

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **1.1 Kajian Teori**

##### **2.1.1 Mata Pelajaran Matematika di SD**

###### **2.1.1.1 Hakikat Matematika**

Permendiknas nomor 22 tahun 2006 mengemukakan:

Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini dilandasi oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, analisis, teori peluang, dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan mencipta teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Sedangkan menurut Rusfendi dalam Heruman ( 2007: 1), "Matematika adalah bahasa simbol; ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif; ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil".

Selanjutnya menurut Soedjadi dalam Heruman ( 2007: 1), "hakikat matematika yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif".

Dari beberapa teori di atas disimpulkan bahwa hakikat matematika yaitu ilmu yang bersifat abstrak yang mendasari perkembangan teknologi modern untuk memajukan daya pikir manusia.

###### **2.1.1.2 Tujuan Mata Pelajaran Matematika untuk SD**

Menurut Permendiknas nomor 22 tahun 2006 Mata pelajaran matematika bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut :

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antarkonsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat, dalam pemecahan masalah,
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika,

3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh,
4. Mengomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah,
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Dari paparan di atas tujuan mata pelajaran matematika di SD agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari – hari.

### 2.1.1.3 Ruang Lingkup Mata Pelajaran Matematika Untuk SD

Menurut Permendiknas nomor 22 tahun 2006 Mata pelajaran Matematika pada satuan pendidikan SD/MI meliputi aspek - aspek sebagai berikut :

1. Bilangan
2. Geometri dan pengukuran
3. Pengolahan data

Peneliti mengambil batasan dalam ruang lingkup mata pelajaran matematika untuk SD yaitu aspek bilangan.

### 2.1.1.4 Materi Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 SD

Didalam Permendiknas nomor 22 tahun 2006, materi untuk mata pelajaran Matematika untuk Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah (MI) yaitu sebagai berikut.

Tabel 1  
Silabus Kelas 4, Semester 2

| Standar Kompetensi                              | Kompetensi Dasar                      |
|---|---------------------------------------|
| <b>Bilangan</b>                                 | 5.1 Mengurutkan bilangan bulat        |
| 5. Menjumlahkan dan mengurangkan bilangan bulat | 5.2 Menjumlahkan bilangan bulat       |
|   | 5.3 Mengurangkan bilangan bulat       |
|   | 5.3 Melakukan operasi hitung campuran |

| Standar Kompetensi   | Kompetensi Dasar   |
|--|--|
| 6. Menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah   | 6.1 Menjelaskan arti pecahan dan urutannya<br>6.2 Menyederhanakan berbagai bentuk pecahan<br>6.3 Menjumlahkan pecahan<br>6.4 Mengurangkan pecahan<br>6.5 Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pecahan           |
| 7. Menggunakan lambang bilangan Romawi   | 7.1 Mengenali lambang bilangan Romawi<br>7.2 Menyatakan bilangan cacah sebagai bilangan Romawi dan sebaliknya  |
| <b>Geometri dan Pengukuran</b><br>8. Memahami sifat bangun ruang sederhana dan hubungan antar bangun datar | 8.1 Menentukan sifat-sifat bangun ruang sederhana<br>8.2 Menentukan jaring-jaring balok dan kubus<br>8.3 Mengidentifikasi benda-benda dan bangun datar simetris<br>8.4 Menentukan hasil pencerminan suatu bangun datar |

Dalam penelitian, peneliti mengambil semester II yaitu Standar Kompetensi 6 yaitu menggunakan pecahan dalam pemecahan masalah, Kompetensi Dasar 6.3 dan 6.4 yaitu menjumlahkan pecahan dan mengurangkan pecahan.

### 2.1.2 Pengertian Pecahan

Heruman (2007: 43) menyatakan bahwa "Pecahan dapat diartikan sebagai bagian dari sesuatu yang utuh". Sedangkan Muchtar A. Karim (2005: 64) berpendapat bahwa bilangan pecahan dapat diragakan sebagai perbandingan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu benda atau himpunan bagian yang sama terhadap keseluruhan dari suatu himpunan. Selanjutnya menurut Burhan Mustajim (2008: 163), "pecahan merupakan bagian dari keseluruhan".

Dari teori-teori di atas disimpulkan bahwa pecahan adalah bagian dari keseluruhan yang utuh.

### 2.1.3 Karakteristik Siswa Kelas 4 Sekolah Dasar

Mulyani Sumantri dan Johar Permana (2001: 10) menyatakan bahwa “masa usia sekolah dasar (sekitar 6,0-12,0) merupakan tahapan perkembangan penting dan bahkan fundamental bagi kesuksesan perkembangan selanjutnya”.

