

BAB II

KAJIAN TEORITIS

A. Kajian Teori

1. Hakikat Belajar dan Pembelajaran

Belajar merupakan sebuah proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi (bahkan dalam kandungan) hingga liang lahat. Menurut Slameto (2010: 2), “belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya”. Perubahan-perubahan tersebut akan terlihat nyata dalam seluruh aspek tingkah laku.

Pembelajaran adalah suatu upaya yang dilakukan oleh seseorang (guru atau yang lain) untuk membelajarkan siswa yang belajar. Terdapat banyak ahli yang memberikan pendapatnya mengenai hakikat pembelajaran. Isjoni (2009: 14) berpendapat bahwa, “pembelajaran adalah sesuatu yang dilakukan oleh siswa, bukan dibuat untuk siswa”. Dalam pengertian tersebut, pembelajaran pada dasarnya merupakan upaya pendidik untuk membantu siswa melakukan kegiatan belajar. Sementara itu, menurut Rusman (2012: 1), “pembelajaran merupakan suatu sistem yang terdiri atas berbagai komponen yang saling berhubungan satu dengan yang lain”. Komponen tersebut meliputi: tujuan, materi, metode dan evaluasi. Keempat komponen pembelajaran tersebut harus diperhatikan oleh guru dalam memilih dan menentukan model-model pembelajaran apa yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Agar efisiensi dan efektivitas kegiatan belajar yang dilakukan siswa dapat terwujud, maka perlu dirumuskan tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan rumusan perilaku yang telah ditetapkan sebelumnya agar tampak dari diri siswa sebagai akibat dari perbuatan belajar yang telah dilakukan. Tujuan pembelajaran dirumuskan dalam bentuk rumusan kemampuan yang harus dimiliki siswa setelah mengikuti proses pembelajaran. Menurut Siddiq, Munawaroh dan Sungkono (Anitah, 2008), tujuan pembelajaran dijabarkan sebagai berikut:

- a. Standar Kompetensi dari suatu mata pelajaran, artinya bahwa setiap mata pelajaran mempunyai visi dan misi untuk mengembangkan kompetensi tertentu.
- b. Kompetensi Dasar yang harus dimiliki siswa dari mempelajari suatu mata pelajaran, yaitu kemampuan-kemampuan yang terbentuk setelah mempelajari pokok-pokok materi dalam proses pembelajaran.
- c. Indikator Pencapaian adalah ukuran-ukuran dari suatu kompetensi yang lebih operasional dan terukur.

Berdasarkan uraian pendapat di atas, dapat disimpulkan secara sederhana bahwa belajar dan pembelajaran merupakan suatu rangkaian aktivitas yang dilakukan individu untuk mendapatkan suatu pengalaman belajar atau perubahan tingkah laku secara sadar dan disengaja. Kegiatan pembelajaran sangat berperan dalam proses terjadinya penyerapan pengetahuan baru oleh siswa.

Sebagai salah satu ilmu dasar, matematika berkembang sangat pesat. Oleh sebab itu konsep-konsep dasar matematika harus dikuasai anak didik sejak dini, yang akhirnya nanti akan terampil dan dapat menerapkan dalam kehidupan sehari-hari. Istilah matematika berasal dari Yunani *Mathematikos*, berasal secara ilmu pasti atau *metheis* berarti ajaran pengetahuan atau ilmu pengetahuan (Ensiklopedia Indonesia).

Dalam pembelajaran matematika guru hendaknya pandai memilih dan menggunakan strategi,pendekatan,metode dan teknik yang banyak melibatkan siswa aktif dalam belajar, baik secara mental, fisik maupun social. Dalam hal ini kreatif guru sangat penting untuk mengembangkan model-model pembelajaran yang secara khusus cocok untuk kelas yang dibinanya. Model pembelajaran yang mungkin dilakukan/diterapkan dan dikembangkan adalah model pembelajaran kooperatif.

2. Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

a. Pengertian Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Team games tournament adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda.

Menurut Slavin (Isjoni, 2009), pembelajaran kooperatif tipe *Team games tournament* terdiri dari 5 langkah tahapan yaitu : tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

b. Ciri-ciri model Pembelajaran kooperatif tipe *team games tournaments*

Berdasarkan apa yang diungkapkan oleh Slavin, maka model pembelajaran kooperatif tipe *team games tournaments* memiliki ciri-ciri sebagai berikut :

1) Siswa Bekerja Dalam Kelompok- Kelompok Kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotifasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan.

2) Games Tournament

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja turnamen. Tiap meja turnamen ditempati 5 sampai 6 orang peserta, dan diusahakan agar tidak ada peserta yang berasal dari kelompok yang sama. Dalam setiap meja turnamen diusahakan setiap peserta homogen. Permainan ini dimulai dengan memberitahukan aturan permainan. Setelah itu permainan dimulai dengan membagikan kartu-kartu soal untuk bermain. (kartu soal dan kunci ditaruh terbalik di atas meja sehingga soal dan kunci tidak terbaca).

