

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Matematika

Selama ini, wacana matematika menjadi masih dianggap suatu yang sulit dan rumit untuk dipelajari. Opini yang terbangun berkaitan dengan matematika adalah sekumpulan rumus atau perhitungan rumit, hanya orang-orang tertentu dapat menguasainya (Hidayatullah, 2018).

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang diberikan dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Matematika adalah salah satu ilmu yang mempunyai peranan penting dalam berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi (Holisin, 2007).

Matematika memiliki salah satu ciri penting yaitu obyek abstrak sehingga kebanyakan siswa menganggap bahwa matematika itu sulit. Sifat abstrak pada matematika tersebut merupakan salah satu penyebab sulitnya seorang guru mengajarkan matematika di sekolah. Seorang guru matematika harus berusaha untuk mengurangi sifat abstrak pada matematika sehingga memudahkan siswa menangkap pelajaran matematika di sekolah (Suprpti, 2016).

Matematika berasal dari bahasa latin *mathematica*, yang awal mula diambil dari perkataan Yunani, *mathematike*, yang mempunyai arti kata *mathema* yang berarti pengetahuan atau ilmu. Dari kata *mathematike* berhubungan dengan sebuah kata lain yang sama, yaitu *mathanein* yang mengandung arti belajar (berpikir). Jadi berdasarkan asal katanya, maka matematika berarti ilmu pengetahuan yang didapat dengan bernalar. Matematika bukan berarti ilmu lain yang diperoleh tidak melalui penalaran, akan tetapi dalam matematika lebih menekankan aktivitas dalam penalaran, sedangkan ilmu lainnya lebih menekankan hasil observasi atau eksperimen disamping penalaran (Heruman, 2007).

Menurut Russefendi, matematika adalah ilmu terstruktur yang disusun dengan baik karena matematika dimulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma/postulat dan akhirnya ke

dalil/teorema. Komponen-komponen matematika ini membentuk sistem yang saling berhubungan dan disusun dengan baik. Hal ini dapat dilihat dari konsep-konsep matematika yang tersusun secara hierarkis, terstruktur, logis, dan sistematis dari konsep yang paling sederhana sampai ke konsep yang kompleks (Noer, 2017).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan salah satu pelajaran yang diberikan dari tingkat dasar hingga perguruan tinggi. Matematika ilmu terstruktur yang bisa dinalar dimulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma/postulat dan akhirnya ke dalil/teorema.

2. Belajar

Belajar adalah upaya mewujudkan diri dalam bentuk-bentuk nyata yang diharapkan dapat mengubah keadaan dari tertutup menjadi terbuka. Tujuan belajar sesungguhnya mengarahkan setiap manusia untuk dapat berlaku dan bertindak secara lebih baik, menggunakan logika berpikir yang konstruktif bagi kehidupan yang bermartabat. Belajar yang serius dicerminkan dengan keteguhan diri untuk tetap berupaya semaksimal dan seoptimal mungkin untuk sesuatu yang semakin bermakna ke depannya. Memperbanyak dalam pengetahuan-pengetahuan baru yang dilakukan dengan kegiatan belajar secara bermartabat akan mendorong bangkitnya pendidikan yang mandiri (Yamin, 2014).

Menurut Chatib (2011) mengatakan bahwa belajar sesungguhnya merupakan bagian dari kerangka berkehidupan yang dapat memberikan sebuah peta keberkehidupan yang bermakna bagi semua dan sesama. Dalam bukunya, Ia menjelaskan bahwa belajar merupakan sebuah kegiatan yang terus berproses untuk memperoleh sesuatu yang bermanfaat bagi kepentingan bersama di atas segala-galanya. Belajar memberikan inspirasi-inspirasi baru bagi perbaikan masa depan.

Dari definisi belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan usaha melakukan perubahan kebiasaan-kebiasaan dari tidak baik menuju baik, dari malas menuju rajin, dan begitu seterusnya. Belajar dimaksudkan untuk mampu mencapai perubahan-perubahan pola belajar

yang lebih baru, membuka diri, melakukan kebiasaan belajar yang lebih menarik sekaligus menyenangkan serta tidak membosankan. Belajar memperkuat diri dalam kondisi yang lebih baik sebab pengertian belajar sejatinya adalah meningkatkan kesadaran diri dalam keberkehidupan. Tidak ada yang tidak bermakna dalam hidup dan kehidupan ini ketika belajar menjadi sebuah aktivitas utama yang dijalankan dengan sedemikian rupa. Belajar sejatinya untuk diri sendiri, bukan untuk orang lain sebab hasil yang didapat juga dinikmati sendiri. Belajar telah membangun satu lingkungan baru yang diberdayakan untuk kepentingan bersama di atas segala-galanya.

3. Hasil belajar

Hasil belajar merupakan hasil dari suatu interaksi kegiatan belajar dan kegiatan mengajar. Dari sisi guru, kegiatan mengajar diakhiri dengan proses evaluasi hasil belajar. Sedangkan pada siswa, hasil belajar merupakan berakhirnya puncak proses belajar (Shoffa & Suprapti, 2017).

Hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh peserta didik setelah mengalami kegiatan belajar. Tirtonegoro (2007) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah penilaian usaha kegiatan belajar yang dinyatakan dalam bentuk simbol yang mencerminkan hasil yang sudah dicapai oleh setiap peserta didik dalam periode tertentu. Widoyoko (2009) menyatakan bahwa hasil belajar dari kegiatan pembelajaran adalah perubahan yang terjadi pada diri peserta didik yang bersifat non fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan. Perubahan tersebut dinilai dalam bentuk angka dan kalimat.

Menurut Dimiyati (2009) mengatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat keberhasilan yang dapat dicapai oleh seorang siswa berdasarkan pengalaman yang diperoleh setelah dilakukan evaluasi berupa tes dan biasanya diwujudkan dengan nilai atau angka-angka tertentu serta menyebabkan terjadinya perubahan kognitif, afektif, maupun psikomotorik.

Bloom (1956) kemudian mengelompokkan hasil belajar menjadi kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik. Proses pembentukan tersebut dilakukan dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, pembelajaran matematika bisa disebut sebagai proses mental dari seseorang

untuk memahami fakta, keterampilan dan konsep matematika. Indikator seseorang mempelajari matematika dapat dilihat dari perubahan yang terdiri dari kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik (Hidayatullah, 2018).

Menurut Bloom (1956) mengatakan bahwa hasil belajar adalah perolehan siswa setelah mengikuti proses belajar yang meliputi tiga ranah yaitu:

1. Kognitif (Pengetahuan)

Ranah kognitif berhubungan dengan perubahan tingkah laku yang meliputi kemampuan ingatan dan kemampuan pemahaman pengetahuan serta melibatkan kemampuan dalam mengorganisasi potensi berpikir untuk mengolah stimulus sehingga dapat memecahkan permasalahan yang diwujudkan dalam hasil belajar.

Ranah kognitif berdasarkan tes hasil belajar.

2. Afektif (Sikap)

Ranah afektif berhubungan dengan perubahan tingkah laku secara psikologis yang meliputi perubahan sikap, emosi, dan nilai tingkah laku itu sendiri yang diwujudkan dalam perasaan. Ranah afektif berdasarkan aktivitas siswa.

