

BAB II

KAJIAN TEORETIK

A. Acuan Teori dan Fokus yang Diteliti

1. Hasil Belajar Matematika

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar merupakan aktivitas yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia, belajar dimulai sejak manusia lahir sampai akhir hayat.

Sebagian orang beranggapan bahwa belajar adalah semata-mata mengumpulkan atau menghafalkan fakta-fakta yang tersaji dalam bentuk informasi/materi pelajaran, disamping itu pula sebagian yang memandang belajar sebagai latihan belaka seperti yang tampak pada latihan membaca dan menulis.

Seorang dikatakan belajar mengenai suatu hal apabila telah terjadi perubahan dalam diri orang tersebut. Hal ini sesuai dengan definisi belajar yang dikutip oleh Hilgard dan Bower dalam Purwanto yang mengemukakan bahwa belajar berhubungan dengan perubahan tingkah laku seseorang terhadap sesuatu situasi tertentu yang disebabkan oleh pengalamannya yang berulang-ulang dalam situasi itu, dimana perubahan tingkah laku itu tidak

dapat dijelaskan atau dasar kecenderungan respon pembawaan, kematangan, atau keadaan-keadaan sesaat seseorang.¹

Definisi belajar ini sejalan dengan pengertian belajar yang dikemukakan oleh Chaplin yang dikutip oleh Syah yang menyatakan bahwa *acquisition of any relatively permanent change in behavior as a result of practice and experience.*² Artinya adalah belajar merupakan perolehan perubahan tingkah laku yang relatif menetap sebagai akibat latihan dan pengalaman.

Menurut Gagne dalam Dimiyati dan Mujiono belajar merupakan kegiatan yang kompleks. Hasil belajar berupa kapabilitas. Setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai.³ Timbulnya kapabilitas tersebut adalah dari (i) stimulasi yang berasal dari lingkungan, dan (ii) proses kognitif yang dilakukan pebelajar. Dengan demikian belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi, menjadi kapabilitas baru.

Menurut Djamarah dan Zain belajar merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku berkat pengalaman dan latihan.⁴ Pengertian ini mengandung arti bahwa belajar merupakan sebuah proses yang memberikan pengalaman dan latihan sehingga dapat menimbulkan sebuah perubahan

¹ Ngalim Purwanto, *Psikologi Pendidikan* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2007), p.84

² Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru* (Bandung: PT. Remaja Rosdakarya, 2006), p.90

³ Dimiyati dan Mujiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), p.14.

⁴ Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain, *Strategi Belajar Mengajar* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), p.10

tingkah laku yang menyangkut pengetahuan, keterampilan maupun sikap, bahkan meliputi segenap aspek organisme atau pribadi.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan sebuah proses perubahan tingkah laku seseorang yang disebabkan oleh latihan dan pengalaman, yang bersifat permanen yang mencakup kepribadian seseorang seperti kecakapan, keterampilan, kebiasaan, ataupun sikap yang melibatkan lingkungan sekitar yang merupakan tempat berinteraksi sehingga menghasilkan perubahan dalam pola pikir dan tingkah laku yang sesuai dengan yang telah diharapkan.

b. Pengertian Hasil Belajar

Setiap manusia yang belajar pasti akan memperoleh hasil, hasil dari belajar adalah terjadinya perubahan pada diri manusia tersebut yang meliputi perubahan keterampilan dan kecakapan, kebiasaan, sikap, pengertian, pengetahuan, dan apresiasi yang diperoleh melalui perbuatan belajar.