Permainan pada tiap meja turnamen dilakukan dengan aturan sebagai berikut. Pertama, setiap pemain dalam tiap meja menentukan dahulu pembaca soal dan pemain pertama dengan cara undian. Kemudian pemain yang menang undian mengambil kartu undian yang berisi nomor soal dan diberikan kepada pembaca soal. Pembaca soal akan membacakan soal sesuai dengan nomor undian yang diambil oleh pemain. Selanjutnya soal dikerjakan secara mandiri oleh pemain dan

penantang sesuai dengan waktu yang telah ditentukan dalam soal. Setelah waktu untuk mengerjakan soal selesai, maka pemain akan membacakan hasil pekerjaannya yang akan ditanggapi oleh penantang searah jarum jam. Setelah itu pembaca soal akan membuka kunci jawaban dan skor hanya diberikan kepada pemain yang menjawab benar atau penantang yang pertama kali memberikan jawaban benar.

Jika semua pemain menjawab salah maka kartu dibiarkan saja. Permainan dilanjutkan pada kartu soal berikutnya sampai semua kartu soal habis dibacakan, dimana posisi pemain diputar searah jarum jam agar setiap peserta dalam satu meja turnamen dapat berperan sebagai pembaca soal, pemain dan penantang. Disini permainan dapat dilakukan berkali-kali dengan syarat bahwa setiap peserta harus mempunyai kesempatan yang sama sebagai pemain, penantang, dan pembaca soal.

3) Penghargaan kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rerata skor kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata-rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh, seperti ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 2.1

Perhitungan Poin Permainan Untuk Empat Pemain

Pemain dengan	Poin bila jumlah kartu yang diperoleh
<i>Top Scorer</i>	40
<i>High Middle Scorer</i>	30

Pemain dengan	Poin bila jumlah kartu yang diperoleh
<i>Low Middle Scorer</i>	20
<i>Low Scorer</i>	10

(sumber : Slavin (Isjoni, 2009))

Tabel 2.2

Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain

Pemain dengan	Poin bila jumlah kartu yang diperoleh
Top scorer	60
Middle Scorer	40
Low scorer	20

(sumber : Slavin (Isjoni, 2009))

c. Langkah tahapan pelaksanaan TGT

Terdapat 5 tahapan dalam pengaplikasian TGT dalam kegiatan belajar pembelajaran, yaitu:

1) Penyajian kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin oleh 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 (*team*)

Kelompok terdiri atas 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan rasa tau etnik. Fungsi kelompok

adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan lebih baik dan optimal pada saat game

3) *Game*

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang di dapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakan game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen mingguan.

4) *Tournamen*

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

5) *Team Recognize* (penghargaan kekompak)

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi criteria yang ditentukan. Team mendapat julukan "*Super Team*" jika rata-rata skor 45 atau lebih, "*Great Team*" apabila rata-rata mencapai 40-45 dan "*Good Team*" apabila rata-ratanya 30-40.

d. Kelebihan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament

Model Pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana (Hamzah, 2007), yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain:

- 1) Lebih meningkatkan pencurahan waktu untuk tugas
- 2) Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu
- 3) Dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam
- 4) Proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa
- 5) Mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain
- 6) Motivasi belajar lebih tinggi
- 7) Hasil belajar lebih baik
- 8) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi

a. Kelemahan Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament

Model Pembelajaran kooperatif tipe *team games tournament* (TGT) ini mempunyai kelebihan dan kekurangan. Menurut Suarjana (Hamzah, 2007), yang merupakan kelebihan dari pembelajaran TGT antara lain:

- 1) Bagi guru

Sulitnya pengelompokan siswa yang mempunyai kemampuan heterogen dari segi akademis. Kelemahan ini akan dapat diatasi jika guru yang bertindak sebagai pemegang kendali teliti dalam menentukan pembagian kelompok

Waktu yang dihabiskan untuk diskusi oleh siswa cukup banyak sehingga melewati waktu yang sudah ditetapkan. Kesulitan ini dapat diatasi jika guru mampu menguasai kelas secara menyeluruh

2) Bagi siswa

Masih adanya siswa berkemampuan tinggi kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya. Untuk mengatasi kelemahan ini, tugas guru adalah membimbing dengan baik siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi agar dapat dan mampu menularkan pengetahuannya kepada siswa yang lain.

3. Hasil Belajar

a. Definisi hasil belajar

Dalam pembelajaran, harus menumbuhkan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan, dan mengemukakan gagasan. Belajar memang merupakan proses aktif dari si pembelajar dalam membangun pengetahuannya, bukan proses pasif yang hanya menerima kucuran ceramah guru tentang pengetahuan. Pembelajaran aktif adalah proses belajar yang menumbuhkan dinamika belajar bagi peserta didik. Dinamika untuk mengartikulasikan dunia idenya dan mengkonfrontir ide itu dengan dunia realitas yang dihadapinya

Berdasarkan uraian pengertian hasil belajar, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar dalam penelitian ini adalah bukti keberhasilan usaha seseorang yang dicapai dalam bentuk nilai (angka) atau huruf sebagai hasil tes yang nampak dalam perubahan tingkah laku yang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor.

b. Karakteristik hasil belajar

Hasil belajar matematika materi jarak dan kecepatan, pada aspek kognitif,

afektif dan psikomotor adalah sebagai berikut:

1) Aspek kognitif

- a) Siswa dapat menunjukkan letak bilangan bulat garis bilangan
- b) Siswa akan memahami materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.
- c) Siswa dapat melakukan penjumlahan bilangan bulat positif.