3. Psikomotorik

Ranah psikomotorik berhubungan dengan perubahan tingkah laku pada ranah kognitif, hanya saja kemampuan kognitifnya lebih tinggi, karena kemampuan yang dimiliki berupa keterampilan dalam memecahkan permasalahan. Ranah psikomotorik berdasarkan respon siswa.

Setiap siswa memiliki strategi tersendiri dalam menyelesaikan suatu masalah. Strategi yang digunakan dipengaruhi oleh gaya kognitif siswa. Bahkan, Ausburn mengatakan bahwa gaya kognitif merepresentasikan cara individu dalam mengendalikan kemampuan kognitif, khususnya dalam pemerolehan dan pemrosesan informasi. Gaya kognitif merupakan karakteristik individu yang bertahan lama dan konsisten dalam mempersepsi, mengingat, berpikir dan menyelesaikan masalah (Soemantri, 2018).

Hasil belajar diperoleh siswa secara menyeluruh yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan, atau wawasan; ranah afektif atau sikap dan apresiasi; serta ranah psikomotorik, ketrampilan atau perilaku. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan proses dan usaha belajarnya. Ia tahu dan sadar bahwa tinggi rendah hasil belajar yang dicapainya tergantung pada usaha dan motivasi belajar dirinya sendiri (Musthofa, 2016).

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh setelah melalui kegiatan belajar, karena belajar merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap (Susanto, 2013). Dalam kegiatan pembelajaran biasanya guru menetapkan tujuan belajar. Anak yang berhasil dalam belajar adalah yang berhasil dalam mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Untuk mengetahui apakah hasil belajar yang dicapai telah sesuai dengan tujuan yang dikehendaki dapat diketahui melalui evaluasi. Sebagaimana dikemukakan oleh Sunal bahwa evaluasi merupakan proses penggunaan informasi untuk membuat pertimbangan seberapa efektif suatu program telah memenuhi kebutuhan siswa. Selain itu, dengan dilakukannya penilaian ini dapat dijadikan untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan.

Dari definisi hasil belajar di atas maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki peserta didik setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data yang menunjukkan kemampuan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

4. Aktivitas Belajar

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia aktivitas adalah suatu kegiatan. Jadi, aktivitas belajar adalah kegiatan-kegiatan siswa yang menunjang keberhasilan belajar. Menurut Sadiman (2010) "Aktivitas-aktivitas belajar dapat dilihat dari sudut pandang ilmu jiwa, maka sudah barang tentu yang menjadi aktivitas dalam pembelajaran yaitu siswa dan

guru”. Menurut Sanjaya (2006) “Aktivitas tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental”.

Seperti yang sudah dijelaskan pada peraturan pemerintah no. 19 tahun 2005 dikatakan bahwa proses pembelajaran pada suatu pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai bakat, minat dan perkembangan fisik serta psikologis siswa. Hal ini menunjukkan bahwa mengajar yang didesain guru harus berorientasi pada aktivitas siswa, karena aktivitas belajar mempunyai banyak macam, maka para ahli mengklasifikasi macam-macam aktivitas.

Sadiman (2010) aktivitas belajar dibagi menjadi 8 kegiatan belajar yaitu, *Visual Activities*, *Oral Activities*, *Listening Activities*, *Writing Activities*, *Drawing Activities*, *Motor Activities*, *Mental Activities*, *Emotional Activities*. Delapan kegiatan belajar tersebut dapat dipaparkan sebagai berikut:

- a. *Visual Activities* merupakan aktivitas yang berhubungan dengan visual atau pengelihatian seperti: membaca, memperhatikan Gambar demonstrasi, dan percobaan.
- b. *Oral Activities* merupakan aktivitas yang berhubungan dengan lisan seperti: menyatakan, memutuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
- c. *Listening Activities* merupakan aktivitas yang berhubungan dengan pendengaran seperti: mendengarkan uraian, percakapan, diskusi, music.
- d. *Writing Activities* merupakan aktivitas yang berhubungan dengan menulis seperti: menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
- e. *Drawing Activities* merupakan aktivitas yang berhubungan dengan menggambar seperti: membuat grafik, peta, diagram.

- f. *Motor Activities* merupakan aktivitas yang berhubungan dengan saraf motorik seperti: melakukan percobaan, bermain, berkebun, beternak.
- g. *Mental Activities* merupakan aktivitas yang berhubungan dengan mental seperti: menanggapi, mengingat, menyelesaikan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
- h. *Emotional Activities* merupakan aktivitas yang berhubungan dengan emosi seperti: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, berani, tenang, gugup.

Berbagai macam aktivitas menurut uraian di atas dapat diterapkan di sekolah yang akan membuat proses pembelajaran di kelas lebih menyenangkan. Kreativitas guru dalam merancang pembelajaran di kelas sangat diperlukan agar dapat meningkatkan aktivitas siswa.

5. Respon Siswa

Menurut Alya (2009) respon merupakan tanggapan atau reaksi jawaban siswa terhadap proses pembelajaran yang telah diikuti. “guru perlu mengenal minat-minat siswanya untuk memilih bahan pelajaran, merencanakan pengalaman-pengalaman belajar, menuntun mereka ke arah pengetahuan, dan mendorong aktivitas siswa” (Hamalik, 2013).

Respon siswa yang dimaksud dalam penelitian ini adalah respon atau tanggapan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media ENGLUT (Engklek Ular Tangga) untuk mengetahui minat siswa terhadap pembelajaran yang diberikan oleh guru.

6. Model Pembelajaran Kooperatif

Menurut Trianto dalam Darmadi (2017) model pembelajaran adalah sebagai pedoman bagi perancang pengajar dan para guru dalam melaksanakan pembelajaran. Untuk memilih model pembelajaran sangat dipengaruhi pada materi yang akan diajarkan, dan dipengaruhi oleh tujuan yang akan dicapai dalam pengajaran tersebut serta tingkat kemampuan peserta didik. Model pembelajaran juga mempunyai tahap-tahap (sintaks) yang dapat dilakukan siswa dengan bimbingan guru. Antara tahap yang satu

dengan tahap yang lainnya juga berbeda. Perbedaan-perbedaan ini, diantaranya pembukaan dan penutup pembelajaran yang berbeda antara satu dengan yang lain. Oleh karena itu, guru perlu mengausai dan dapat menerapkan berbagai keterampilan mengajar, agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang beraneka ragam.

Menurut Lie (2004) bahwa model pembelajaran kooperatif adalah sistem pengajaran yang memberikan kesempatan kepada anak didik untuk bekerjasama dengan sesama siswa dalam tugas-tugas yang terstruktur. Model pembelajaran kooperatif mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerjasama sebagai sebuah tim untuk mencapai tujuan bersama lainnya. Jika para siswa duduk bersama dalam kelompokkelompok kecil dan mempersilahkan salah seorang diantaranya untuk menyelesaikan seluruh pekerjaan kelompok, ini bukanlah pembelajaran kooperatif. Dalam kegiatan pembelajaran kooperatif siswa yang lebih aktif belajar dan peran guru sebagai pengelola aktivitas kelompok kecil. Beberapa keuntungan yang diperoleh melalui penggunaan model pembelajaran kooperatif yakni belajar kooperatif dapat memperkuat pengetahuan, penalaran, dan pemecahan masalah, dapat memperkuat percaya diri dan ketrampilan sosial dan berkomunikasi.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa pembelajara kooperatif adalah suatu model pembelajaran di mana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil untuk mencapai tujuan bersama. Dalam kegiatan pembelajaran kooperatif siswa yang lebih aktif belajar dan peran guru sebagai pengelola aktivitas kelompok kecil. Pembelajaran kooperatif juga dapat memenuhi kebutuhan siswa dalam berpikir kritis, memecahkan masalah, dan mengintergrasikan pengetahuan dengan pengalaman.

