



**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

NIP 19681103 199303 1 001

Dra. Titik Sugiarti, M.Pd

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

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

LAMPIRAN	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
A. MATRIK PENELITIAN	69
B. PEDOMAN PENGUMPULAN DATA	71
C. LEMBAR WAWANCARA	72
C.1 Wawancara Guru (Pendahuluan).....	72
C.2 Wawancara Guru Setelah Penerapan Pembelajaran	73
C.3 Wawancara Siswa	74
D. LEMBAR OBSERVASI	75
D.1 Aktivitas Guru	75
D.2 Aktivitas Siswa	80
D.3 Aktivitas Kelompok Permainan Kartu Bilangan	83
E. RPP	85
E.1 RPP I	85
E.2 RPP II	91
E.3 RPP III	97
E.4 RPP IV	103
F. EVALUASI	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
G. HASIL PENGUMPULAN DATA WAWANCARA	123

G.1 Wawancara dengan Guru (pendahuluan)	123
G.2 Wawancara dengan Guru (setelah penerapan)	124
G.3 Wawancara dengan Siswa (setelah penerapan).....	125
H. DAFTAR NAMA SISWA	128
H.1 Berdasar kemampuan akademik	128
H.2 Pembagian kelompok heterogen	129
I. LAMPIRAN AKTIVITAS	130
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
J. OBSERVASI KELOMPOK.....	138
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
K. AKTIVITAS GURU	142
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
L. ANALISIS AKTIVITAS SISWA	147
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

M. ANALISIS HASIL TABEL KESALAHAN	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
N. DAFTAR NAMA ANGGOTA MEJA <i>GAME TOURNAMENT</i>	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
O. ANALISIS HASIL NILAI TES INDIVIDU	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
P. ANALISIS HASIL NILAI TES AKHIR SIKLUS	168
P.1 Analisis hasil tes siklus I	168
P.2 Analisis hasil tes siklus II	169
Q. PROSEDUR PERMAINAN KARTU BILANGAN	170
R. KARTU BILANGAN	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
S. KARTU PENGHARGAAN	183