2) Aspek afektif

- a) Siswa mengajukan pertanyaan kepada guru tentang penjumlahan bilangan bulat
- b) Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru atau teman

Aspek psikomotor

- c) Siswa akan terampil membuat dan menggunakan alat peraga

4. Minat belajar

Minat belajar adalah salah satu faktor psikologis yang akan mempengaruhi belajar. Minat yang dapat menunjang belajar adalah minat kepada bahan atau mata pelajaran dan kepada guru yang mengajarnya. Apabila siswa tidak berminat kepada bahan atau mata pelajaran juga kepada gurunya, maka siswa tidak akan mau belajar. Oleh karena itu, guru harus memberi motivasi agar siswa mau belajar dan memperhatikan pelajaran.

Guru perlu sekali mengenal minat-minat muridnya, karena ini penting bagi guru untuk memilih bahan pelajaran, merencanakan pengalaman-pengalaman belajar, menuntun mereka ke arah pengetahuan, dan untuk mendorong motivasi belajar mereka.

Motivasi itu mudah menular atau tersebar terhadap orang lain. Guru yang berminat tinggi dan antusias akan menghasilkan murid-murid yang juga berminat tinggi dan antusias pula. Demikian murid yang antusias akan mendorong motivasi murid-murid lainnya.

Minat belajar juga sebagai salah satu faktor internal mempunyai peranan dalam menunjang prestasi belajar siswa, siswa yang tidak berminat terhadap bahan pelajaran akan menunjukkan sikap yang kurang simpatik, malas dan tidak bergairah mengikuti proses belajar mengajar. Untuk merangsang perhatian siswa setiap guru dituntut harus mampu menciptakan suasana proses belajar mengajar sedemikian rupa sehingga mampu menarik perhatian siswa terhadap apa yang diberikan. Suatu keadaan yang menarik perhatian siswa diharapkan dapat menimbulkan minat dan motivasi belajar siswa.

Minat siswa terhadap pelajaran merupakan kekuatan yang akan mendorong siswa untuk belajar. Siswa yang berminat (sikapnya senang) kepada pelajaran akan tampak terdorong terus untuk tekun belajar, berbeda dengan siswa yang sikapnya hanya menerima kepada pelajaran. Mereka hanya tergerak untuk mau belajar tetapi sulit untuk bisa terus tekun karena tidak ada pendorongnya.

Minat belajar merupakan kecenderungan seseorang yang berasal dari luar maupun dalam sanubari yang mendorongnya untuk merasa tertarik terhadap suatu hal sehingga mengarahkan perbuatannya kepada suatu hal tersebut dan menimbulkan perasaan senang.

a. Indikator yang dapat Memunculkan Minat Belajar dalam Diri Seseorang

Indikator minat ada empat, yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Berikut ini penjelasan dari masing-masing indikator yang dapat memunculkan minat belajar bagi seorang siswa, yaitu:

1) Perasaan Senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

2) Ketertarikan Siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

3) Perhatian Siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat belajar pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

4) Keterlibatan Siswa

Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

b. Faktor faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar

Minat seseorang tidak timbul secara tiba-tiba. Minat tersebut ada karena pengaruh dari dua faktor, yaitu faktor internal dan eksternal. Kedua minat tersebut sebagai berikut:

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat, yang berasal dari dalam diri sendiri. Faktor internal tersebut antara lain: pemusatan perhatian, keingintahuan, motivasi, dan kebutuhan.

- a) Perhatian sangatlah penting dalam mengikuti kegiatan dengan baik, dan hal ini akan berpengaruh pula terhadap minat belajar siswa atau peserta didik. Perhatian dalam belajar yaitu pemusatan atau konsentrasi dari seluruh aktivitas seseorang yang ditujukan kepada sesuatu atau sekumpulan objek belajar. Siswa yang aktivitas belajarnya disertai dengan perhatian yang intensif akan lebih sukses serta prestasinya akan lebih tinggi. Orang menaruh minat pada suatu aktivitas akan memberikan perhatian yang besar, tidak segan mengorbankan waktu dan tenaga demi aktivitas tersebut.
- b) Keingintahuan adalah perasaan atau sikap yang kuat untuk mengetahui sesuatu dorongan kuat untuk mengetahui lebih banyak tentang sesuatu. Suatu perasaan yang muncul dalam diri seseorang yang mendorong orang tersebut ingin mengetahui sesuatu.
- c) Motivasi adalah perubahan energi dalam diri seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan. Motivasi adalah sesuatu yang kompleks. Motivasi akan menyebabkan terjadinya suatu

perubahan energi yang ada pada diri manusia, sehingga akan bergayut dengan persoalan gejala kejiwaan, perasaan dan juga emosi, untuk kemudian bertindak atau melakukan sesuatu.

- d) Kebutuhan (*motif*) yaitu keadaan dalam diri pribadi seorang siswa yang mendorongnya untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu guna mencapai suatu tujuan. Kebutuhan ini hanya dapat dirasakan sendiri oleh seorang individu.
- e) Seseorang tersebut melakukan aktivitas belajar karena ada yang mendorongnya. Dalam hal ini motivasi sebagai dasar penggerak yang mendorong seseorang untuk belajar. Dan minat merupakan potensi psikologis yang dapat dimanfaatkan untuk menggali motivasi bila seseorang sudah termotivasi untuk belajar, maka akan melakukan aktivitas belajar dalam rentangan waktu tertentu.