7. Fase-fase/Sintaks Pembelajaran Kooperatif

Keterampilan pembelajaran kooperatif berfungsi untuk melancarkan hubungan, kerja, dan tugas. Pembelajaran kooperatif terdapt 6 fase yang dimulai dari guru menyampaikan tujuan dan memotivasi siswa, selanjutnya guru menyajikan informasi, mengorganisasikan siswa ke dalam kelompok-kelompok belajar, membimbing kelompok bekerja dan belajar, evaluasi dan

yang terakhir memberi penghargaan (Tobing, 2017). Perhatikan fase-fase/sintaks model pembelajaran kooperatif berikut ini:

Tabel 2.1
Fase/Sintaks Model Pembelajaran Kooperatif

FASE/SINTAKS	TINGKAH LAKU GURU
Fase 1 Menyampaikan Tujuan dan Memotivasi Siswa	Guru menyampaikan tujuan pelajaran yang akan dicapai pada kegiatan pelajaran dan menekankan pentingnya topik yang akan dipelajari dan memotivasi siswa belajar.
Fase 2 Menyajikan Informasi	Guru menyampaikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi atau melalui bahan bacaan.
Fase 3 Mengorganisasikan Siswa ke dalam Kelompok-kelompok Belajar	Guru menjelaskan kepada siswa bagaimana caranya membentuk kelompok belajar dan membimbing setiap kelompok agar melakukan transisi secara efektif dan efisien.
Fase 4 Membimbing Kelompok Bekerja dan Belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok belajar pada saat mereka mengerjakan tugas mereka.
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerjanya.
Fase 6 Memberikan Penghargaan	Guru mencari cara-cara untuk menghargai baik upaya maupun hasil belajar individu dan kelompok.

8. Macam-macam Model Pembelajaran Kooperatif

Model Pembelajaran kooperatif yang berhasil dikembangkan para peneliti pendidikan dan telah diterapkan pada beragam materi pelajaran. Ada lima model pembelajaran kooperatif yang telah dikembangkan. Terdapat lima model pembelajaran kooperatif umum yang cocok digunakan seluruh mata pelajaran dan tingkat kelas. Lima model pembelajaran kooperatif tersebut yaitu: *Student Team Achievement Divisions* (STAD), *Team Games Tournament* (TGT), *Jigsaw*, *Numbered Heads Together* (NHT), *Team Accelerated Instruction* (TAI). Seluruh model-model ini menerapkan penghargaan tim, tanggung jawab individual dan kesempatan yang sama untuk berhasil, namun dilakukan dengan cara-cara yang berbeda-beda (Ermawati, 2016).

9. Model Pembelajaran Kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT)

a. Pengertian Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) merupakan model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu kegiatan yang menyenangkan dalam mengkonstruksi materi ajar oleh siswa sendiri. Siswa bekerja sama dan saling membantu dalam memahami materi. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mendukung belajar dalam kompetisi. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dikembangkan oleh Robert Slavin melalui belajar kelompok kecil. Menurut Slavin dalam Isrok'atun & Rosmala (2018) mengemukakan bahwa model pembelajaran TGT merangsang keaktifan siswa untuk berpartisipasi menyelesaikan tugas akademik melalui tim.

Model pembelajaran TGT ini menjadi tempat kegiatan belajar dengan menerapkan permainan akademik dalam bentuk turnamen. Menurut pendapat Cahyaningsih (2017) model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen, berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk memberikan poin bagi skor timnya. Dalam pembelajaran, berlangsung kegiatan belajar dalam kelompok kecil dimana dalam proses pembelajarannya terdapat games turnamen yang diakhiri dengan pemberian penghargaan. Setiap anggota kelompok harus memahami materi ajar yang sedang dipelajari. Setiap anggota kelompok berkompetisi kemampuan akademik yang relatif sama. Pemberian skor kelompok diperoleh dari skor hasil turnamen setiap kelompok. Dengan demikian, setiap anggota kelompok turut ikut serta dalam memberikan skor kelompok.

b. Sintak Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

Menurut Ermilia (2015) model TGT ini memerlukan beberapa tahapan sebagai jalan berlangsungnya pembelajaran. Lima tahapan dalam model pembelajaran kooperatif TGT yaitu sebagai berikut :

- a. Penyajian kelas (*Class Precentation*)
- b. Belajar kelompok (*Teams*)
- c. Permainan (*Games*)
- d. Pertandingan (*Tournament*)
- e. Penghargaan kelompok (*Team Recognition*)

Menurut Isrok'atun & Rosmala (2018) komponen utama dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu sebagai berikut:

- a. Penyajian kelas (*class precentation*)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi yang biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah dan diskusi. Pada saat penyajian kelas siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa belajar lebih baik pada saat melakukan belajar kelompok dan pada saat game karena skor game akan menentukan skor kelompok.

- b. Belajar kelompok (*teams*)

Dalam pembelajaran ini siswa berkelompok untuk memahami materi. Kelompok dalam TGT dibentuk berdasarkan heterogenitas suku, ras, jenis kelamin, maupun kemampuan kognitif. Hal ini bertujuan agar setiap anggota kelompok benar-benar belajar, mempersiapkan, dan membantu setiap anggotanya untuk menjawab soal. Pembahasan dalam pembelajaran kelompok mencakup permasalahan yang dihadapi bersama, membandingkan jawaban atau pendapat setiap anggota, serta mengoreksinya apabila terjadi perbedaan hasil. Dengan demikian, terjadi diskusi belajar efektif dalam kelompok untuk saling membantu antaranggota dalam

memahami materi pelajaran sehingga pada akhirnya dapat memberikan poin bagi kelompoknya.

c. Permainan (*games*)

Game terdiri dari soal uraian 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. Jika siswa menjawab pertanyaan dengan benar maka akan mendapatkan skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan untuk turnamen mingguan.

d. Pertandingan (*tournament*)

Turnamen dalam pembelajaran TGT yakni suatu kegiatan berlangsungnya game setelah proses presentasi kelas, dan memahami materi melalui diskusi kelompok. Kegiatan ini dilakukan dengan membagi siswa ke dalam beberapa area turnamen. Setiap anggota kelompok melakukan pertandingan pada area turnamen misalnya setiap anggota kelompok paling banyak mengumpulkan kartu soal dan menjawab pertanyaan di kartu soal dengan benar. Dengan demikian, setiap anggota kelompok bertanding untuk mendapatkan skor terbaik.

e. Penghargaan kelompok (*team recognize*)

Suatu kelompok akan mendapatkan penghargaan apabila mencapai poin sesuai kriteria tertentu. Penghargaan ini penting untuk memberikan pengertian bahwa keberhasilan kelompok diperoleh dari keberhasilan semua anggota kelompok. Hal ini memunculkan motivasi belajar untuk saling membantu anggota kelompok dalam memahami materi yang sedang dipelajari.

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut (Slavin, 2011).

