

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT)

EFFORTS TO INCREASE MATHEMATIC LEARNING ACHIEVEMENT BY USING TEAMS-GAMES-TOURNAMENTS (TGT)

Oleh: Sri Hardina, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, srihardina25@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri Jlaban, Kulon Progo Tahun Ajaran 2018/2019 melalui model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT). Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas model Kemmis & McTaggart. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 24 siswa, terdiri dari 11 siswa putra dan 13 siswa putri. Teknik pengumpulan data berupa tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Validasi instrumen dilakukan melalui *expert judgement*. Data dianalisis secara kuantitatif dan kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan partisipasi guru pada siklus I ke siklus II dari 77% menjadi 91%. Peningkatan partisipasi siswa pada siklus I ke siklus II meningkat dari 72% menjadi 89%. Presentase ketuntasan hasil tes belajar siswa (KKM ≥ 76) siklus I dan siklus II sebanyak 16 siswa (67%) menjadi 22 siswa (92%) dengan peningkatan rata-rata hasil belajar 6,4 yaitu dari 75,6 menjadi 82.

Kata kunci: *model teams games tournaments, hasil belajar*

This research aim at improving the mathematics learning outcomes of fourth grade students of SDN Jlaban, Kulon Progo in Academic Year 2018/2019 by using Teams Games Tournaments (TGT) learning model. This research used the Kemmis & Mc Taggart model. The research subjects were fourth grade elementary school students. The data collection techniques were tests, observations, interviews, and documentation. Instrument validation was done through expert judgment. The data were analyzed quantitatively and qualitatively. The results show that teams games tournaments learning model can increase teacher participation in first cycle to second cycle from 77% to 91%. The student participation in the first and second cycles increased from 72% to 89%. The percentage of completeness of the results of student learning tests (KKM ≥ 76) in first cycle and second cycle are 16 students (67%) to 22 students (92%), with an increase in the learning outcomes average of 6.40 which from 75.6 to 82

Keywords: teams games tournament model, mathematics achievement

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kegiatan yang universal dalam kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya, mengubah tingkah laku ke arah yang lebih baik. Berdasarkan Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 pasal 1 (Helmawati, 2014:23) menyebutkan bahwa pendidikan adalah usaha

sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Usaha untuk mewujudkan tujuan pendidikan adalah melalui pembelajaran formal

di sekolah yang di dalamnya terdapat beberapa mata pelajaran yang harus ditempuh oleh siswa, salah satunya adalah matematika.

Pembelajaran matematika merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan di sekolah dasar. Menurut Hudoyo (2003:24) matematika merupakan suatu alat untuk mengembangkan cara berfikir. Oleh karena itu matematika sangat diperlukan baik untuk kehidupan sehari-hari maupun dalam menghadapi kemajuan IPTEK. Hakikat matematika menurut Soedjadi dalam Heruman (2008:1) yaitu memiliki objek tujuan yang abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif. Dalam matematika, setiap konsep abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa sehingga melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya. Oleh sebab itu dalam pengajaran mata pelajaran matematika diberikan alokasi waktu yang cukup banyak dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya.

Dalam pelaksanaan pembelajaran matematika, seorang guru harus pandai dalam menciptakan suatu iklim pembelajaran yang baik dan menarik sehingga siswa dapat aktif dalam mengembangkan potensi dirinya, seperti siswa dapat belajar berinteraksi dan berkomunikasi dengan teman-teman sekelasnya, serta secara aktif mampu menyelesaikan permasalahan-permasalahan yang diberikan oleh guru selama proses pembelajaran. Hal-hal yang dapat dilakukan guru yakni dengan menerapkan model,

metode, dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pencapaian materi. Penerapan model pembelajaran yang tepat dan optimal akan membuat siswa berpikir dan beraktivitas secara aktif dalam rangka melatih kemampuannya merespon situasi sosial. Salah satunya adalah model pembelajaran aktif yang dapat menarik minat dan partisipasi siswa untuk mengikuti setiap proses pembelajaran. Menurut Warsono dan Hariyanto (2013: 12), pembelajaran aktif adalah pengajaran yang melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran aktif mengkondisikan agar siswa selalu melakukan pengalaman belajar yang bermakna dan senantiasa berpikir tentang apa yang dapat dilakukannya selama pembelajaran.