2) Faktor Eksternal yang mempengaruhi minat belajar

Faktor eksternal adalah sesuatu yang membuat siswa berminat yang datangnya dari luar diri, seperti: dorongan dari orang tua, dorongan dari guru, tersedianya prasarana dan sarana atau fasilitas, dan keadaan lingkungan

5. Hakikat Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika bukan merupakan suatu hal yang asing yang terdengar ditelinga kita, setiap saat pasti kita selalu dihadapkan dengan yang namanya matematika. Matematika merupakan ratunya ilmu, semua cabang ilmu pasti memerlukan

perhitungan. Matematika berasal dari bahasa latin "*mathematika*" yang mulanya diambil dari bahasa yunani "*mathematike*" yang berarti mempelajari.

Perkataan itu mempunyai asal kata *mathhema* yang berarti pengetahuan atau ilmu. Kata *mathematika* berhubungan pula dengan kata lain yang hampir sama yaitu *mathein* atau *mathenein* yang artinya belajar. Jadi, berdasarkan asal katanya maka matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapatkan dengan berpikir.

Pengertian matematika menurut para ahli:

- 1) Matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dengan yang lainnya dengan jumlah yang banyak dan terbagi kedalam tiga bidang yaitu aljabar, analisis, dan geometri (James and james dalam Wahyudin 2010).
- 2) Matematika adalah pola pikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logik, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat jelas dan akurat, representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi (Johnshon dan Rising dalam Wahyudin 2010).
- 3) Bahwa ide manusia tentang matematika berbeda-beda, tergantung pada pengalaman dan penerahuan masing-masing. Ada yang mengatakan bahwa matematika hanya perhitungan yang mencakup tambahan, kurang, kali dan bagi, tetapi ada pula yang melibatkan topik-topik seperti aljabar, geometri, dan trigonometri. Banyak pula yang beranggapan bahwa matematika

mencangkup segala sesuatu yang berkaitan dengan berpikir logis, menurut Paling (Abdurrahman dalam Wahyudin 2014).

b. Tujuan dan Fungsi Pembelajaran Matematika di SD

Matematika berfungsi untuk mengembangkan kemampuan berkomunikasi dengan menggunakan bilangan dan simbol-simbol serta kerajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Simbol-simbol itu penting untuk membantu memanipulasi aturan-aturan dengan operasi yang ditetapkan. Simbolisasi menjamin adanya komunikasi dan mampu memberikan keterangan untuk membentuk suatu konsep baru. Konsep baru terbentuk karena adanya pemahaman terhadap konsep sebelumnya, sehingga matematika itu konsep-konsepnya tersusun secara hirarkis. Dengan demikian simbol-simbol itu dapat digunakan untuk mengkomunikasikan ide-ide secara efektif dan efisien. Agar simbol-simbol itu berarti, kita harus memahami ide yang terkandung di dalam simbol tersebut. Karena itu hal terpenting adalah bahwa itu harus dipahami sebelum ide itu disimbolkan.

Tujuan pembelajaran matematika di SD menurut (Depdiknas,2006) adalah:

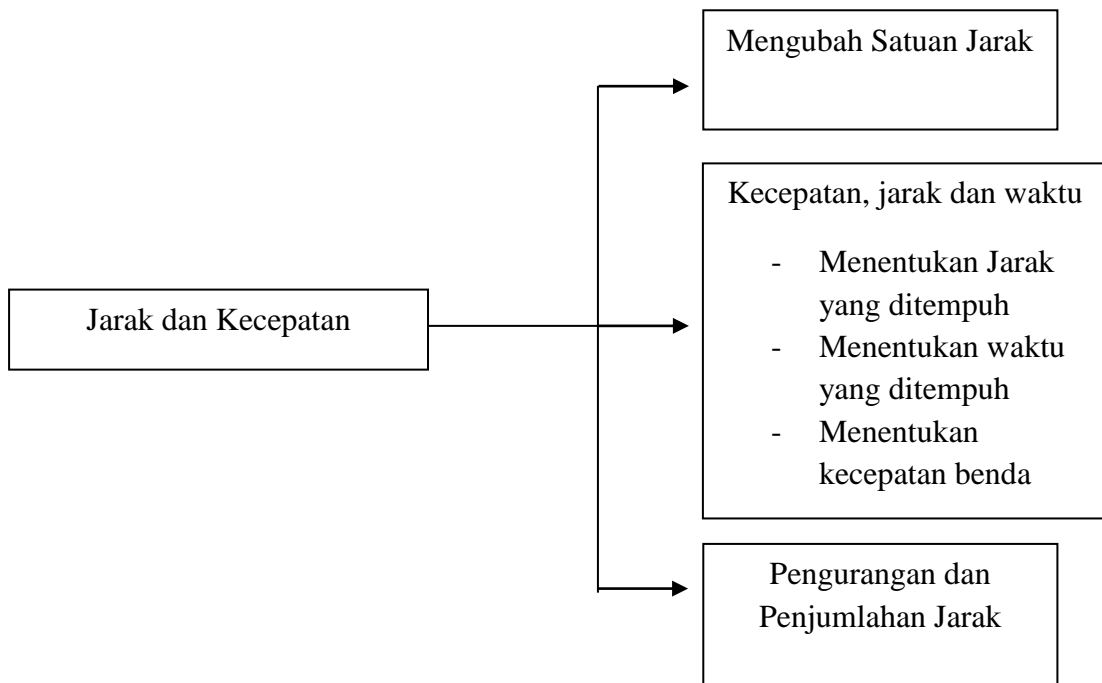
- 1) Mempersiapkan siswa agar sanggup menghadapi perubahan keadaan dalam kehidupan melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional, kritis, cermat, jujur dan efektif;
- 2) Mempersiapkan siswa agar dapat menggunakan matematika dan pola pikir matematika dalam kehidupan sehari-hari dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan;
- 3) Menambahkan dan mengembangkan keterampilan berhitung dengan bilangan sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari;
- 4) Mengembangkan pengetahuan dasar matematika dasar sebagai bekal untuk melanjutkan kependidikan menengah;
- 5) Membentuk sikap logis, kritis, dan disiplin.