Karakteristik anak usia sekolah dasar secara umum sebagaimana dikemukakan Bassett, Jacka, dan Logan (1983) berikut ini : 1) mereka secara alamiah memiliki rasa ingin tahu yang kuat dan tertarik akan dunia sekitar yang mengelilingi diri mereka sendiri, 2) mereka senang bermain dan lebih suka bergembira/riang, 3) mereka suka mengatur dirinya untuk menangani berbagai hal, mengeksplorasi suatu situasi dan mencobakan usaha-usaha baru, 4) mereka biasanya tergetar perasaannya dan terdorong untuk berprestasi sebagaimana mereka tidak suka mengalami ketidakpuasan dan menolak kegagalan-kegagalan, 5) mereka belajar secara efektif ketika mereka merasa puas dengan situasi yang terjadi, 6) mereka belajar dengan cara bekerja, mengobservasi, berinisiatif, dan mengajar anak-anak lainnya (Sumantri & Permana, 2001).

Berdasarkan pendapat di atas maka disimpulkan bahwa masa usia SD sekitar 6 sampai 12 tahun. Dalam kegiatan belajar anak sekolah dasar memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Karakteristik ini sangat menentukan proses keberhasilan pembelajaran selanjutnya. Siswa kelas 4 SDN Weton Kulon secara alamiah itu rasa ingin tahu terhadap sesuatu yang belum diketahui itu tinggi, karakteristik yang lainnya yaitu lebih senang bermain. Hal ini ada kaitannya dengan model yang digunakan peneliti dalam proses pembelajaran, karena di dalam model itu terdapat suatu permainan. Sehingga karakteristik anak kelas 4 ini sesuai dengan model yang digunakan peneliti.

### 2.1.4 Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

#### 2.1.4.1 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif

Isjoni berpendapat, “pembelajaran kooperatif sebagai salah satu pendekatan mengajar dimana murid bekerja sama diantara satu sama lain dalam kelompok belajar yang kecil untuk menyelesaikan tugas individu atau kelompok yang diberikan oleh guru” (2009: 20). Sedangkan Slavin (1985) menyatakan bahwa “pembelajaran kooperatif adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya 4-6 orang dengan struktur kelompok heterogen” (Isjoni, 2009: 15).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kooperatif adalah suatu pembelajaran yang di dalamnya mengutamakan kerjasama antara siswa

yang satu dengan siswa yang lain dalam satu kelompok belajar yang anggotanya heterogen. Tipe pembelajaran kooperatif itu mengutamakan kerjasama kelompok dan memastikan semua anggota kelompok memahami materi yang telah diberikan.

#### **2.1.4.2 Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

Ekocin (2011) menyatakan bahwa “pembelajaran model *TGT* adalah salah satu tipe atau model 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*”. Sedangkan Isjoni berpendapat, “*TGT* 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, dan suku kata atau ras yang berbeda” (2009: 83). Selanjutnya Slavin berpendapat, “model *TGT* merupakan salah satu metode pembelajaran kooperatif di dalamnya menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain” (2010: 163).

Dari beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah metode pembelajaran kooperatif yang menempatkan dalam kelompok kecil yang beranggotakan 4-5 orang atau 5-6 orang yang melibatkan aktivitas seluruh siswa dalam kelompok yang heterogen yang di dalamnya terdapat *game*, turnamen akademik untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim. Jadi di dalam model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini, dipastikan semua anggota memahami materi yang diberikan, apabila salah satu anggota ada yang belum paham, maka tugas anggota yang lain wajib memahamkan anggotanya yang belum paham dan kerja sama kelompok itu yang utama.

#### **2.1.4.3 Manfaat Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

Slavin berpendapat, “manfaat model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yaitu mengaktifkan siswa dalam mengikuti pembelajaran, melatih kerja sama dalam kelompok belajar” (2010: 169).

Anatahime (2009) menyebutkan 2 manfaat model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yaitu :



- 1) Sebagai alternatif untuk menciptakan kondisi yang variatif dalam kegiatan belajar mengajar;
- 2) Dapat membantu guru untuk menyelesaikan masalah dalam pembelajaran seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa.

Jadi manfaat dari model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* adalah dapat menciptakan kondisi yang variatif dalam pembelajaran dan membantu guru menyelesaikan masalah misalnya pada siswa yang minat belajarnya rendah. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat menciptakan kreativitas dan kerjasama dalam kelompok sehingga pembelajaran di kelas menyenangkan.