Meskipun pada dasarnya setiap siswa mendapatkan perlakuan pengajaran yang sama dari seorang guru, tetapi hasil belajar yang diperoleh setiap siswa dapat berbeda antara yang satu dengan yang lainnya. Nana Sudjana mengemukakan bahwa: "Hasil belajar yang dicapainya akan bermakna bagi dirinya seperti akan tahan lama diingatnya, membentuk perilakunya, bermanfaat untuk mempelajari aspek lain, dapat digunakan

sebagai alat untuk informasi dan pengetahuan lainnya, kemauan dan kemampuan untuk belajar sendiri dan mengembangkan aktivitasnya”.⁵

Gagne dalam Sudjana membagi hasil belajar menjadi lima kategori yaitu: (a) informasi verbal, (b) strategi kognitif, (c) keterampilan intelektual, (d) sikap, dan (e) keterampilan motoris.⁶

Hasil belajar merupakan faktor terpenting, hasil belajar merupakan tingkat penguasaan yang dicapai siswa dalam mengikuti program belajar. Hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang dapat dilihat dari beberapa aspek diantaranya: (1) pengetahuan, (2) pengertian, (3) kebiasaan, (4) keterampilan, (5) emosional, (6) sikap, (7) hubungan sosial, (8) jasmani, (9) etika atau budi pekerti, (10) apresiasi.⁷ Menurut beberapa pendapat di atas hasil belajar pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku seseorang yang telah melakukan perbuatan belajar yang meliputi perubahan pada ranah afektif dan psikomotor seseorang.

Model taksonomi Bloom merupakan salah satu pengembangan teori kognitif, yang biasa sering dikaitkan dengan persoalan dalam merumuskan tujuan pembelajaran dan masalah standar evaluasi atau pengukuran hasil belajar sebagai pengembangan sebuah kurikulum. Taksonomi kognitif Bloom

⁵ Nana Sudjana, *Penilaian Proses Hasil Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2009), p.6

⁶ *Ibid.*, p.22

⁷ Oemar Hamalik, *Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Bumi Aksara, 2007), p.30

awalnya terdiri dari enam tingkatan kognitif, yaitu *remember* (C1), *understand* (C2), *apply* (C3), *analyze* (C4), *evaluate* (C5), *create* (C6).⁸

Menurut Munawar dalam Syah berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi belajar antara lain adalah faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor internal yang meliputi faktor biologis dan faktor psikologis, sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan keluarga, sekolah dan lingkungan masyarakat.⁹ Menurut pendapat diatas bahwa hasil belajar dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor dari dalam diri seseorang dan faktor dari luar diri seseorang.

Berdasarkan beberapa pendapat diatas, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku dan kemampuan internal seorang siswa setelah menerima pengalaman-pengalaman belajar. Hasil belajar tersebut dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu aspek kognitif, aspek afektif, aspek psikomotor. Adapun untuk menilai hasil belajar dapat dilakukan dengan dua cara yaitu dalam proses pembelajaran dan pada akhir pembelajaran melalui tes formal.

c. Pengertian Matematika

Menurut Luchis dan Luchis dalam Suherman dan kawan-kawan, *the question what is mathematics? May be answered difficulty depending on when the question is answered, where it is answered, who answer it, and what is*

⁸<http://m-thohir.blogspot.com/2008/02/kompleksitas-revisi-taksonomi-bloom.html>

⁹ Muhibbin Syah, *op.cit.*, p.132

*regarded as being included in mathematics.*¹⁰ Pendapat ini berarti “Apakah Matematika itu?” dapat dijawab secara berbeda-beda tergantung pada bilamana pertanyaan itu dijawab, dimana pertanyaan itu dijawab, siapa yang menjawab, dan apa sajakah yang dipandang termasuk dalam matematika. Berdasarkan pengertian ini maka matematika dapat diartikan secara berbeda-beda berdasarkan sudut pandang dan pengalaman masing-masing.