Tabel 2.2
Langkah-langkah Model Pembelajaran Kooperatif
Team Games Tournament (TGT)

FASE	LANGKAH GURU
Fase 1 Penyajian Kelas	Guru menyampaikan materi pelajaran.
Fase 2 Belajar Kelompok (<i>Teams</i>)	Guru membentuk kelompok secara heterogen.
Fase 3 Permainan (<i>Games</i>)	Game terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa.
Fase 4 Pertandingan (<i>Turnamen</i>)	Turnamen merupakan suatu kegiatan berlangsungnya game.
Fase 5 Penghargaan Kelompok (<i>Team Recognize</i>)	Guru memberikan penghargaan kepada setiap kelompok yang mendapatkan point tertinggi.

c. Kelebihan dan Kekurangan Model Pembelajaran tipe Team Games Tournament (TGT)

➤ **Kelebihan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)**

Menurut Wijaya (2012) kegiatan belajar pada model pembelajaran TGT berpusat pada siswa sehingga memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a. Semua siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau memperoleh pengetahuan dari diskusi kelompok.
- b. Saling menghargai di antara siswa.
- c. Siswa mendapat keterampilan bekerja sama.
- d. Menumbuhkan keberanian dan membiasakan bersaing positif.
- e. Menumbuhkan keaktifan siswa

➤ **Kekurangan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)**

Menurut Leonard & Kusumaningsih (2009) model pembelajaran TGT memiliki kekurangan diantaranya sebagai berikut:

- a. Penggunaan waktu yang relatif lama dan biaya yang besar.

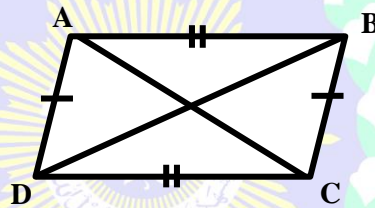
- b. Jika kemampuan guru sebagai motivator dan fasilitator kurang memadai atau sarana tidak cukup tersedia, maka pembelajaran TGT sulit dilakukan.
- c. Apabila sportivitas siswa kurang maka keterampilan berkompetisi siswa yang terbentuk bukanlah yang diharapkan.
- d. Siswa tidak dapat menyampaikan pengetahuannya kepada siswa lain.

10. Materi Segiempat

Segiempat merupakan salah satu bentuk dasar dalam ilmu geometri. Definisi dari segiempat adalah bangun datar yang memiliki 4 buah sisi. Segiempat yang akan dibahas pada penelitian ini antara lain: jajargenjang, belah ketupat, persegi panjang, persegi, trapesium, dan layang-layang.

a. Jajargenjang

1. Sifat dan Pengertian Jajargenjang



Perhatikan jajargenjang $ABCD$ di atas. Unsur-unsur jajargenjang $ABCD$ adalah sebagai berikut :

- AB, BC, CD dan AD adalah sisi-sisi jajar genjang.
- AC dan BD adalah diagonal jajargenjang.
- CD disebut alas jajar genjang.
- t disebut tinggi jajar genjang.

Sifat-sifat jajargenjang adalah sebagai berikut :

- a. Panjang sisi yang berhadapan sejajar dan sama panjang ($AB // DC$ dan $AD // BC$).
- b. Sudut yang berhadapan sama besar ($\angle D = \angle B$ dan $\angle A = \angle C$).
- c. Diagonalnya membagi jajargenjang menjadi dua bagian yang kongruen.

- d. Kedua diagonalnya saling membagi dua sama panjang.
- e. Jumlah kedua sudut yang berdekatan adalah 180° ($\angle A + \angle B = \angle B + \angle C = 180^\circ$).
- f. Jajar genjang tidak memiliki sumbu simetri lipat dan sumbu simetri putar.

2. Keliling dan Luas Jajargenjang

a. Keliling Jajargenjang

Jajargenjang memiliki 4 sisi, yaitu 2 pasang sisi yang sejajar. Keliling jajargenjang diperoleh dengan cara menjumlahkan panjang sisi-sisinya.

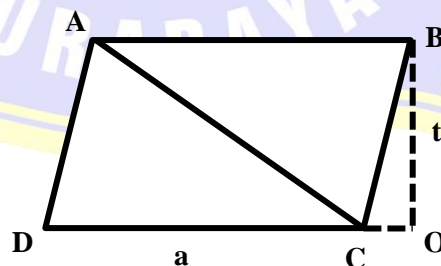


Dari gambar di atas dapat diperoleh :

$$\begin{aligned} \text{Keliling jajar genjang} &= AB + BC + CD + DA \\ \text{Panjang } AB &= CD \text{ dan } AD = BC \\ \text{Keliling } ABCD &= 2 AB + 2 BC \\ &= 2 (AB + BC) \end{aligned}$$

b. Luas Jajar Genjang

Perhatikan gambar di bawah ini :



Jajar genjang $ABCD$ terdiri dari dua segitiga yang kongruen , yaitu $\triangle ABC$ dan $\triangle CDA$. Jadi, luas jajar genjang $ABCD$ adalah jumlah luas $\triangle ABC$ dan $\triangle CDA$. Jika luas jajar genjang = L , maka diperoleh :

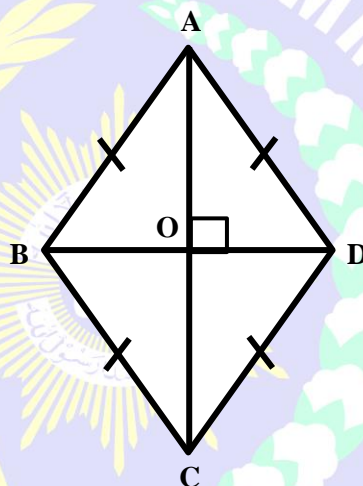
$$\begin{aligned}
 \text{Luas jajar genjang} &= \text{luas } \triangle ABC + \text{luas } \triangle CDA \\
 &= 2 \times \text{luas } \triangle ABC \\
 &= 2 \times \frac{1}{2} \times a \times t \\
 L &= a \times t
 \end{aligned}$$

Jadi, luas jajar genjang yang memiliki panjang alas a satuan dan tinggi t satuan adalah $L = a \times t$.

b. Belah Ketupat

1. Sifat dan Pengertian Belah Ketupat

Perhatikan gambar di bawah ini dua segitiga kongruen, yaitu $\triangle ABC$ dan $\triangle ABD$ sebagai berikut.



Dari gambar di atas diperoleh unsur-unsur belah ketupat sebagai berikut :

- $AD, DC, CB,$ dan BA adalah sisi-sisi belah ketupat.
- AC dan DB adalah diagonal belah ketupat.

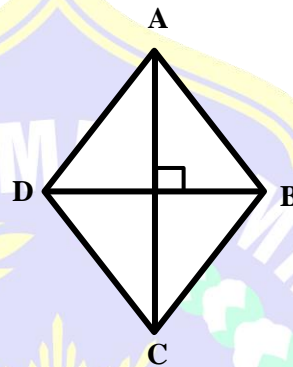
Jika kalian perhatikan, belah ketupat memenuhi semua sifat-sifat jajar genjang. Belah ketupat memenuhi semua sifat jajar genjang, dengan demikian belah ketupat adalah keempat sisinya sama panjang. Belah ketupat memiliki sifat-sifat sebagai berikut :

- a. Semua sisi sama panjang dan sisi-sisi yang berhadapan sejajar.
- b. Sudut yang berhadapan sama besar.