#### **2.1.4.4 Kelebihan dan Kekurangan Model Kooperatif Tipe *TGT***

Menurut Suarjana dalam Anatahime (2009) kelebihan dan kekurangan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* sebagai berikut.

- 1) Kelebihan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* yaitu :

- a) lebih meningkatkan penerimaan waktu untuk tugas,
- b) mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu,
- c) dengan waktu yang sedikit dapat menguasai materi secara mendalam,
- d) proses belajar mengajar berlangsung dengan keaktifan dari siswa,
- e) mendidik siswa untuk berlatih bersosialisasi dengan orang lain,
- f) motivasi belajar lebih tinggi,
- g) hasil belajar lebih baik,
- h) meningkatkan kebaikan budi, kebaikan dan toleransi.

- 2) Kelemahan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* yaitu :

- a) 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 dan 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.

#### b) 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.

Dengan adanya kelebihan dan kekurangan dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dalam pembelajaran Matematika maka guru sebisa mungkin memberikan alternatif untuk siswa dalam mengatasi kelemahan model *TGT*.

#### 2.1.4.5 Langkah-Langkah Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT*

Slavin (2010:166) berpendapat, "langkah-langkah model *TGT* sebagai berikut.

1) Presentasi Kelas. Materi dalam *TGT* pertama-tama diperkenalkan dalam presentasi di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang sering kali dilakukan atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi bisa juga memasukkan presentasi audiovisual. Bedanya presentasi kelas dengan pengajaran biasa hanyalah presentasi tersebut harus benar-benar berfokus pada unit *TGT*. Dengan cara ini, para siswa akan menyadari bahwa mereka harus benar-benar memberi perhatian penuh selama presentase kelas, karena dengan demikian akan sangat membantu mereka mengerjakan kuis-kuis, dan skor kuis mereka menentukan skor tim mereka. 2) Tim. Tim terdiri dari empat atau lima siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras dan jenis kelamin, ras dan etnitas. Fungsi utama dari tim ini adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Setelah guru menyampaikan materinya, tim berkumpul untuk mempelajari lembar kegiatan atau materi lainnya. 3) Game. Gamenya terdiri dari pertanyaan-pertanyaan kontennya yang relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. 4) Turnamen. Turnamen adalah sebuah struktur di mana game berlangsung. Biasanya berlangsung pada akhir minggu atau atau akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan. 5) Rekognisi Tim. Tim akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai criteria tertentu. Skor tim siswa dapat juga digunakan untuk menentukan dua puluh persen dari peringkat mereka".

Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*, dalam pelaksanaannya di kelas peneliti mengembangkannya sebagai berikut :

- 1) Guru menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa sesuai kompetensi dasar yang akan dicapai. Guru dapat menggunakan berbagai pilihan dalam menyampaikan materi pembelajaran ini kepada siswa. Di sini guru juga menjelaskan rambu-rambu dalam permainan dan memotivasi siswa supaya menjadi pemenang dalam game dan turnamen.
- 2) Guru membentuk beberapa tim kelompok. Setiap kelompok terdiri dari 5–6 anggota, dimana anggota kelompok mempunyai kemampuan akademik yang berbeda-beda (tinggi, sedang, dan rendah). Jika mungkin, anggota kelompok berasal dari budaya atau suku yang berbeda serta memperhatikan kesetaraan gender. Tim ini tujuannya untuk mempersiapkan *game* dan turnamen. Setiap kelompok mempunyai tugas untuk memahamkan anggotanya.
- 3) Yang selanjutnya yaitu *game*, dimana *game* ini berisi pertanyaan-pertanyaan bernomor untuk menguji kemampuan dari presentasi kelas dan kerja tim kelompok;
- 4) Setelah *game* berlangsung, langkah berikutnya yaitu turnamen. Turnamen ini berada di atas meja turnamen yang dimainkan oleh perwakilan tim kelompok. Dalam turnamen terdiri dari 10 pertanyaan bernomor yang dimainkan di atas meja oleh perwakilan dari kelompok masing-masing. Setiap kelompok bersaing untuk mendapatkan skor. Siswa kembali ke tim mereka dengan membawa nilai dari hasil turnamen.
- 5) Setelah turnamen selesai, Nilai dijumlahkan dan dibagi sesuai dengan jumlah anggota tim. Tim yang mendapat nilai tertinggi akan mendapatkan penghargaan. Penghargaan dapat berupa ucapan selamat, sertifikat, alat-alat tulis dan yang lainnya. Pemberian penghargaan tujuannya untuk memotivasi siswa supaya lebih semangat dan sungguh-sungguh dalam kerja kelompok.