Berdasarkan pada hasil observasi dan wawancara kepada siswa dan guru di SD Negeri Jlaban pada beberapa waktu yang lalu, peneliti menemukan permasalahan bahwa pembelajaran matematika masih belum sesuai harapan. Setelah peneliti melakukan refleksi melalui data observasi, dan wawancara, ternyata masih banyak sekali hambatan atau kesulitan-kesulitan yang terjadi, terutama anggapan para siswa bahwa matematika adalah mata pelajaran yang paling ditakuti dan sulit dibandingkan dengan mata pelajaran yang lainnya. Berikut diantaranya permasalahan yang muncul pada pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri Jlaban, diantaranya sebagai berikut : Pertama, hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang terbilang rendah. Dari data hasil belajar yang diperoleh dari guru kelas, mata pelajaran

matematika jika dibandingkan dengan hasil belajar mata pelajaran lain seperti IPA, IPS, Bahasa Indonesia dan lainnya, matematika mempunyai hasil belajar yang paling rendah bahkan nilai rata-rata yang belum mampu mencapai batas KKM (≥ 76). Hal ini dapat dilihat dari hasil Penilaian Tengah Semester (PTS) 1 tahun ajaran 2018/2019 siswa kelas IV yang berjumlah 24 siswa, sebanyak 8 siswa lulus KKM (nilai ≥ 76) sementara 16 lainnya memperoleh nilai ≤ 76 , atau dapat dikatakan belum melampaui KKM. Hal tersebut terjadi karena siswa belum memahami materi dengan tuntas, terutama dalam menyelesaikan soal berbentuk soal cerita.

Kedua, kurangnya penerapan model-model pembelajaran yang variatif pada pembelajaran matematika. Guru dalam menyampaikan pembelajaran masih bersifat *teacher center* dimana guru menyampaikan materi dengan ceramah dan memberi penugasan. Oleh karenanya aktivitas siswa dalam proses pembelajaran kurang merata, sebagian siswa hanya duduk memperhatikan serta kegiatan tanya jawab hanya diikuti oleh beberapa siswa saja. Selain itu, keterampilan sosial siswa masih kurang dalam hal kerjasama dan tanggung jawab, terlihat saat pembelajaran di kelas siswa lebih sering diberikan tugas individu oleh guru dan tidak sedikit pula siswa yang enggan berbagi atau mau mengajari temannya yang belum mampu menguasai materi tersebut. Sehingga siswa yang belum mampu menguasai tugas tersebut cenderung malas dan memilih tidak mengerjakan

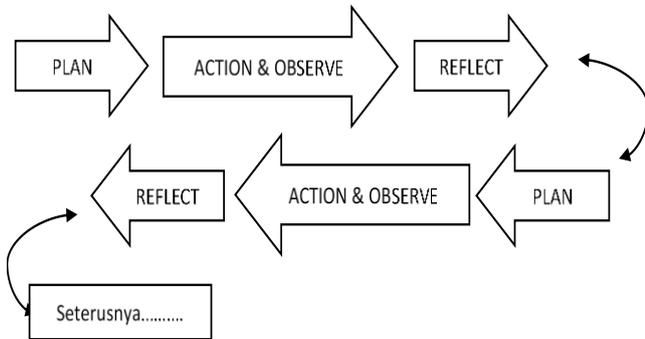
tugas yang diberikan oleh guru. Dalam hal ini model pembelajaran harus sesuai dengan kebutuhan setiap materi pelajaran dan mampu mengatasi kesulitan yang ada. Model pembelajaran yang baik akan bisa mendeteksi letak kesulitan siswa dan membangkitkan minat belajar mereka.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti akan memecahkan masalah rendahnya hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran aktif yang bersifat kooperatif yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)*. Menurut Slavin (2008:214), model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung permainan dan *reinforcement*. TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individual, di mana siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain untuk memperoleh skor tertinggi. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournaments (TGT)* memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas) atau *Classroom Action Research*.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis & Mc Taggart Menurut Pardjono dkk (2007: 22)