Ada yang menyatakan bahwa matematika merupakan bahasa symbol, bahasa numerik, bahasa yang dapat menghilangkan sifat kabur, majemuk dan emosional, metode berpikir logis, sarana berpikir, ratunya ilmu dan sekaligus menjadi pelayannya, ilmu tentang bilangan dan ruang, ilmu yang mempelajari hubungan pola, bentuk dan struktur, ilmu yang abstrak dan deduktif, dan matematika merupakan aktivitas manusia.¹¹

Sebagai ratunya ilmu atau ibunya ilmu, matematika merupakan sumber dari ilmu yang lain. Banyak ilmu yang penemuan dan pengembangannya tergantung pada matematika. Sebagai ratunya ilmu matematika juga berfungsi sebagai pelayan ilmu pengetahuan. Selain berkembang untuk dirinya sendiri sebagai suatu ilmu matematika juga melayani kebutuhan ilmu pengetahuan lain dalam operasionalnya.

¹⁰Erman Suherman, dkk., *Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer* (Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia), p.15

¹¹*Ibid.*, p.15

Berdasarkan pengertian di atas matematika dapat diartikan sebagai suatu ilmu yang berhubungan dengan pola, bentuk, dan struktur, bersifat abstrak dan deduktif, merupakan ratunya ilmu dan pelayan ilmu.

d. Pengertian Bilangan Bulat

Bilangan bulat terdiri dari bilangan cacah $\{0, 1, 2, \dots\}$ dan negatif bilangan asli $\{-1, -2, -3, \dots\}$ -0 adalah sama dengan 0 dan tidak dimasukkan lagi secara terpisah.¹² Bilangan bulat dapat dituliskan tanpa komponen desimal atau pecahan.

Bilangan bulat merupakan perluasan bilangan cacah, bilangan bulat merupakan bilangan yang terdiri dari negatif bilangan asli $(-1, -2, -3, -4, -5, \dots)$, bilangan 0 dan bilangan asli $(1, 2, 3, 4, \dots)$. Bilangan bulat juga dapat berupa gabungan himpunan semua bilangan cacah dan himpunan semua negatif bilangan asli, yaitu himpunan $\{\dots, -7, -6, -5, -4, -3, -2, -1, 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, \dots\}$, bilangan cacah yang bukan 0 (nol), yaitu bilangan asli juga merupakan bilangan bulat.¹³

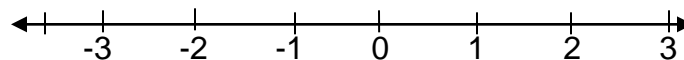
Simbol bilangan yang diawali dengan tanda minus kecil di tempat agak di atas mewakili bilangan negatif, misalnya $\overset{-}{3}$ mewakili “negatif 3” dan bilangan yang diawali tanda plus kecil yang terletak agak ke atas menyatakan bilangan positif misalnya $\overset{+}{3}$ mewakili “positif 3” tetapi untuk menyatakan

¹² http://id.wikipedia.org/wiki/Bilangan_bulat

¹³ Mutijah, Ifada dan Novikasari, *Bilangan dan Aritmatika* (Purwokerto: STAIN Purwokerto, 2009), p.79

suatu bilangan positif hanya dituliskan symbol bilangannya saja tanpa awalan tanda plus.

Bilangan bulat dapat disajikan dengan menggunakan garis bilangan sebagai berikut:



Secara intuitif dapat dikaji bahwa $1+^{-}1 = ^{-}1+1 = 0$, $2+^{-}2 = ^{-}2+2 = 0$. Dalam hal ini dikatakan bahwa $^{-}1$ merupakan lawan atau invers penjumlahan dari 1, dan 1 merupakan lawan dari $^{-}1$. Demikian juga $^{-}2$ lawan dari 2 dan 2 lawan dari $^{-}2$, dan seterusnya. Secara umum untuk setiap bilangan cacah n maka ^{-}n adalah lawan dari n dan n adalah lawan dari ^{-}n .

Dalam kehidupan sehari-hari bilangan bulat dapat diistilahkan dengan, naik, diam, turun, maju, berhenti, mundur, atas, tengah, dan bawah, lawan dari bilangan bulat negatif adalah bilangan bulat positif yang jaraknya sama dengan nol, sedangkan lawan bilangan bulat positif adalah bilangan bulat negatif yang jaraknya sama pula dari bilangan nol.