### 2.1.5 Teori Hasil Belajar

Menurut Winkel, dalam Purwanto ( 2013: 45 ) hasil belajar adalah perubahan yang mengakibatkan manusia berubah dalam sikap dan tingkah lakunya.

Sedangkan menurut Gagne dan Driscoll (1988:36) dalam *ebookbrowse* “hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa sebagai akibat perbuatan belajar dan dapat diamati melalui penampilan siswa (*learner 's performance*)”. Selanjutnya



menurut Oemar Hamalik ( 2006: 30 ) dalam Indramunawar, "hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti".

Dari beberapa teori tersebut disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh siswa sebagai suatu hasil dari proses belajar.

## 2.2 Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang dilakukan Yeni Suryaningsih (2010) penerapan pendekatan kooperatif model *TGT* di SDN 1 Tenggong Kecamatan Rejotangan Kabupaten Tulungagung dalam pembelajaran KPK dan FPB diimplementasikan dengan lima tahap yaitu tahap persiapan, penyampaian materi, belajar tim, turnamen, kognisi tim. Penerapan pendekatan kooperatif model *TGT* ini digunakan untuk meningkatkan penilaian proses siswa dan hasil belajar. Hal ini dapat diketahui dari peningkatan penilaian proses selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan peningkatan hasil belajar siswa. Penilaian proses dari siklus I sebanyak 56 % dan siklus II sebanyak 100 %, hal ini menunjukkan peningkatan kualitas proses sebesar 44 %. Ketuntasan belajar pada siklus I ke siklus II juga mengalami peningkatan dari 67 % menjadi 89 %, hal ini menunjukkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 22 %.

Penelitian yang dilakukan Wiji Wijayanti (2010) penerapan pembelajaran kooperatif model *TGT (Teams Games Tournaments)* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Kauman 3 kecamatan Kepanjenkidul kota Blitar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar baik individu maupun klasikal. Peningkatan tersebut adalah dari 65,6 % menjadi 90 % berarti terjadi peningkatan sebesar 24,4 %. Hasil yang diperoleh pada pelaksanaan diskusi dengan menerapkan pembelajaran kooperatif pada siklus I menunjukkan bahwa dari 32 siswa terdapat 26 siswa yang dinyatakan tuntas dan 6 siswa dari 32 siswa dinyatakan tidak tuntas dalam berdiskusi dengan skor dibawah kriteria yaitu 7. Secara klasikal hasil aktivitas siswa mencapai persentase 68 % dan termasuk dalam kriteria tidak tuntas.

Berdasarkan beberapa penelitian yang relevan di atas terbukti bahwa penggunaan model Kooperatif Tipe *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