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Jlaban yang beralamatkan di Dlaban, Sentolo, Kulon Progo, Yogyakarta. Waktu penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 11 sampai dengan 29 Maret tahun ajaran 2018/2019.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Jlaban Sentolo yang berjumlah 24, terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Prosedur

Desain penelitian ini adalah desain Penelitian Tindakan Kelas menurut Kemmis & Mc Taggart dengan prosedur perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Tahap perencanaan mencakup kegiatan analisis standar isi untuk mengetahui Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar yang akan diajarkan, mengembangkan RPP, LKS dan alat peraga, menganalisis berbagai alternatif pemecahan

masalah pembelajaran, mengembangkan pedoman atau instrumen yang digunakan pada siklus PTK, dan menyusun alat evaluasi pembelajaran.

Pelaksanaan Tindakan PTK mencakup prosedur dan tindakan yang akan dilakukan, serta proses perbaikan yang akan dilakukan. Pelaksanaan penelitian ini menggunakan penelitian kolaboratif, guru melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournaments (TGT)* sesuai dengan RPP yang telah disusun. Sedangkan peneliti bertugas mengamati proses pembelajaran.

Pada saat guru melaksanakan pembelajaran, peneliti melakukan pengamatan berdasarkan lembar observasi yang telah disiapkan, mendokumentasi langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang sedang berlangsung, serta menilai hasil tindakan dengan menggunakan format yang telah disiapkan.

Pada tahap refleksi, peneliti dan guru melakukan evaluasi mutu, jumlah, dan waktu dari setiap tindakan, melakukan pertemuan dengan guru untuk membahas hasil evaluasi tentang skenario pembelajaran dan lembar kerja siswa, dan memperbaiki pelaksanaan tindakan sesuai hasil evaluasi untuk digunakan pada siklus selanjutnya.

Data, Instrumen, dan Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data adalah tes, observasi, wawancara, dan dokumentasi. Tes prestasi atau *achievement test* yaitu tes yang digunakan untuk

megukur pencapaian seseorang setelah mempelajari sesuatu. Pada penelitian ini, tes digunakan sebagai alat untuk mengukur hasil belajar siswa kelas IV SD N Jlaban tentang keliling dan luas bangun datar pada soal cerita. Instrumen tes berupa tes *essay* yang diberikan di setiap akhir pembelajaran.

Teknik observasi yang digunakan adalah observasi sistematis, dimana pedoman pengamatan kegiatan guru dan kegiatan siswa telah disiapkan. Instrumen observasi berupa lembar observasi aktivitas guru dan siswa dengan bentuk *rating scale* berskala 1,2,3, dan 4. Pada teknik dokumentasi peneliti menyelidiki dokumen daftar nilai matematika siswa pada PTS semester I tahun ajaran 2018/2019 dan buku catatan siswa. Untuk memberi gambaran secara konkret mengenai kegiatan pembelajaran digunakan dokumentasi foto. Instrumen dari teknik dokumentasi ini adalah kamera.

Teknik interviu yang digunakan adalah interviu terpimpin yakni dengan wawancara dengan menyiapkan beberapa pertanyaan yang ditujukan kepada guru kelas IV SD N Jlaban untuk menyelidiki lebih dalam mengenai kegiatan pembelajaran beserta permasalahannya serta konsultasi alternatif penggunaan model pembelajaran. Interviu juga dilakukan terhadap siswa untk mengetahui pendapat mereka tentang model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dan evaluasinya. Instrumen teknik interviu yaitu pedoman wawancara yang disusun untuk mendapatkan refleksi dari sudut pandang guru

dan siswa. Validasi instrumen dilakukan melalui *expert judgement*.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kuantitatif

Data yang dianalisis secara kuantitatif dalam penelitian ini yaitu tes hasil belajar dan penghitungan skor observasi .

a. Tes Hasil Belajar

Tes hasil belajar dilakukan disetiap akhir siklus. Hasil tes tersebut digunakan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri Jlaban setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*. Analisis data hasil belajar dilakukan dengan cara analisis statistik deskriptif untuk menghitung rata-rata dan presentase ketuntasan yang disajikan dalam tabel dan diagram.

b. Hasil Observasi

Data hasil observasi peneliti terhadap aktivitas siswa dan guru selama kegiatan pembelajaran tiap siklus dianalisis menggunakan statistik deskriptif yang berupa jumlah, rata-rata, dan presentase skor perolehan hasil observasi yang disajikan dalam tabel dan diagram.