B. Pengembangan dan Analisa Bahan Ajar

1. Keluasan dan Kedalaman Pembelajaran Matematika Materi Jarak dan Kecepatan.

Keluasan materi merupakan gambaran berapa banyak materi yang dimasukkan kedalam materi pembelajaran. Sedangkan kedalaman materi, yaitu seberapa detail konsep-konsep yang harus dipelajari dan dikuasai oleh siswa. Keluasan dan kedalaman materi Jarak dan Kecepatan dapat dilihat pada bagan berikut:

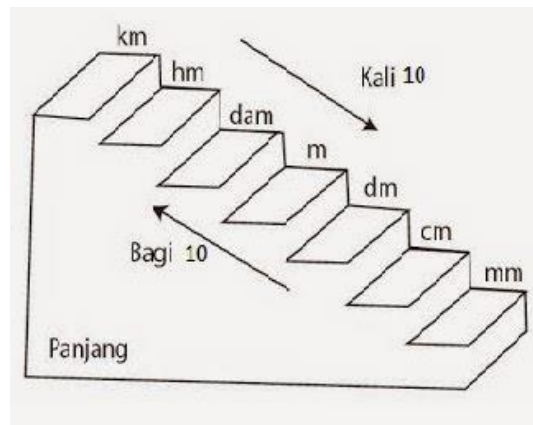
Bagan 2.1
Peta Konsep Jarak dan Kecepatan



a. Materi Jarak dan Kecepatan

1) Mengenal Satuan Jarak

satuan panjang dapat dituliskan dalam sebuah tangga yang berurutan dimana apabila kita ingin mengubah sebuah satuan menjadi satuan yang ada satu tingkat dibawahnya, kita harus mengalikannya dengan 10. Sementara jika kita ingin merubah suatu satuan panjang menjadi satuan lain yang berada satu tingkat di atasnya, maka kita harus membagi nilainya dengan 10. Tangga konversi ini dibuat agar kita lebih mudah dalam mengingat serta melakukan konversi atau perubahan nilai antara satuan pada satu tingkat dengan tingkatan yang lain. Berikut adalah gambar urutan satuan jarak dalam matematika:



Gambar 2.1
Tangga Satuan Jarak

2) Menghitung Kecepatan, Jarak, dan Waktu

Untuk menghitung kecepatan, jarak dan waktu dapat di hitung dengan rumus sebagai berikut:

Untuk mencari kecepatan suatu benda dapat menggunakan rumus :

$$\mathbf{Kecepatan} = \frac{\mathbf{Jarak}}{\mathbf{Waktu}}$$

Untuk mencari waktu tempuh kendaraan dapat menggunakan rumus :

$$\mathbf{Waktu} = \frac{\mathbf{Jarak}}{\mathbf{Kecepatan}}$$

Untuk mencari jarak tempuh dapat menggunakan rumus:

$$\mathbf{Jarak = Kecepatan \times Waktu}$$

2. Karakteristik Materi Jarak dan Waktu

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* dalam penelitian ini diterapkan pada pembelajaran Matematika materi Jarak dan Waktu, Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar kelas V materi Jarak dan Waktu yaitu:

2. Menggunakan pengukuran waktu, sudut, jarak, dan kecepatan dalam pemecahan masalah.

2.4. Mengenal satuan jarak dan kecepatan

2.5. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan waktu perjalanan, jarak, dan kecepatan.

Sedangkan Indikator yang diharapkan dari pembelajaran Matematika materi Jarak dan kecepatan adalah :

- a. Mengetahui dan menuliskan tangga konvensi ukuran satuan panjang.
- b. Mengubah satuan jarak ke satuan yang lebih kecil.
- c. Mengubah satuan jarak ke satuan yang lebih besar.
- d. Mengetahui dan menuliskan tangga konvensi ukuran satuan panjang.
- e. Melakukan penjumlahan antar satuan jarak.
- f. Melakukan pengurangan antar satuan jarak.
- g. Menentukan kecepatan suatu benda ketika diketahui jarak dan waktu yang ditempuh.
- h. Menentukan satuan kecepatan.