- c. Setiap diagonal membagi belah ketupat menjadi dua segitiga yang kongruen.
- d. Kedua diagonalnya saling berpotongan membentuk sudut siku-siku.
- e. Belah ketupat memiliki 2 sumbu simetri putar.
- f. Belah ketupat memiliki 2 sumbu simetri lipat.

2. Keliling dan Luas Belah ketupat

a. Keliling Belah Ketupat



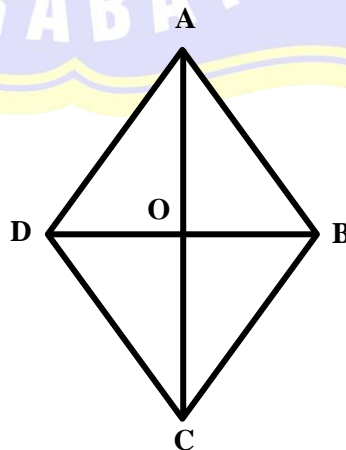
Belah ketupat adalah jajar genjang dengan semua sisi sama panjang. Jika belah ketupat mempunyai panjang sisi (s), maka keliling belah ketupat dapat dirumuskan dengan

$$\text{Keliling belah ketupat } ABCD = AB + BC + CD + DA$$

$$\text{Karena } AD = AB = CD = CB$$

$$K_{ABCD} = 4 AD$$

b. Luas Belah Ketupat



Perhatikan gambar di atas bahwa belah ketupat dibentuk oleh dua segitiga sama kaki yang kongruen. Belah ketupat $ABCD$ dibentuk oleh $\triangle DBA$ dan $\triangle DCB$. Luas belah ketupat $ABCD$ dapat dicari dengan menjumlahkan luas dua segitiga yang kongruen.

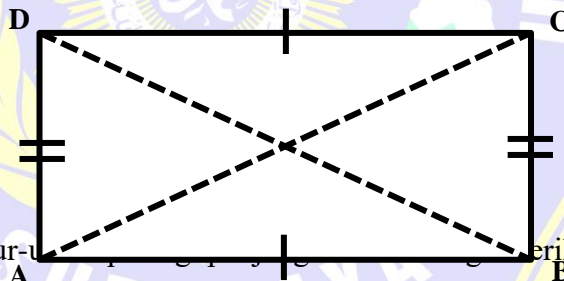
$$\begin{aligned} \text{Luas belah ketupat } ABCD &= \text{luas } \triangle CBA + \text{luas } \triangle BCA \\ &= \left(\frac{1}{2} \times AC \times DO\right) + \left(\frac{1}{2} \times AC \times BO\right) \\ &= \frac{1}{2} \times AC \times (DO + BO) \\ &= \frac{1}{2} \times AC \times DB \end{aligned}$$

Jadi, luas belah ketupat dapat dirumuskan sebagai berikut.

$$\text{Luas belah ketupat} = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$$

c. Persegi Panjang

1. Sifat dan Pengertian Persegi Panjang



Unsur-unsurnya sebagai berikut :

- $AB, BC, CD,$ dan DA adalah sisi-sisi persegi panjang.
- AC dan BD adalah diagonal persegi panjang.

Sifat-sifat dari persegi panjang sebagai berikut :

- Sisi yang berhadapan sama panjang dan sejajar.
- Semua sudut persegi panjang besarnya 90° .
- Kedua diagonalnya saling membagi dua sama panjang.
- Persegi panjang memiliki 2 sumbu simetri putar.
- Persegi panjang memiliki 2 sumbu simetri lipat.

Berdasarkan sifat-sifat persegi panjang dapat diperoleh kesimpulan bahwa persegi panjang adalah bangun datar segiempat yang keempat sudutnya siku-siku dan sisi-sisi yang berhadapan sama panjang.

2. Keliling dan Luas Persegi Panjang

a. Keliling Persegi Panjang



Pada gambar di atas, keliling pada persegi panjang dapat di hitung sebagai berikut $keliling\ ABCD = AB + BC + CD + DA$. Sisi AB disebut *panjang* (p), dan BC disebut *lebar* (l). Dengan demikian keliling persegi panjang $ABCD$, dapat dirumuskan dengan

$$K = 2(p + l)$$

Dimana :

$p = \text{panjang}$

$l = \text{lebar}$

$K = \text{keliling}$

b. Luas Persegi Panjang



Sisi AB disebut *panjang* (p), dan BC disebut *lebar* (l). Dengan demikian keliling persegi panjang $ABCD$, dapat dirumuskan dengan

$$L = p \times l$$

Dimana :

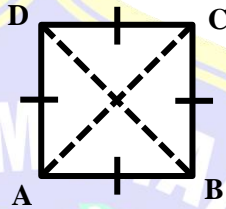
$p = \text{panjang}$

$l = \text{lebar}$

$L = \text{luas persegi panjang}$

d. Persegi

1. Sifat dan Pengertian Persegi



Persegi adalah suatu segiempat dengan semua sisinya sama panjang dan semua sudutnya sama besar, yaitu (90°) dan siku-siku.

Unsur-unsur persegi $ABCD$ sebagai berikut :

- $AB, BC, CD,$ dan DA adalah sisi-sisi persegi.
- AC dan BD adalah diagonal persegi.

Sifat-sifat persegi sebagai berikut :

- a. Semua sisi persegi sama panjang.
- b. Setiap sudut persegi sama besar, yaitu 90° .
- c. Setiap diagonalnya membagi dua sama panjang.
- d. Kedua diagonal saling berpotongan tegak lurus membentuk sudut siku-siku.
- e. Persegi memiliki empat buah sumbu simetri putar.
- f. Persegi memiliki empat buah sumbu simetri lipat.

2. Keliling dan Luas Persegi

a. Keliling Persegi

Persegi mempunyai 4 sisi yang sama panjang. Jika s adalah panjang sisi persegi, maka keliling persegi dapat dirumuskan dengan

$$K = 4 \times s$$

dengan $s = \text{panjang}$
sisi persegi

b. Luas Persegi

Persegi adalah suatu segiempat yang mempunyai panjang dan lebarnya sama atau $p = l = s$, maka luas persegi dapat dirumuskan dengan

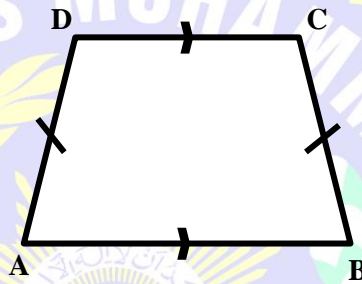
$$L = s \times s$$

dengan s = panjang sisi persegi

e. Trapesium

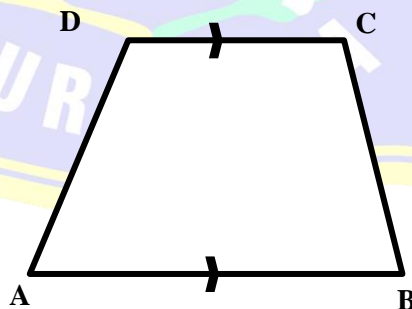
1. Pengertian Trapesium dan Sifat-sifatnya

a. Pengertian Trapesium



Trapesium adalah segiempat yang hanya mempunyai sepasang sisi sejajar. Berdasarkan panjang kakinya trapesium dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu sebarang, sama kaki, dan siku-siku.