2. Teknik Analisis Data Kualitatif

Hasil dokumentasi, observasi, dan wawancara dianalisis oleh peneliti secara kualitatif agar dapat mengukur, mengumpulkan data dan informasi mengenai suatu fenomena, baik yang berupa peristiwa maupun tindakan, baik dalam situasi yang sesungguhnya maupun dalam situasi buatan. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil observasi dan tes hasil belajar

kemudian dideskripsikan secara kualitatif. Begitu pula dengan hasil wawancara guru dan siswa. Data-data tersebut dideskripsikan dengan rinci hingga pada akhirnya dapat ditarik kesimpulan.

Kriteria keberhasilan tindakan yang ditetapkan dalam penelitian ini adalah apabila nilai rata-rata kelas pada setiap siklus mengalami peningkatan, minimal 90% dari jumlah siswa mencapai kriteria ketuntasan minimal (≥ 76), dan skor pada aktivitas guru dan siswa yang diperoleh mencapai lebih dari 85% dengan kualifikasi sangat baik.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan 2 pertemuan pada setiap siklusnya. Penelitian diawali dengan pemberian *pre test* dengan tujuan mengetahui seberapa jauh kemampuan siswa dalam menyelesaikan keliling dan luas bangun datar pada soal cerita.

Tabel 2. Hasil Pre Tes Pra Tindakan

Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	24
Jumlah Siswa yang Mengikuti Tes	24
Jumlah Nilai	1110
Nilai Tertinggi	76
Nilai Terendah	30
Nilai Rata-rata	46
Jumlah Siswa Tuntas	1
Jumlah Siswa Belum Tuntas	23
Presentase Siswa Tuntas	4 %
Presentase Siswa Belum Tuntas	96 %

Hasil analisis deskriptif kuantitatif menunjukkan bahwa sebanyak 16 siswa dari 24 siswa mengikuti pretes pratindakan. Rata-rata nilai dari ke 24 siswa kelas IV yang mengikuti pretes yaitu sebesar 46 dengan nilai tertinggi 76 dan nilai terendah 30. Siswa yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan 76 dinyatakan tuntas, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 76 dinyatakan belum tuntas. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa sebanyak 1 (4 %) siswa dinyatakan tuntas, sedangkan 23 (96%) siswa lainnya dinyatakan belum tuntas. Hasil analisis *pre test* menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menghitung keliling dan luas bangun datar masih rendah.

SIKLUS I

Siklus I dilaksanakan sesuai dengan tahap-tahap penelitian tindakan kelas yaitu diawali dengan perencanaan, kemudian dilanjutkan dengan pelaksanaan tindakan, observasi, dan evaluasi. Hasil pelaksanaan penelitian pada siklus I secara ringkas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa pada Siklus I

No	Subjek Penelitian	Rata-Rata	Tingkat Keberhasilan
1.	Guru	(55) 77 %	Baik
2.	Siswa	(61) 72 %	Baik

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar siklus I aktivitas guru pada awal, inti, hingga akhir pelajaran sudah mencapai 77% dengan perolehan

skor rata-rata 55. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan guru dari awal, inti, hingga akhir pembelajaran telah masuk dalam kategori baik. Secara ringkas disajikan pada tabel di bawah ini. Sementara itu, aktivitas siswa mencapai 72% dengan perolehan skor rata-rata 65. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan siswa dari awal, inti, hingga akhir pembelajaran telah masuk dalam kategori baik.

Hasil tes pada siklus I digunakan sebagai upaya untuk mengetahui seberapa besar hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)* pada materi keliling dan luas bangun datar pada soal cerita. Adapun hasil lengkapnya dapat dilihat pada ringkasan berikut ini.