- i. Menentukan jarak yang ditempuh ketika waktu dan kecepatan diketahui.
- j. Menentukan waktu yang digunakan untuk menempuh jarak ketika kecepatan dan jaraknya sudah diketahui.

Perubahan perilaku hasil belajar yang diharapkan berdasarkan analisis SK/KD dan indikator hasil belajar dari aspek kognitif (pengetahuan) adalah siswa diharapkan mampu mengubah satuan jarak, melakukan pengurangan dan penjumlahan terhadap jarak, menentukan waktu yang ditempuh, menentukan jarak yang ditempuh, dan menentukan jarak yang ditempuh.

Aspek afektif (sikap) yang diharapkan dari pembelajaran Matematika materi Jarak dan kecepatan siswa mampu menunjukkan minat siswa terhadap pembelajaran. Sikap ini bisa dilihat atau dinilai oleh guru pada pembelajaran berlangsung secara individual ketika siswa melakukan kerja secara berkelompok.

Aspek Psikomotor (keterampilan) yang diharapkan dari pembelajaran materi energi dan penggunaannya mampu bekerjasama dalam kelompok, penilaian bisa dilihat dari keterampilan siswa saat mengikuti pembelajaran.

3. Bahan dan Media

a. Pengertian Bahan dan Media pembelajaran

Bahan dan media pembelajaran adalah suatu alat bantu pada saat proses belajar berlangsung, Tujuan menggunakan bahan dan media belajar agar siswa lebih memahami pembelajaran yang sedang diajarkan. Menurut schramm (Sadiman, 2006), “media digolongkan menjadi media rumit, mahal dan sederhana, selain itu media dapat dikelompokkan menurut kemampuan daya liputan yaitu: 1) liputan luas dan serentak, seperti TV, radio dan faksimele; 2) liputan terbatas

dalam ruangan seperti, film, video dan slide; 3) media untuk belajar Individual seperti buku, modul komputer dan telepon”. Sedangkan menurut Suparman (Sadiman, 2006), mendefinisikan media merupakan alat yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan.

Berdasarkan pemaparan diatas dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat mempermudah guru atau praktisi lainnya dalam melakukan pemilihan media yang tepat pada waktu merencanakan pembelajaran untuk mencapai tujuan tertentu. Pemilihan media yang disesuaikan dengan materi, serta kemampuan dan karakteristik pembelajaran akan sangat menunjang efesiensi serta efektifitas proses dan hasil pembelajaran.

b. Fungsi Bahan dan Media Pembelajaran

Ketidak jelasan atau kerumitan bahan ajar dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara, bahkan dalam hal tertentu media dapat mewakili kekurangan guru dalam mengkomunikasikan materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran, fungsi media menurut Sudjana (Sadiman, 2006), yakni:

1. Penggunaan media dalam proses pembelajaran bukan merupakan fungsi tambahan, tetapi mempunyai fungsi sendiri sebagai alat bantu untuk mewujudkan situasi belajar mengajar yang efektif.
2. Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian yang integral dari keseluruhan situasi mengajar. Ini berarti bahwa media pengajaran merupakan salah satu unsur yang harus dikembangkan guru.
3. Media dalam pengajaran, penggunaannya bersifat integral dengan tujuan dan isi pelajaran.
4. Penggunaan media dalam pengajaran bukan semata-mata sebagai alat hiburan yang digunakan hanya sekedar melengkapi proses belajar supaya lebih menarik perhatian siswa.
5. Penggunaan media dalam pengajaran lebih diutamakan untuk mempercepat proses belajar mengajar dan membantu siswa dalam menangkap pengertian yang diberikan guru.
6. Penggunaan media dalam mengajar ditanamkan untuk mempertinggi mutu belajar mengajar.

c. Langkah-langkah Pemilihan Bahan dan Media Pembelajaran

Sebelum melaksanakan pemilihan bahan ajar, guru terlebih dahulu perlu memahami kriteria pemilihan bahan ajar. Kriteria pemilihan bahan ajar memiliki Standar kompetensi dan Kompetensi dasar. Secara garis besar langkah-langkah pemilihan bahan dan media bahan ajar adalah sebagai berikut:

- a. Mengidentifikasi aspek-aspek yang terdapat dalam standar kompetensi dan kompetensi dasar yang menjadi acuan dan rujukan pemilihan bahan ajar.
- b. Mengidentifikasi jenis-jenis bahan ajar.
- c. Memilih bahan ajar yang sesuai atau relevan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah teridentifikasi.
- d. Memilih sumber bahan ajar.

4. Bahan dan Media Pembelajaran Matematika Materi Jarak dan Kecepatan

Macam-macam bahan ajar yang digunakan dalam penyampaian pelajaran Matematika materi jarak dan kecepatan, yaitu:

- a. Buku adalah bahan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan buah pikir dari pengarangnya. Buku sebagai bahan ajar merupakan buku yang berisi suatu ilmu pengetahuan hasil analisis terhadap kurikulum dalam bentuk tertulis.
- b. Lembar Kegiatan Siswa (LKS) adalah lembaran berisi tugas yang harus dikerjakan oleh siswa berupa petunjuk, langkah-langkah untuk menyelesaikan tugas.
- c. Foto atau gambar sebagai bahan ajar tentu saja diperlukan satu rancangan yang baik agar setelah selesai melihat sebuah atau serangkaian foto/gambar siswa

dapat melakukan sesuatu yang pada akhirnya menguasai satu atau lebih kompetensi dasar.