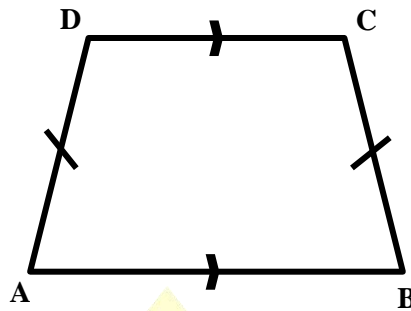
➤ Trapesium Sebarang



Pada gambar tersebut diperoleh bahwa $AB \parallel DC$, panjang kakinya tidak sama ($AD \neq BC$) dan kaki-kakinya juga tidak ada yang tegak lurus ke sisi sejajarnya. Trapesium seperti ini disebut trapesium sebarang.

➤ Trapesium sama kaki

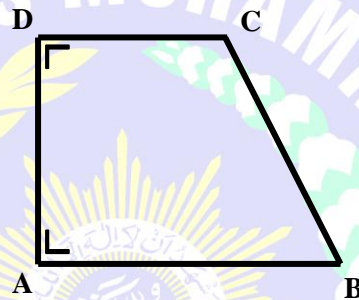
Perhatikan gambar trapesium di bawah ini.



Trapesium di atas memiliki kaki yang sama panjang, yaitu AD dan BC . Trapesium seperti ini disebut trapesium sama kaki.

➤ Trapesium siku-siku

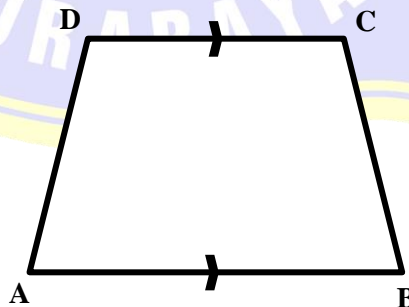
Perhatikan gambar trapesium di bawah ini.



Terlihat salah satu kakinya tegak lurus pada sisi sejajarnya, yaitu AD, AB dan AD, DC . Trapesium seperti ini disebut trapesium siku-siku.

b. Sifat-sifat Trapesium

Perhatikan trapesium sama kaki $ABCD$ pada gambar di bawah ini.



Dari gambar di atas diperoleh sifat-sifat umum trapesium :

- Memiliki sepasang sisi sejajar.
- Jumlah dua sudut berdekatan (sudut dalam sepihak) adalah 180°

- c. Trapezium sama kaki memiliki satu buah simetri lipat dan satu buah sumbu simetri.
- d. Trapezium sama kaki tidak memiliki simetri putar.
- e. Trapezium sebarang dan trapesium siku-siku tidak memiliki simetri lipat, simetri putar, serta sumbu simetri.
- f. Pada trapesium siku-siku, salah satu kakinya tegak lurus terhadap sisi sejajarnya.

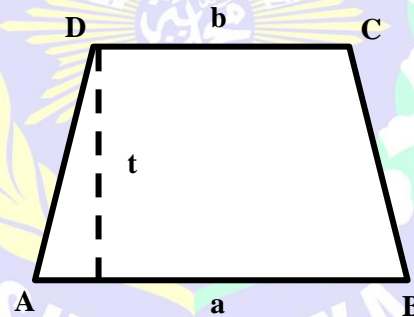
2. Keliling dan Luas Trapezium

a. Keliling Trapezium

Sama halnya segiempat lainnya, untuk menghitung keliling adalah jumlah keempat sisinya, maka keliling trapesium dapat dirumuskan dengan

Pada trapesium $ABCD$, maka
 Keliling trapesium = $AB + BC + CD + DA$

b. Luas Trapezium

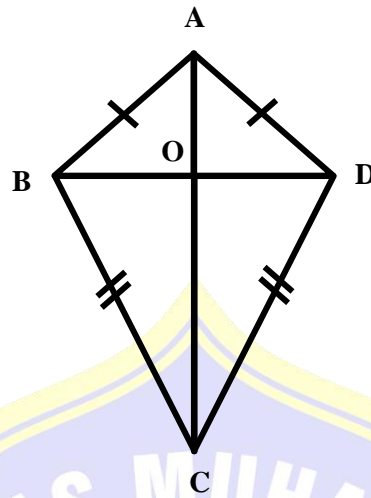


Misalkan suatu trapesium mempunyai tinggi (t) dan panjang sisi yang sejajar a dan b , maka luas trapesium dapat dirumuskan dengan

$$\text{Luas trapesium} = \frac{1}{2} \times t \times (a + b)$$

f. Layang-layang

1. Pengertian Layang-Layang dan Sifta-sifatnya



Layang-layang adalah segiempat dengan dua pasang sisi yang sama panjang. Unsur-unsur layang-layang $ABCD$ sebagai berikut :

- BA, AD, DC , dan CB adalah sisi-sisi layang-layang.
- BD dan AC adalah diagonal layang-layang.
- $BA = AD$ dan $BC = CD$ (sisinya sepasang sama panjang).
- $\angle CBO = \angle CDO$ dan $\angle ABO = \angle ADO$, sehingga $\angle CBA = \angle CDA$.
- $\angle BCO = \angle DCO$ dan $\angle BAO = \angle DAO$. Masing-masing sudut dibagi oleh diagonal CA . Diagonal CA merupakan sumbu simetri.
- AO dan CO merupakan garis berat $\triangle BDA$ dan $\triangle BDC$, maka $BO = DO$ dan CA tegak lurus BD .

Jika salah satu diagonal membagi dua sama panjang diagonal yang lain, maka kedua diagonal itu saling tegak lurus.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sifat-sifat layang-layang.

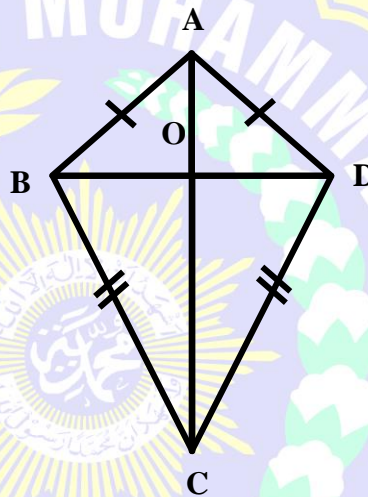
- a. Sisinya sepasang-sepasang sama panjang
- b. Sepasang sudut yang berhadapan sama panjang

- c. Salah satu diagonal membagi dua sama panjang diagonal lainnya, maka kedua diagonal tersebut saling tegak lurus.
- d. Layang-layang memiliki satu buah simetri lipat.
- e. Layang-layang memiliki satu buah sumbu simetri
- f. Layang-layang tidak memiliki simetri putar.

Layang-layang adalah segiempat yang diagonal-diagonalnya saling tegak lurus dan salah satu diagonalnya membagi diagonal lainnya menjadi dua sama panjang.