Di dalam bilangan bulat terdapat bilangan genap dan ganjil:

- Bilangan bulat genap $\{ \dots, -6, -4, -2, 0, 2, 4, 6, \dots \}$. Bilangan yang habis dibagi dengan 2.
- Bilangan bulat ganjil $\{ \dots, -5, -3, -1, 1, 3, 5, \dots \}$. Bilangan yang apabila dibagi 2 tersisa -1 atau 1 .

Sama seperti bilangan cacah, bilangan bulat mempunyai 4 operasi yaitu operasi penjumlahan, operasi pengurangan, operasi perkalian, operasi pembagian yang diajarkan di kelas IV Sekolah Dasar, tetapi dalam penelitian ini peneliti membatasi hanya dalam hal penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.

e. Pengertian Hasil Belajar Matematika

Hasil belajar matematika adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran matematika. Hasil belajar matematika diukur melalui tes untuk mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru terutama pada materi penjumlahan bilangan bulat.

Penilaian hasil belajar dinilai pada waktu kegiatan belajar berlangsung dan setelah proses pembelajaran, pemahaman siswa terhadap sebuah pelajaran akan terasa bermakna apabila siswa terlibat langsung dalam proses belajar mengajar. Dengan pemahaman yang baik maka akan mengakibatkan peningkatan hasil belajar matematika pada siswa.

Menurut Sanjaya, guru memiliki peran sebagai: (1) sumber belajar, (2) fasilitator, (3) pengelola, (4) demonstrator, (5) pembimbing, (6) motivator, dan (7) evaluator, jadi selain menyampaikan materi dalam kegiatan pembelajaran

guru juga sebagai evaluator yang menilai hasil belajar siswa pada waktu kegiatan belajar mengajar¹⁴

Menurut uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa adalah kemampuan yang diperoleh siswa setelah melakukan proses kegiatan pembelajaran matematika yang mencakup ranah kognitif, yaitu *remember* (C1), *understand* (C2), *apply* (C3), *analyze* (C4), *evaluate* (C5), *create* (C6).

1. Karakteristik Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Akhir masa kanak-kanak berlangsung dari usia enam tahun sampai tiba saat individu menjadi matang secara seksual. Masa akhir kanak-kanak tersebut ditandai oleh kondisi yang sangat mempengaruhi penyesuaian sosial anak. Selama setahun atau dua tahun terakhir dari masa kanak-kanak terjadi perubahan fisik yang menonjol dan juga terjadi perubahan sikap, nilai, dan perilaku. Pada masa ini anak mempersiapkan diri secara fisik dan psikologis memasuki masa remaja. Menurut Piaget dalam Dimiyati dan Mujiono perkembangan intelektual melalui tahap-tahap berikut (i) sensori motor (0-2 tahun), (ii) pra-operasional (2-7 tahun), (iii) operasional konkret (7-11 tahun), dan (iv) operasi formal (11-ke atas).¹⁵

¹⁴ Wina Sanjaya, *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan* (Jakarta: Kencana, 2010), p.21

¹⁵ Dimiyati dan Mujiono, *op.cit.*, p.14.

Siswa kelas IV SD rata-rata berusia antara 9 tahun sampai 11 tahun, untuk siswa kelas IV SD tingkatan berpikir mereka belum sepenuhnya dapat berpikir secara abstrak melainkan masih dalam tahap berpikir konkret ke abstrak, untuk mempermudah pemahaman konsep pada siswa kelas IV SD diperlukan media atau alat peraga yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan dan juga sesuai dengan perkembangan siswa itu sendiri.

