>) dengan Media Kartu Bilangan</b> .....	21
<b>2.7 Hasil Belajar Siswa</b> .....	26
<b>BAB 3. METODE PENELITIAN</b> .....	28
<b>3.1 Daerah dan Subjek Penelitian</b> .....	28
<b>3.2 Definisi Operasional</b> .....	28
<b>3.3 Pendekatan dan Jenis Penelitian</b> .....	29
<b>3.4 Prosedur Penelitian</b> .....	31
<b>3.5 Metode Pengumpulan Data</b> .....	36
3.5.1 Metode Observasi .....	36
3.5.2 Metode Wawancara .....	37
3.5.3 Metode Tes .....	37
<b>3.6 Analisis Data</b> .....	39
<b>BAB 4. HASIL DAN PEMBAHASAN</b> .....	41
<b>4.1 Tindakan Pendahuluan</b> .....	43
<b>4.2 Pelaksanaan Tindakan</b> .....	43
<b>4.2.1 Siklus I</b> .....	43
<b>4.2.2 Siklus II</b> .....	50
<b>4.3 Analisis Data</b> .....	52
4.3.1 Analisis Data Hasil Observasi .....	52
4.3.2 Analisis Data Hasil Tes Individu .....	56
4.3.3 Analisis Data Hasil Wawancara .....	57
<b>4.4 Temuan Penelitian</b> .....	57
<b>4.5 Pembahasan</b> .....	59
<b>BAB 6. KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	66
<b>6.1 Kesimpulan</b> .....	66
<b>6.2 Saran</b> .....	66
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	67

<b>LAMPIRAN</b> .....	69
-----------------------	----

## **DAFTAR TABEL**

	Halaman
2.1 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif .....	10
2.2 Implementasi Pembelajaran Kooperatif tipe <i>TGT (Team Game Tournament)</i> dengan Media Kartu Bilangan	23
3.1 Kategori Aktivitas Guru .....	39
3.2 Kategori Aktivitas Siswa .....	40
4.1 Jadwal Pelaksanaan Kegiatan Pembelajaran .....	41
4.2 Persentase Aktivitas Siswa .....	52
4.3 Persentase Aktivitas Kelompok .....	53
4.4 Persentase Aktivitas Guru .....	54

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Pembagian kelompok <i>tournament</i> .....	23
3.1 Siklus penelitian tindakan kelas .....	30

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>A. MATRIK PENELITIAN</b> .....	69
<b>B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA</b> .....	71
<b>C. LEMBAR WAWANCARA</b> .....	72
C.1 Wawancara Guru (Pendahuluan).....	72
C.2 Wawancara Guru Setelah Penerapan Pembelajaran .....	73
C.3 Wawancara Siswa .....	74
<b>D. LEMBAR OBSERVASI</b> .....	75
D.1 Aktivitas Guru .....	75
D.2 Aktivitas Siswa .....	80
D.3 Aktivitas Kelompok Permainan Kartu Bilangan .....	83
<b>E. RPP</b> .....	85
E.1 RPP I .....	85
E.2 RPP II .....	91
E.3 RPP III .....	97
E.4 RPP IV .....	103
<b>F. EVALUASI</b> .....	109
F.1 <i>PRE-TEST</i> .....	109
F.2 <i>POST-TEST I</i> .....	110
F.3 <i>POST-TEST II</i> .....	111
F.4 <i>POST-TEST III</i> .....	112
F.5 <i>POST-TEST IV</i> .....	113
F.6 TES SIKLUS I.....	114
F.7 TES SIKLUS II .....	115
F.8 KUNCI JAWABAN .....	116
<b>G. HASIL PENGUMPULAN DATA WAWANCARA</b> .....	123