Tabel 4. Tes Hasil Belajar Siswa Siklus I

Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	24
Jumlah Siswa yang Mengikuti Tes	24
Jumlah Nilai	1815
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	43
Nilai Rata-rata	75,6
Jumlah Siswa Tuntas	16
Jumlah Siswa Belum Tuntas	8
Presentase Siswa Tuntas	67%
Presentase Siswa Belum Tuntas	33%

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebanyak 24 siswa kelas IV mengikuti postes siklus I. Sebanyak 16 siswa telah melampaui KKM, dimana KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran matematika adalah 76. Sehingga dapat

dikatakan bahwa terdapat 67% siswa yang telah tuntas. Sementara itu, masih terdapat 8 siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Dengan kata lain, terdapat 33% yang belum tuntas. Nilai tertinggi yang didapatkan siswa yaitu 100, sementara nilai terendah yang didapatkan siswa yaitu 43. Jumlah nilai dari 24 siswa tersebut adalah 1815 sehingga rata-rata nilainya adalah 75,6.

Ada beberapa hal yang menjadi refleksi pada siklus I untuk perbaikan di siklus II, diantaranya beberapa siswa masih sulit untuk menerima kelompok yang dibentuk, siswa tidak mau bekerjasama, suasana kelas masih kurang kondusif siswa banyak yang ramai sendiri dan kegiatan permainan masih sulit dikondisikan. Upaya perbaikan yang dilakukan oleh guru yaitu memberikan pemahaman kepada siswa tentang pentingnya sifat kerjasama dalam belajar, membuat peraturan kesepakatan bersama saat kegiatan belajar sehingga kelas kondusif, menjelaskan dengan detail aturan permainan. Sehubungan dengan hal itu, diadakan tindakan di siklus II karena hasil tindakan belum memenuhi kriteria keberhasilan.

SIKLUS II

Observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran matematika mengenai upaya meningkatkan hasil belajar matematika materi keliling dan luas bangun datar melalui model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*.

Tabel 5. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II

No	Subjek Penelitian	Rata-Rata	Tingkat Keberhasilan
1	Guru	66 (91%)	Sangat Baik
2	Siswa	75 (89%)	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat berlangsungnya kegiatan belajar mengajar siklus II, aktivitas guru sudah mencapai 91% dengan perolehan skor rata-rata 66. Angka tersebut menunjukkan bahwa kegiatan guru dari awal, inti, hingga akhir pembelajaran telah masuk dalam kategori sangat baik. Sebelum memulai pembelajaran, guru sudah menyiapkan keperluan mengajar seperti media pembelajaran, kartu soal, soal evaluasi, dan memasang *co-card* siswa. Pada kegiatan awal, guru sudah mengawali pembelajaran dengan berdoa dan menyapa siswa dengan baik dan ramah. Melakukan kegiatan permainan dan turnamen sesuai dengan aturan yang diberikan oleh guru.

Sementara itu, dari hasil observasi aktivitas siswa menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam pembelajaran di siklus II masuk dalam kategori sangat baik, dengan skor rata-rata 75 atau. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa persentase 89% kegiatan dilaksanakan dengan sangat baik oleh siswa. Hal tersebut terlihat dari awal pembelajaran, siswa sudah mempersiapkan alat tulis dan buku, merespon apersepsi, tujuan, manfaat, dan motivasi dengan antusias. Jumlah siswa yang membuat kegaduhan berkurang, siswa saling membantu dalam mengerjakan soal saat berkelompok, siswa

bertanding dengan peserta dari kelompok lain untuk mewakili kelompoknya untuk mendapatkan skor. Adapun hasil lengkap tes hasil belajar siswa dalam materi keliling dan luas bangun datar pada soal cerita yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat dilihat pada ringkasan hasil berikut ini.