B. Acuan Teori Rancangan Alternatif Tindakan yang Dipilih

1. Pengertian Model Pembelajaran *Cooperative Learning*

Cooperative learning adalah model pembelajaran yang cukup berhasil pada kelompok-kelompok kecil, dimana pada tiap kelompok tersebut terdiri dari siswa-siswa dari berbagai tingkat kemampuan, melakukan berbagai kegiatan belajar untuk meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran yang sedang dipelajari. Setiap anggota kelompok bertanggung jawab untuk tidak hanya belajar apa yang diajarkan tetapi juga untuk membantu rekan belajar, sehingga bersama-sama mencapai keberhasilan. Semua siswa berusaha sampai semua anggota kelompok berhasil memahami dan melengkapinya.

Cooperative learning mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerja sama sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan sebuah masalah,

menyelesaikan suatu tugas atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya.¹⁶

Cooperative learning mengandung arti bekerja sama dalam mencapai tujuan bersama.¹⁷ *Cooperative learning* merupakan suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang terpusat pada siswa. Siswa dibentuk dalam sebuah kelompok kecil yang terdiri atas 4-6 orang.

Menurut Jhonson & Jhonson dalam Isjoni menyatakan *cooperative learning* adalah mengelompokkan siswa di dalam kelas ke dalam suatu kelompok kecil agar siswa dapat bekerja sama dengan kemampuan maksimal yang mereka miliki dan mempelajari satu sama lain dalam kelompok tersebut.¹⁸

Anita Lie dalam Isjoni mengemukakan *cooperative learning* adalah pembelajaran gotong royong, yaitu sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerja sama dengan siswa lain dalam tugas-tugas yang terstruktur.¹⁹ *Cooperative learning* akan berjalan dengan baik apabila sudah membentuk suatu kelompok atau suatu tim dimana didalamnya siswa bekerja secara terarah untuk mencapai tujuan

¹⁶Erman Suherman, dkk., *op.cit.*, p.260

¹⁷ Etin Solihatin, dkk, *Cooperative Learning Model Pembelajaran IPS* (Jakarta: Bumi Aksara, 2007),p.4

¹⁸ Isjoni, *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok* (Bandung: PT Alfabeta, 2007),p.17

¹⁹*Ibid.*, p.16

yang sudah ditentukan dengan jumlah anggota kelompok terdiri dari 4-6 orang.

2. Pengertian tipe TGT (*Teams Games Tournament*)

Model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*.

Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. TGT adalah tipe pembelajaran yang dikembangkan oleh David DeVries dan Keith Edwards, yang merupakan metode pembelajaran pertama dari Johns Hopkins, seperti dikutip Slavino.²⁰

Ada 5 komponen utama dalam TGT yaitu: (1) penyajian kelas, (2) kelompok, (3) *game*, (4) *tournament*, (5) penghargaan kelompok.²¹ Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan

²⁰ Robert E.Slavin, *Cooperative Learning: Teori, Riset dan praktik* (Bandung: Nusa Media,2009), p.13

²¹ <http://guru.pkn.wordpress.com/2007/11/13/metode-team-games-tournament-tgt/>

membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game* karena skor *game* akan menentukan skor kelompok.

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*.

Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat 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.

Berikut ini adalah kriteria perhitungan poin permainan pada pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*).

Tabel 1
Perhitungan Poin Permainan untuk Empat Pemain²²

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu yang Diperoleh
Top Scorer (skor tertinggi)	40
High Middle Scorer (skor tinggi)	30
Low Middle Scorer (skor rendah)	20
Low Scorer (skor terendah)	10

²²<http://ipotes.wordpress.com/2008/05/11/pembelajaran-kooperatif-tipe-teams-games-tournament-tgt>

Tabel 2
Perhitungan Poin Permainan untuk Tiga Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu yang Diperoleh
<i>Top scorer</i>	60
<i>Middle scorer</i>	40
<i>Low scorer</i>	20

Kedua tabel di atas dapat disimpulkan bahwa, pada perhitungan poin untuk setiap kelompok disesuaikan dengan jumlah anggota pemain dalam setiap meja. Berdasarkan uraian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah sebuah model pembelajaran yang menekankan siswa untuk bekerja sama dalam kelompok, dimana siswa dibagi dalam sebuah kelompok kecil yang heterogen yang akan melakukan sebuah tournament dalam bentuk sebuah permainan kartu bernomor yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana. Pembelajaran tipe TGT melibatkan aktivitas seluruh siswa dan mengandung sebuah unsur permainan.