2. Keliling dan Luas Layang-layang

a. Keliling Layang-layang



Layang-layang adalah suatu segiempat dengan dua pasang sisi yang sama panjang. Perhatikan gambar di atas, bangun $ABCD$ adalah layang-layang dengan $BA = AD$ dan $BC = CD$. Diagonal layang-layang saling tegak lurus satu sama lain. Keliling layang-layang dapat dihitung dengan menjumlahkan semua sisinya, maka keliling layang-layang dapat dirumuskan dengan

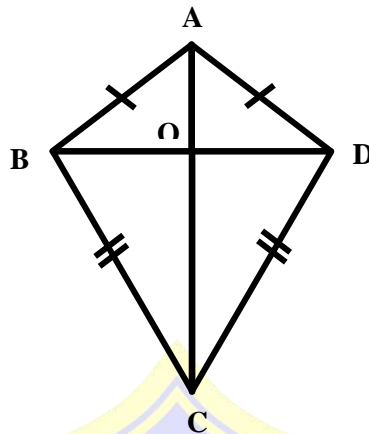
$$\text{Keliling } ABCD = BA + AD + DC + CB$$

Karena $BA = AD$ dan $BC = CD$, maka

$$\text{Keliling} = 2 BA + 2 BC$$

$$K = (2(BA + BC))$$

b. Luas Layang-layang



Perhatikan gambar di atas menunjukkan layang-layang $ABCD$ dengan diagonal $BD = AC$, maka luas layang-layang dapat dirumuskan dengan

$$\begin{aligned}\text{Luas Layang-layang} &= \Delta BCD + BDA \\ &= \left(\frac{1}{2} \times BD \times CO\right) + \frac{1}{2} \times BD \times AO \\ &= \frac{1}{2} \times BD \times (CO + AO) \\ &= \frac{1}{2} \times BD \times AC\end{aligned}$$

Jadi, luas layang-layang $ABCD = \frac{1}{2} \times BD \times AC$

Luas layang-layang sama dengan setengah hasil kali diagonal-diagonalnya. Misalnya luas adalah L dan diagonal-diagonalnya $BD = d_1$ dan $AC = d_2$, maka diperoleh

$$\text{Luas Layang-layang} = \frac{1}{2} \times d_1 \times d_2$$

11. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media merupakan kata yang berasal dari bahasa latin “medius”, yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan. Media dapat berupa sesuatu bahan atau alat. Menurut Miarso dalam Wiarto (2016) menyatakan bahwa media

merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar.

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan guru untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar, dan tidak terjadinya pengajaran. Media pembelajaran merupakan alat bantu pendengaran dan penglihatan (Audio Visual Aid) bagi peserta didik dalam rangka memperoleh pengalaman belajar secara signifikan (Hanafiah & Suhana, 2009).

b. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Menurut Suprihatiningrum (2014) media pembelajaran mempunyai ciri-ciri sebagai berikut :

a. Ciri fiksatif

Ciri ini menggambarkan media harus memiliki kemampuan untuk merekam, menyimpan, dan merekonstruksi objek atau kejadian. Dengan ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu di transportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri manipulatif

Ciri ini menggambarkan media yang memiliki kemampuan dalam memanipulasi objek atau kejadian. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa hanya dalam waktu beberapa menit dengan pengambilan gambar atau rekaman fotografi. Selain dapat dipercepat dan diperlambat.

c. Ciri distributif

Ciri distributif dari media yang memungkinkan suatu objek atau peristiwa di transportasikan melalui ruang dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relative sama mengenai kejadian itu. Dengan demikian, ciri distributif

merupakan media yang harus memiliki kemampuan untuk diproduksi dalam jumlah besar dan disebarluaskan.

c. Fungsi Media Pembelajaran

Secara umum, Riyana (2012) menyatakan bahwa media mempunyai fungsi sebagai berikut :

- a. Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalistis.
- b. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, tenaga, dan daya indra.
- c. Menimbulkan gairah belajar, interaksi lebih langsung antara siswa dengan sumber belajar.
- d. Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetiknya.
- e. Memberi rangsangan yang sama, mempersamakan pengalaman dan menimbulkan persepsi yang sama.
- f. Menyampaikan pesan pembelajaran dapat lebih terstandart.
- g. Pembelajaran dapat lebih menarik.
- h. Pembelajaran dapat lebih interaktif dengan menerapkan teori belajar.
- i. Walau pelaksanaan pembelajaran diperpendek.
- j. Kualitas pembelajaran dapat ditingkatkan.
- k. Proses pembelajaran dapat berlangsung kapanpun dan dimanapun diperlukan.
- l. Sikap positif siswa terhadap materi pembelajaran serta proses pembelajaran dapat ditingkatkan.

Adapun fungsi media pembelajaran bagi siswa, oleh Sundayana dalam Tobing (2017) adalah untuk :

- a. Meningkatkan motivasi belajar
- b. Memberikan dan meningkatkan variasi belajar.
- c. Memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan siswa untuk belajar.
- d. Memberikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis.
- e. Merangsang siswa untuk berfokus dan beranalisis.
- f. Menciptakan kondisidan situasi belajar tanpa tekanan.

- g. Siswa dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar yang dicapai. Ada beberapa alasan, mengapa media pembelajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa. Dengan alasan sebagai berikut :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak hanya berkomunikasi langsung melalui pembicaraan guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.

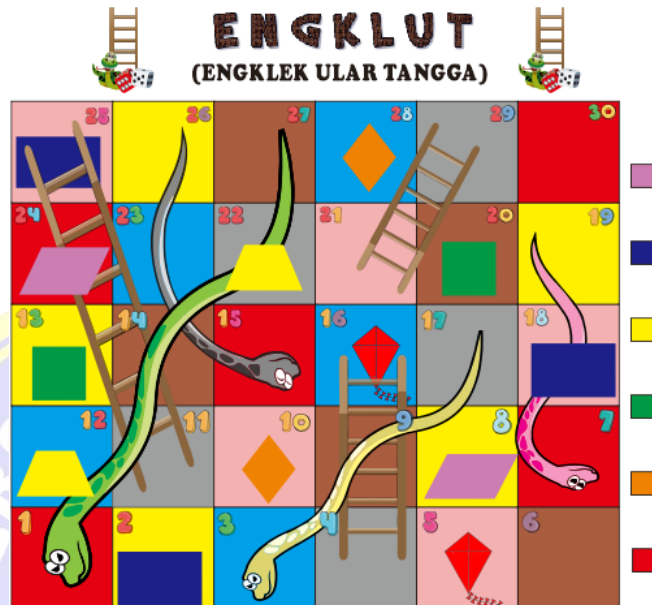
d. Pentingnya Media dalam Matematika

Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang mempunyai kekhususan dibandingkan dengan disiplin ilmu lainnya yang harus memperhatikan hakikat matematika dan kemampuan siswa dalam belajar. Tanpa memperhatikan faktor tersebut tujuan dari kegiatan belajar tidak akan berhasil. Dalam proses belajar matematika, prinsip belajar harus dipilih terlebih dahulu, sehingga sewaktu-waktu mempelajari matematika dapat berjalan dengan lancar. Dengan demikian, jika kita mempelajari matematika harus berurutan dan bertahap serta mendasar pada pengalaman belajar.

Menurut Kreyenhbuhl dalam Sundayana (2015) media sangat berperan dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk untuk peningkatan kualitas pendidikan matematika. Media pendidikan dapat digunakan untuk membangun pemahaman dan penguasaan objek pendidikan. Beberapa media yang sering digunakan dalam pembelajaran diantaranya media cetak, elektronik, model dan peta.

Dengan menggunakan media, konsep dan simbol matematika yang tadinya bersifat abstrak menjadi konkret. Sehingga kita dapat memberikan pengenalan konsep dan simbol matematika sejak dini dan disesuaikan dengan cara berfikir anak.