Tabel 6. Tes Hasil Belajar Siklus II

Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	24
Jumlah Siswa yang Mengikuti Tes	24
Jumlah Nilai	1966
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	70
Nilai Rata-rata	82
Jumlah Siswa Tuntas	22
Jumlah Siswa Belum Tuntas	2
Persentase Siswa Tuntas	92%
Persentase Siswa Belum Tuntas	8%

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebanyak 24 siswa kelas IV mengikuti postes siklus II. Sebanyak 22 siswa telah melampaui KKM, dimana KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran matematika adalah 76. Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat 92% siswa yang telah tuntas. Sementara itu, masih terdapat 2 siswa yang masih mendapatkan nilai di bawah KKM. Dengan kata lain, terdapat 8% yang belum tuntas. Nilai tertinggi yang didapatkan siswa yaitu 100, sementara nilai terendah yang didapatkan siswa yaitu 70. Jumlah nilai dari 24 siswa tersebut adalah 1966 sehingga rata-rata nilainya adalah 82.

Refleksi pada siklus II bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pembelajaran yang telah dilakukan. Berdasarkan hasil observasi dan hasil tes siklus II diperoleh bahwa kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat berjalan dengan baik dan lancar dibandingkan dengan siklus I. Selama proses pembelajaran matematika pada siklus II, terlihat bahwa hampir seluruh siswa terlibat aktif dan masuk dalam kategori sangat baik.

Berikut grafik diagram peningkatan aktivitas guru dan siswa pada siklus I dan siklus II.



Gambar 2. Grafik Peningkatan Aktivitas Guru dan Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Skor rata-rata aktivitas guru pada siklus I mencapai 81% dengan kategori sangat baik. Sementara itu pada siklus II, skor rata-rata aktivitas guru meningkat hingga mencapai 99% dengan kategori sangat baik. Begitu pula dengan skor rata-rata aktivitas siswa pada siklus I sebesar 71% yang masuk dalam kategori baik, meningkat hingga 89% pada siklus II dan masuk dalam kategori sangat baik.

Rata-rata aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games*

Tournaments (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar siswa terkait keliling dan luas bangun datar pada soal cerita telah meningkat dan sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan. Kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditentukan yaitu apabila rata-rata skor minimal 80% atau dengan klasifikasi sangat baik.

Selain itu, terjadi peningkatan terkait hasil belajar siswa. Pada siklus I, terdapat 16 siswa tuntas sedangkan 8 siswa lainnya belum tuntas. Atau dapat dikatakan bahwa terdapat 67% siswa telah melampaui KKM, sementara itu terdapat 33% siswa belum melampaui KKM. KKM yang ditetapkan sebesar 76. Berdasarkan hasil tes pada siklus II, sebanyak 92% siswa melampaui KKM, sedangkan 8% siswa belum melampaui KKM dengan rincian 22 siswa tuntas dan 2 siswa yang belum tuntas. Jika dibandingkan dengan hasil postes siklus I, terjadi kenaikan hasil belajar pada siklus ke II. Berikut disajikan grafik peningkatan persentase jumlah siswa yang melampaui KKM dari siklus I ke siklus II.



Gambar 3. Diagram Peningkatan Persentase Siswa Tuntas pada *Post Test* Siklus I dan Siklus II



Gambar 3. Grafik Peningkatan Rata-Rata Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Grafik di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang berhasil dicapai pada siklus I yaitu 75,6. Pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa meningkat 6,4 menjadi 82. Hal tersebut menunjukkan bahwa terjadi kenaikan rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I ke siklus II sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan. Berdasarkan hasil persentase yang diperoleh pada siklus II dan nilai rata-rata hasil tes, maka dengan demikian pembelajaran dikatakan berhasil dan penelitian dihentikan.

Pembahasan

Tercapainya seluruh indikator keberhasilan menandakan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar karena dengan langkah pembelajaran yang terdapat di dalamnya yaitu antara lain penyampaian materi, belajar dalam kelompok, *games tournaments*, dan penghargaan kelompok dapat membuat siswa lebih menguasai suatu permasalahan, dalam hal ini terkait keliling dan luas bangun datar pada soal cerita. Hal ini dikarenakan dalam setiap langkahnya model

pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)* siswa akan mengulang soal-soal yang diberikan dengan pola yang sama di setiap langkah pembelajaran. Sehingga membuat siswa terbiasa dan hafal dengan langkah penyelesaian soal.