5. Strategi Pembelajaran

a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran secara umum merupakan pola atau rentetan kegiatan yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu, sedangkan strategi dalam pembelajaran merupakan pola umum yang berisi tentang seperangkat kegiatan yang dapat dijadikan pedoman (petunjuk umum) agar kompetensi sebagai tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Dick dan Carey (Sri, 2008) berpendapat bahwa, “strategi pembelajaran sebagai suatu materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama untuk menimbulkan hasil belajar tertentu pada siswa”. Lebih lanjut Dick dan Carey (Sri, 2008) mengatakan bahwa:

Strategi pembelajaran mempunyai lima komponen utama, yaitu 1) aktivitas sebelum pembelajaran; meliputi tahap memotivasi siswa, menyampaikan tujuan baik secara verbal maupun tertulis dan memberi informasi tentang pengetahuan persyaratan yang harus dimiliki oleh siswa sebelum mengikuti pelajaran, 2) penyampaian informasi; memfokuskan pada isi, urutan materi pelajaran dan tahap pembelajaran yang perlu dilaksanakan oleh guru dan siswa untuk mencapai tujuan suatu pembelajaran, 3) partisipasi siswa; dalam bentuk latihan dan pemberian umpan balik, 4) pemberian tes; untuk mengontrol pencapaian tujuan pembelajaran, 5) tindak lanjut; dilakukan dalam bentuk pengayaan dan remedial.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan secara sederhana bahwa strategi pembelajaran adalah cara sistematis yang dipilih dan digunakan seorang pembelajar untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga memudahkan pembelajar mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Strategi pembelajaran

mempunyai lima komponen utama yaitu, aktivitas sebelum pembelajaran, penyampaian informasi, partisipasi siswa. pemberian tes, dan tindak lanjut.

b. Strategi Pembelajaran Matematika Materi Jarak dan Kecepatan

Macam-macam strategi pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Matematika materi jarak dan waktu, yaitu:

- 1) Strategi pembelajaran langsung, dimana guru merupakan pemeran utama dalam menyampaikan materi ajar kepada siswa sehingga guru harus aktif memberikan materi secara langsung.
- 2) Strategi pembelajaran tidak langsung yang lebih dipusatkan kepada siswa, sedangkan guru hanya sebagai fasilitator yang bertugas mengelola lingkungan belajar yang kondusif selama pembelajaran berlangsung.
- 3) Strategi pembelajaran interaktif, yaitu strategi pembelajaran yang menekankan komunikasi antara siswa dengan siswa lainnya maupun siswa dengan guru.
- 4) Strategi pembelajaran empirik, yaitu strategi pembelajaran yang menekankan kepada aktivitas siswa selama proses pembelajaran.

c. Strategi Pembelajaran yang digunakan

Setelah melihat penjelasan diatas maka penulis akan menggunakan Strategi Pembelajaran tidak Langsung, karena strategi tersebut dirasa sangat cocok sekali dengan materi dan model yang digunakan. Proses pelaksanaannya diterapkan pada saat pembelajaran berlangsung guru hanya sebagai fasilitator saja, sedangkan siswa yang terlibat dalam pembelajaran. Strategi tersebut akan menunjang pembelajaran, sehingga pembelajaran berjalan dengan baik dan efektif.

6. Sistem Evaluasi

Berdasarkan penggunaan sistem evaluasi pada penelitian tindakan kelas (PTK) tujuan pembelajaran yang dicapai akan efektif dan efisien. Evaluasi pembelajaran yang digunakan peneliti, kemudian dirinci sebagai berikut:

a. Pengertian Evaluasi

Evaluasi merupakan kegiatan pengumpulan kenyataan mengenai proses pembelajaran secara sistematis untuk menetapkan apakah terjadi perubahan terhadap peserta didik dan sejauh apakah perubahan tersebut mempengaruhi kehidupan siswa. Menurut Suharsimi Arikunto (2008: 80) “evaluasi adalah kegiatan untuk mengumpulkan informasi tentang bekerjanya sesuatu, yang selanjutnya informasi tersebut digunakan untuk menentukan alternatif yang tepat dalam mengambil keputusan”. Selain itu Sudirman (Arikunto, 2008), mengemukakan rumusan bahwa “penelitian atau evaluasi (*evaluation*) berarti suatu tindakan untuk menentukan nilai sesuatu. Bila penilaian (evaluasi) digunakan dalam dunia pendidikan, maka penilaian pendidikan berarti suatu tindakan untuk menentukan segala sesuatu dalam dunia pendidikan”.