G.1 Wawancara dengan Guru (pendahuluan) .....	123
G.2 Wawancara dengan Guru (setelah penerapan) .....	124
G.3 Wawancara dengan Siswa (setelah penerapan).....	125
<b>H. DAFTAR NAMA SISWA .....</b>	<b>128</b>
H.1 Berdasar kemampuan akademik .....	128
H.2 Pembagian kelompok heterogen .....	129
<b>I. LAMPIRAN AKTIVITAS .....</b>	<b>130</b>
1.1 Analisis hasil aktivitas siswa I .....	130
1.2 Analisis hasil aktivitas siswa II.....	132
1.3 Analisis hasil aktivitas siswa III .....	134
1.4 Analisis hasil aktivitas siswa IV .....	136
<b>J. OBSERVASI KELOMPOK.....</b>	<b>138</b>
J.1 Analisis hasil Aktivitas kelompok pertemuan I <i>game</i> I.....	138
J.2 Analisis hasil Aktivitas kelompok pertemuan I <i>game</i> II .....	138
J.3 Analisis hasil Aktivitas kelompok pertemuan II <i>game</i> I .....	139
J.4 Analisis hasil Aktivitas kelompok pertemuan II <i>game</i> II .....	139
J.5 Analisis hasil Aktivitas kelompok pertemuan III <i>game</i> I .....	140
J.6 Analisis hasil Aktivitas kelompok pertemuan III <i>game</i> II .....	140
J.7 Analisis hasil Aktivitas kelompok pertemuan IV <i>game</i> I .....	141
J.8 Analisis hasil Aktivitas kelompok pertemuan IV <i>game</i> II .....	141
<b>K. AKTIVITAS GURU .....</b>	<b>142</b>
K.1 Analisis hasil Aktivitas Guru pertemuan I .....	142
K.2 Analisis hasil Aktivitas Guru pertemuan II.....	143
K.3 Analisis hasil Aktivitas Guru pertemuan III .....	144
K.4 Analisis hasil Aktivitas Guru pertemuan IV .....	145
<b>L. ANALISIS AKTIVITAS SISWA .....</b>	<b>147</b>
L.1 Hasil Analisis Aktivitas Siswa Siklus I .....	147
L.2 Hasil Analisis Aktivitas Siswa Siklus II .....	149
L.3 Hasil Analisis Aktivitas Siswa Siklus I dan Siklus II .....	149



<b>M. ANALISIS HASIL TABEL KESALAHAN</b> .....	151
M.1 Analisis hasil Lembar Tabel Kesalahan Tiap kelompok .....	151
M.2 Analisis hasil Lembar Tabel Kesalahan Kelompok I, II, III, dan IV ...	154
<b>N. DAFTAR NAMA ANGGOTA MEJA <i>GAME TOURNAMENT</i></b> .....	155
N.1 Pertemuan I .....	156
N.2 Pertemuan II .....	156
N.3 Pertemuan III .....	157
N.4 Pertemuan IV .....	158
N.5 Daftar Predikat Kelompok .....	160
N.6 Daftar Predikat Kelompok Pembelajaran I, II, III, IV .....	161
<b>O. ANALISIS HASIL NILAI TES INDIVIDU</b> .....	163
N.1 Analisis hasil Pre tes .....	163
N.2 Analisis hasil tes pembelajaran I .....	164
N.3 Analisis hasil tes pembelajaran II .....	165
N.4 Analisis hasil tes pembelajaran III .....	166
N.5 Analisis hasil tes pembelajaran IV .....	167
<b>P. ANALISIS HASIL NILAI TES AKHIR SIKLUS</b> .....	168
P.1 Analisis hasil tes siklus I .....	168
P.2 Analisis hasil tes siklus II .....	169
<b>Q. PROSEDUR PERMAINAN KARTU BILANGAN</b> .....	170
<b>R. KARTU BILANGAN</b> .....	171
R.1 Kartu bilangan Pertemuan I .....	171
R.2 Kartu bilangan Pertemuan II .....	173
R.3 Kartu bilangan Pertemuan III .....	175
R.4 Kartu bilangan Pertemuan IV .....	180
<b>S. KARTU PENGHARGAAN</b> .....	183