12. Media ENGLUT (Engklek Ular Tangga)



Gambar 2.1 Media ENGLUT (Engklek Ular Tangga)

a. Pengertian Media ENGLUT (Engklek Ular Tangga)

Media ENGLUT (Engklek Ular Tangga) adalah media permainan yang terdiri dari dari engklek dan ular tangga. Dalam media ENGLUT (Engklek Ular Tangga) lebih dominan ke permainan ular tangga. Sedangkan engkleknya hanya sebagai cara melangkah pada permainan ular tangga.

Permainan ular tangga merupakan permainan tradisional yang biasa dimainkan oleh anak-anak, tidak jelas sejak kapan permainan ular tangga ditemukan. Konsep permainan ular tangga yaitu permainan yang dimainkan 2 anak atau lebih dengan melempar dadu, yang terdiri dari beberapa kotak yang di dalamnya ada gambar, dalam permainan ada gambar ular dan tangga, apabila dalam permainan mendapatkan tangga berarti naik sesuai dengan tangga tersebut, dan apabila mendapatkan ular maka dalam permainan tersebut pemain harus turun sesuai jalan ular tersebut. Pemain dinyatakan menang

apabila pemain sampai pada kotak finish yang paling akhir (Wikipedia, 2017).

Media pembelajaran permainan ular tangga merupakan media pembelajaran yang dikembangkan berdasarkan permainan tradisional, permainan ular tangga disesuaikan dengan karakteristik siswa dengan tujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran sebagai pengantar informasi bagi siswa.

Permainan ular tangga ini juga memiliki beberapa manfaat jika dilakukan anak-anak, diantaranya:

1. Melatih keterampilan berhitung, anak akan berhitung setelah dadunya dilemparkan, ia harus pindah ke petak yang mana, misalnya siswa berada di petak nomor 4, kemudian dadu yang keluar setelah pelemparan adalah angka 3, maka siswa akan pindah ke angka nomor 7.
2. Melatih emosi, dalam permainan ular tangga anak akan merasakan bahagia saat ia bertemu tangga dan ada saatnya kecewa ketika bertemu dengan ekor ular. Maka dari itu disini anak belajar untuk tidak menyerah begitu saja dan harus menggapai tujuan tertingginya yaitu kotak dengan angka tertinggi.
3. Berusaha dan berlaku jujur, anak belajar berusaha walaupun misalnya ia berada paling bawah dari teman-temannya dan berlaku jujur dengan tidak memanipulasi pelemparan dadu.

b. Langkah-Langkah Media ENGKLUT (Engklek Ular Tangga)

Permainan ular tangga menjadi permainan yang menyenangkan dari generasi ke generasi, dan melalui perubahan nama. Aturan main ular tangga yang biasa mainnya menggunakan bidak, maka bidak kali ini diganti dengan siswa. Perhatikan langkah-langkah permainan ular tangga berikut ini:

- a. Siapkan medianya, yaitu engklek ular tangga.
- b. Membentuk kelompok dan menentukan siapa yang akan menjadi pemain.

- c. 1 orang perwakilan kelompok bertugas menjadi pemain.
- d. 1 orang perwakilan kelompok bertugas mengambil kartu soal.
- e. 3 orang perwakilan kelompok bertugas menjawab kartu soal.
- f. Semua pemain berada di luar kotak hingga mendapatkan giliran berjalan.
- g. Pemain menentukan urutan bermain, dilakukan dengan memilih kartu bernomor 1-5. Pemain yang mendapat nomor terbesar maka mendapat urutan pertama dan seterusnya.
- h. Satu persatu pemain bergiliran melemparkan dadu.
- i. Pemain maju beberapa kotak yang sesuai dengan angka hasil lemparan dadu dan melangkahnya melakukan dengan engklek.
- j. Angka tertinggi pada dadu adalah 6. Ketika pemain mendapat angka 6 dari hasil melempar dadu, maka pemain tersebut dapat giliran sekali lagi. Namun jika dapat 6 lagi, tidak ada giliran tambahan.
- k. Jika pemain berakhir pada kotak yang mengandung gambar materi segiempat, maka pemain tersebut berhak untuk mengambil kartu yang sesuai dengan bentuk gambar dan menyelesaikan soal yang berada dalam kartu. Jika jawaban benar pemain akan mendapat poin 10 dan melanjutkan permainan sekali lagi, jika jawaban salah pemain tidak mendapat poin dan tetap di dalam kotak. Selanjutnya, untuk yang mendapat poin melanjutkan permainan tetapi tidak mengambil kartu lagi.
- l. Jika pemain berakhir pada kotak yang mengandung kaki tangga, maka pemain tersebut berhak menaiki tangga atau maju ke ujung tangga yang paling atas.
- m. Jika pemain berakhir pada kotak yang mengandung bentuk ular, maka pemain tersebut harus turun atau mundur pada petak yang terdapat kepala dari ular.

- n. Pemenang dari permainan ini adalah pemain yang berhasil mendapatkan poin terbanyak saat waktu permainan habis.
- o. Tempelkan kartu soal yang kamu peroleh pada LKS.
- p. Tulislah jawaban pada kotak yang tersedia.

B. Kajian Penelitian Terdahulu yang Relevan

Penelitian yang relevan dalam penelitian ini merupakan penelitian terdahulu yang telah dilakukan sebelum penelitian ini. Penelitian terdahulu berfungsi sebagai pendukung untuk melakukan penelitian. Hasil penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti berikut dapat menjadi kajian yang relevan dengan penelitian ini.

1. Fiqi Achmad Syaifudin (2018), dengan judul skripsi “*Efektivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dengan Media Math Roulette pada Materi Segiempat dan Segitiga*”, dari hasil tes belajar setelah mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dengan media *Math Roulette* pada sub KD-1 menunjukkan bahwa 86,95% dari seluruh siswa telah mencapai KKM dan pada sub KD-2 menunjukkan bahwa 91,30% dari seluruh siswa mencapai KKM. Dengan demikian ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal tercapai karena jumlah siswa yang tuntas hasil belajarnya lebih dari 85% dari jumlah siswa. Dapat disimpulkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dengan media *Math Roulette* dikatakan efektif.
2. Intan Mustika Yulias Tobing (2017), dengan judul skripsi “*Meningkatkan Hasil Belajar Siswa SMP Kelas VII Melalui Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) pada Materi Penyajian Data dengan Media BUTA (Gabus Pita)*”, dari hasil belajar matematika siswa kelas VII-I SMP Muhammadiyah 5 Surabaya secara kognitif dapat ditingkatkan dengan menggunakan media BUTA (Gabus Pita) selama proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat dari nilai

Ulangan Tengah Semester (sebelum penelitian) ke siklus I yang memperoleh rata-rata 78,275 atau meningkat sebesar 22,725. Dan dari nilai siklus I ke siklus II yang memperoleh rata-rata 87,55 atau meningkat sebesar 9,275. Kemudian nilai rata-rata aktivitas siswa sebagian besar mengalami peningkatan diantaranya mendengar/memperhatikan penjelasan guru, membaca buku paket siswa/memahami soal, mengerjakan soal (individu/kelompok), dan mempresentasikan hasil kelompok. Dengan demikian penggunaan media BUTA (Gabus Pita) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas VII-I SMP Muhammadiyah 5 Surabaya.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori di atas, dapat dirumuskan hipotesis penelitian tindakan kelas ini adalah “Apabila dalam proses pembelajaran matematika menerapkan model Team Games Tournament (TGT) sesuai konsep dan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII SMP Muhammadiyah 5 Surabaya tahun pelajaran 2018/2019.