Berdasarkan definisi diatas maka dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah mengukur secara keseluruhan tingkat kemampuan siswa secara keseluruhan berbagai informasi, serta upaya untuk menentukan tingkat perubahan pada partisipasi siswa yang dilihat pada hasil belajar siswa.

b. Tujuan Evaluasi

Berdasarkan pengertian evaluasi maka tujuan yang hendak dicapai diantaranya, untuk mengetahui taraf efesiensi pendekatan yang digunakan oleh

guru. Mengetahui seberapa jauh hasil yang telah dicapai dalam proses pembelajaran, untuk mengetahui apakah materi yang dipelajari dapat dilanjutkan dengan materi yang baru, dan untuk mengetahui efektifitas proses pembelajaran yang dilaksanakan. Menurut Sudjana (2010: 4) “tujuan evaluasi diantaranya: 1) mendeskripsikan kecakapan belajar siswa sehingga dapat diketahui kelebihan dan kekurangannya; 2) mengetahui keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran; 3) menentukan tindak lanjut hasil penelitian yakni melakukan perbaikan dalam pengajaran serta strategi pembelajarannya”.

Tujuan evaluasi dalam pembelajaran Matematika pada materi Jarak dan kecepatan diantaranya untuk memperoleh data partisipasi dan hasil belajar siswa melalui nilai yang diperoleh siswa dengan pencapaian KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) 75, untuk memperoleh data apakah dengan strategi dan model yang digunakan siswa mampu mencapai KKM yang diharapkan tersebut, serta untuk mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan guru di dalam kelas dengan menggunakan model pembelajaran dan strategi pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya.

c. Macam-macam Bentuk Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar yang digunakan disekolah umumnya adalah tes buatan guru sendiri. Tes hasil belajar yang digunakan guru dapat digolongkan menjadi dua, yaitu tes tertulis dan tes lisan. Sedangkan tes tertulis dibagi kedalam dua bentuk yaitu tes *essay* dan tes objektif. Tes *essay* merupakan tes yang berbentuk pertanyaan tulisan yang jawabannya berupa karangan atau kalimat yang panjang. Panjang pendekna jawaban sesuai dengan kecakapan dan pengetahuan penjawab.

Tes *essay* memerlukan jawaban yang panjang dan waktu yang lama untuk menjawabnya, sehingga biasanya soal tes *essay* jumlahnya sangat terbatas, umumnya berjumlah sekitar lima sampai sepuluh (item). Tes objektif (*short-answer test*) adalah tes yang dibuat sedemikian rupa sehingga hasil tes tersebut dapat dinilai secara objektif oleh siapapun dan akan menghasilkan nilai yang sama.

d. Bentuk Tes Hasil Belajar pada Pembelajaran Matematika Materi Jarak dan Waktu

Berdasarkan kompetensi yang dikembangkan dari materi jarak dan waktu, guru dapat menggunakan bentuk evaluasi yang beragam. Bentuk evaluasi dalam mengukur kompetensi sikap, guru menggunakan bentuk evaluasi non tes seperti lembar observasi. Kompetensi pengetahuan dan keterampilan dapat di evaluasi dengan menggunakan bentuk tes lisan dan tes tertulis. Tes lisan dapat dilakukan langsung dalam proses pembelajaran dengan menggunakan metode tanya jawab, sedangkan tes tertulis, peneliti akan menggunakan bentuk tes *essay* dan tes objektif untuk mengukur seberapa jauh siswa dapat memahami dan mengetahui apa yang dipelajari melalui kegiatan diskusi dan kelompok.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian ini dilakukan berdasarkan kondisi awal dengan menerapkan model pembelajaran *inquiry* pada pembelajaran matematika ternyata tingkat kelulusan atau ketuntasan tentang pecahan di kelas tersebut pun sangat rendah. Dengan data hanya 50% siswa yang mampu memahami materi mata pelajaran matematika dan 50% siswa tidak memahami materi mata pelajaran matematika.

Oleh karena itu penulis berupaya mencari dan menggunakan model lain yang bisa meningkatkan kemampuan penyelesaian. Pada akhirnya ditetapkanlah model Pembelajaran kooperatif tipe *team games tournaments* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran matematika. Penerapan model Pembelajaran kooperatif tipe *team games tournaments* dalam proses pembelajaran merupakan salah satu model yang tidak terlalu mahal dan tidak terlalu sulit diterapkan serta cukup efektif untuk mencapai tujuan belajar. Penerapan model Pembelajaran kooperatif tipe *team games tournaments* merupakan sebuah model yang dapat menggali potensi siswa untuk dapat berpikir kritis, bebas mengembangkan gagasan-gagasannya serta memberi pengalaman langsung sehingga perolehan belajar tidak bersifat verbal semata, melainkan mampu member pengalaman yang bersifat konkret.

Pada siklus I peneliti akan melakukan penyesuaian proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT), siswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar yang diatur berupa permainan. Pada siklus II peneliti akan melakukan evaluasi dan refleksi dari siklus I dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT). Apabila pada siklus II sudah menunjukkan perubahan atau peningkatan yang sangat signifikan, maka penelitian cukup hanya dengan dua siklus.

Setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dalam proses belajar mengajar siswa tidak hanya mengejakan soal saja, melainkan dibungkus dengan permainan maupun tournament, sehingga

dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) minat dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Sukamaju pada pembelajaran Matematika pada materi jarak dan kecepatan dapat meningkat. Secara sistematis, alur kerangka pemikiran dalam melaksanakan penelitian ini dapat dilihat pada bagan berikut ini.

Bagan 2.2

Alur Kerangka Berpikir



(Sumber: Rizal Zainul, 2016)