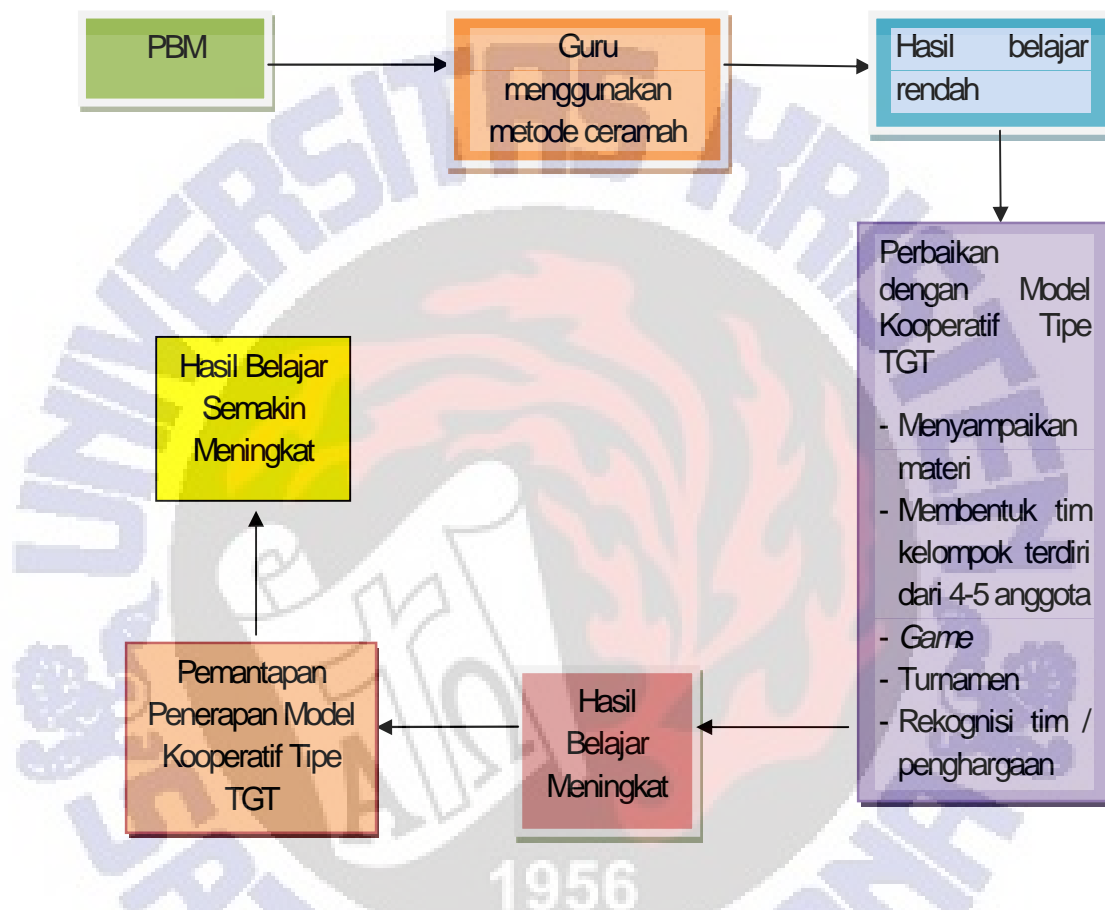
### 2.3 Kerangka Berpikir

Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Dalam kegiatan pembelajaran Matematika pada umumnya permasalahan yang ada guru mengajarkan dengan metode ceramah dan tanya jawab. Hal ini sama dengan pembelajaran Matematika yang terjadi di kelas 4 SD Negeri Weton Kulon, guru dalam menyampaikan materi pecahan sampai saat ini masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Dalam kegiatan pembelajaran juga masih belajar secara klasikal. Tetapi pada kenyataannya metode ceramah, tanya jawab, dan belajar secara klasikal yang diterapkan guru dalam pembelajaran Matematika di kelas 4 SD Negeri Weton Kulon tentang pecahan respon siswa dalam belajar masih rendah dan hasil belajarnya juga belum baik. Dari kenyataan ini pembelajaran Matematika tentang pecahan kurang tepat menggunakan metode ceramah, tanya jawab, dan belajar secara klasikal.

Sehubungan dengan hal di atas maka dalam pembelajaran di kelas guru harus dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan bermakna dalam pembelajaran Matematika salah satu cara yang dilakukan guru adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)*. Pembelajaran model kooperatif tipe *TGT* adalah metode pembelajaran kooperatif yang menempatkan dalam kelompok kecil yang beranggotakan 5-6 orang yang melibatkan aktivitas seluruh siswa dalam kelompok yang heterogen yang di dalamnya terdapat *game*, turnamen akademik untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim. Dalam model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini penelitian dilaksanakan dalam dua siklus, setiap siklus terdiri dari empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi agar dapat mendapat hasil yang lebih optimal. Setiap siklus terdiri dari 5 langkah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* yaitu: presentasi kelas, tim, *game*, turnamen, dan rekognisi tim.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT (Teams Games Tournament)* ini sangat berpengaruh terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas 4SDN Weton Kulon. Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* itu di dalamnya terdapat *game*, turnamen akademik sehingga jika diterapkan dalam pembelajaran Matematika itu pembelajaran akan menyenangkan dan bermakna bagi siswa, sehingga siswa tidak jenuh

dan bosan dengan adanya variasi dalam pembelajaran di kelas. Peneliti berharap pembelajaran dengan model kooperatif tipe *TGT* dapat membuat siswa aktif dan tidak merasa bosan dalam mengikuti pembelajaran Matematika, dan hasil belajar siswa kelas 4 SD Negeri Weton Kulon tentang pecahan dapat meningkat.



Gambar 1  
Skema Kerangka Berpikir

#### 2.4 Hipotesis Tindakan

Berdasarkan tinjauan pustaka dan kerangka pemikiran di atas, penulis dapat mengajukan hipotesis tindakan penelitian “Jika penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dilaksanakan dengan baik, maka diduga dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas 4 SD Negeri Weton Kulon Puring Kebumen Tahun Pelajaran 2012/2013.