C. Bahasan Hasil-hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Sutini dengan judul skripsi “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Bilangan Bulat melalui Strategi Pembelajaran Kooperatif

Pada Siswa Kelas IV SDN Kebayoran Lama Utara 01 Pagi Jakarta Selatan”²³ yang menemukan bahwa interaksi di antara siswa semakin efektif dan kesulitan yang dialami oleh siswa dapat teratasi dengan model pembelajaran kooperatif. Penggunaan strategi pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa yang ditunjukkan oleh peningkatan hasil tes belajar matematika.

Penelitian yang dilakukan oleh Guruh Satria Wibowo dengan judul skripsi “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)” (penelitian tindakan kelas pada siswa kelas III SDN Menteng Atas 04 Pagi Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan).²⁴ Menurut Guruh penelitian dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe *Teams Games Tournament* dapat membuat siswa merasa senang sehingga dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa yang dapat memberikan dampak positif terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

Penelitian yang relevan juga terdapat pada penelitian yang dilakukan oleh Yunanik Wijayati dengan judul skripsi “Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar

²³Sutini, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Bilangan Bulat melalui Strategi Pembelajaran Kooperatif Pada Siswa Kelas IV SDN Kebayoran Lama Utara 01 Pagi Jakarta Selatan”, *Skripsi* (Jakarta: FIP Universitas Negeri Jakarta, 2008), p.57

²⁴Guruh Satria Wibowo, “Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe TGT (*Teams Games Tournament*)” Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas III SDN Menteng Atas 04 Pagi Kecamatan Setiabudi Jakarta Selatan, *Skripsi* (Jakarta: FIP Universitas Negeri Jakarta, 2010), p.78

Matematika Tentang Bilangan Bulat Kelas V SDN di Kecamatan Penjaringan Jakarta Utara".²⁵ Dimana Yunanik menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT berpengaruh terhadap hasil matematika siswa.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya dapat ditarik kesimpulan bahwa, hasil belajar matematika akan meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT.

D. Pengembangan Konseptual Perencanaan Tindakan

Berdasarkan pembahasan kajian teori diatas, dapat diketahui bahwa penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sangat bagus untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika dalam materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, karena pendekatan ini menggunakan sistem kerja kelompok. Dengan belajar secara berkelompok siswa dapat memecahkan segala permasalahan yang mereka hadapi saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran.

Pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif akan meningkatkan hasil belajar siswa dan akan lebih merangsang

²⁵Yunanik Wijayati, Pengaruh Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Tentang Bilangan Bulat Kelas V SDN di Kecamatan Penjaringan Jakarta Utara", *Skripsi* (Jakarta: FIP Universitas Negeri Jakarta, 2010), p.75

gairah siswa untuk aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran. Dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif akan memudahkan siswa dalam memahami konsep-konsep matematika.

Berdasarkan uraian di atas dapat diduga bahwa penggunaan model pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam kegiatan pembelajaran matematika tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat kelas IV memiliki dampak positif dalam upaya meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

E. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kerangka teori dan kerangka berpikir yang telah diuraikan di atas, maka dapat diajukan hipotesis tindakan sebagai berikut. “Semakin Efektif Penggunaan Model Pembelajaran *cooperative learning* tipe TGT (*Teams Games Tournament*) maka dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas IV SDN Menteng Atas 05 Pagi Setiabudi Jakarta Selatan”.