



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAM GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA POKOK BAHASAN NILAI TEMPAT BAGI SISWA KELAS I SDN KALIWINING 07 RAMBIPUJI JEMBER

**e-TA
(elektronik Tugas Akhir)**

Oleh :

**LUDFI MIDA ARYATI
NIM. 100210274035**

**PROGRAM PENDIDIKAN JARAK JAUH (PJJ-ICT)
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS JEMBER
2012**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : LUDFI MIDA ARYATI

NIM : 100210274035

Menyatakan bahwa karya ilmiah yang berjudul: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Pokok Bahasan Nilai Tempat bagi Siswa Kelas I SDN Kaliwining 07 Rambipuji-Jember adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta 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 manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 13 Juni 2012

Yang menyatakan

LUDFI MIDA ARYATI

NIM. 100210274035

PENGESAHAN

Skripsi berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Pokok Bahasan Nilai Tempat bagi Siswa Kelas I SDN Kaliwining 07 Rambipuji-Jember” telah diuji dan disahkan oleh Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Hari : Rabu

Tanggal : 13 Juni 2012

Tempat : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Jember.

Tim Penguji

Ketua

Drs. Slamir, M. Comp. Sc., Ph.D

NIP.19670420 199201 1 001

Mengesahkan

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Jember

Drs. Imam Muchtar, SH. M. Hum

NIP.19540712 198003 1 005

ABSTRAK

Mida,Ludfi.A. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Pokok Bahasan Nilai Tempat bagi Siswa Kelas I SDN Kaliwining 07 Rambipuji-Jember*. Tugas Akhir, Program PJJ S-1 PGSD FKIP Universitas Jember. Pembimbing: Drs. Slamim,M.Comp.Sc, Ph.D

Kata Kunci : Hasil Belajar, Model Pembelajaran Kooperatif TGT, Hasil belajar.

Selama ini masih banyak dijumpai pembelajaran matematika yang sifatnya verbal dan prosedural. Dalam pembelajaran siswa nampak pasif dan menerima pengetahuan sesuai yang diberikan guru. Hal ini berdampak pada lemahnya siswa dalam memahami konsep-konsep dasar matematika.

Salah satu Pembelajaran kooperatif yang menekankan pada kerjasama kelompok adalah TGT sebagai alternative bagi guru yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tujuan dari penelitian ini adalah (1) Memaparkan proses pembelajaran TGT dengan pokok bahasan mengenal Nilai tempat lebih mudah di terima oleh siswa Kelas I SDN Kaliwining 07 Rambipuji Jember (2) Meningkatkan Kemampuan mengenal lebih dalam mengenal Nilai tempat siswa Kelas I SDN Kaliwining 07 Rambipuji Jember.

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Kaliwining 07 dengan subyek penelitian siswa kelas I yang terurai dalam dua siklus, meliputi: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada siklus I, persentase aktivitas siswa (p_a) = 70,61% yang tergolong cukup aktif dan persentase ketuntasan

belajar sebesar 81,25% yang tergolong belum mencapai ketuntasan belajar secara klasikal. Dalam hal ini persentase aktivitas belum mencapai 75% dan persentase ketuntasan hasil belajar belum mencapai 70%, sehingga perlu dilakukan perbaikan langkah-langkah pembelajaran pada siklus II. Pada siklus II didapat rata-rata persentase aktivitas siswa sebesar (p_a) = 75% yang tergolong aktif dan persentase ketuntasan belajar hasil belajar sebesar 93,75% yang tergolong telah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal.

Kesimpulan penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas I SDN Kaliwining 07 Rambipuji. Saran bagi guru yang mengajarkan pelajaran Matematika di SD, hasil penelitian meningkatkan kemampuan menentukan nilai tempat melalui pembelajaran TGT dan LKS sebaiknya dapat dijadikan metode pembelajaran matematika pada pokok bahasan nilai tempat selanjutnya karena telah terbukti dapat meningkatkan kemampuan Menentukan nilai tempat .

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
PERNYATAAN.....	ii
PENGESAHAN	iii
ABSTRAK	iv
DAFTAR ISI.....	vi
BAB I. PENDAHULUAN	
1.1 Latar belakang.....	1
1.2 Rumusan masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	4
BAB II. TINJUAN PUSTAKA	6
2.1 Hakekat metodologi TGT	6
2.2 Hakekat Nilai tempat	7
2.3 Pembelajaran sebagai Usaha Meningkatkan Pemahaman Konsep Nilai Tempat Berorientasi pada Konstruktivistik	8
2.4 Langkah langkah pembelajaran	9
BAB III.METODOLOGI PENELITIAN	11
3.1 Jenis penelitian	11
3.2 Subjek Penelitian	12
3.3 Rancangan Penelitian	12
3.4 Metode Pengumpulan Data	16
3.4.1 Metode Observasi	16
3.4.2 Metode Tes	17
3.4.1.1. Tes Esai / Uraian	17
3.4.1.2. Tes Kinerja	17
3.5. Metode Analisis data	17
BAB IV. HASIL DAN PEMBAHASAN	19
4.1 Hasil Penelitian	19
4.2 Prasiklus	19
4.3 Siklus I	21
4.4 Siklus II.....	28
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	37
5.1 Kesimpulan.....	37
5.2 Saran	38
DAFTAR PUSTAKA.....	39
LAMPIRAN	40