Hal ini sesuai dengan teori psikologi daya yaitu prinsip belajar yang menekankan perlunya adanya pengulangan. Menurut teori ini belajar adalah melatih daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri atas daya mengamati, menanggapi, mengingat, mengkhayal, merasakan, berpikir dan sebagainya. Dengan mengadakan pengulangan maka daya-daya tersebut akan berkembang, seperti halnya pisau yang selalu diasah akan menjadi tajam, maka daya yang dilatih dengan pengulangan-pengulangan akan sempurna. Dalam proses belajar, semakin sering materi pelajaran diulangi maka semakin ingat dan melekat pelajaran itu dalam diri seseorang. Mengulang besar pengaruhnya dalam belajar, karena dengan adanya pengulangan "bahan yang belum begitu dikuasai serta mudah terlupakan" akan tetap tertanam dalam otak seseorang. Dengan melekatnya pengetahuan tersebut maka akan berdampak terhadap pencapaian belajar siswa yang maksimal.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* untuk meningkatkan keterampilan menghitung keliling dan luas bangun datar menunjukkan adanya peningkatan dari siklus I dan siklus II. Siswa sudah bisa bekerja sama dengan baik untuk menguasai materi yang disampaikan, mampu

berkomunikasi dan bekerjasama dengan anggota kelompok, membantu anggota satu sama lain dalam mempelajari materi ketika kegiatan berkelompok, mampu menyelesaikan soal dalam setiap kegiatan permainan dan turnamen yang dilaksanakan, dan mengumpulkan skor sebanyak-banyaknya untuk kelompok. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Slavin (2008: 12) yaitu, siswa agar dapat saling mendukung dan membantu satu sama lain dalam menguasai kemampuan yang diajarkan oleh guru. Jika menginginkan timnya mendapat penghargaan tim, mereka harus saling membantu satu tim untuk mempelajari materinya.

Selain itu, penelitian ini juga sejalan dengan Marsigit (2003: 3-4) yang menyatakan bahwa potensi siswa dapat dikembangkan secara optimal, dengan cara a) siswa akan belajar jika mendapat motivasi, b) siswa belajar dengan caranya sendiri, c) siswa memerlukan konteks dan situasi yang berbeda-beda dalam belajarnya. Dalam pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* siswa diharuskan belajar dalam kelompok dan kerja sama dengan anggota kelompoknya untuk kegiatan permainan dan turnamen. Hal ini sesuai dengan tingkat perkembangan usia siswa yang berada pada tahap senang bermain, sehingga dengan adanya permainan dalam pembelajaran tentu akan meningkatkan minat siswa. Dalam hal ini, pemberian apresiasi dan penghargaan dari guru dan sesama siswa juga akan menambah maksimalnya aktivitas siswa. Pemberian penghargaan disini bertujuan untuk memberi motivasi kepada siswa dan juga sebagai apresiasi

terhadap usaha siswa selama kegiatan pembelajaran.

Dengan demikian, melihat dari hasil penelitian dan pendapat-pendapat ahli yang mendukung maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD N Jlaban Kulon Progo dalam pembelajaran matematika materi keliling dan luas bangun datar pada soal cerita.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournaments (TGT)* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan operasi pengurangan pecahan pada soal cerita siswa kelas IV SD Negeri Jlaban, Kulon Progo. Hasil observasi pada siklus I dan II menunjukkan meningkatnya aktivitas guru dalam pembelajaran dari 77% hingga mencapai 91%. Sedangkan, partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran dari 72% menjadi 89%. Peningkatan hasil tes kemampuan menyelesaikan keliling dan luas bangun datar pada soal cerita matematika siklus I dan siklus II sebesar 25% yakni sebanyak 16 siswa (67%) menjadi sebanyak 22 siswa (92%) yang mencapai nilai tuntas dari jumlah siswa seluruhnya yaitu 24. Nilai rata-rata hasil belajar dari siklus I dan siklus II juga mengalami peningkatan sebanyak 6,4 yaitu dari 75,6 menjadi 82.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan saran agar guru menggunakan

model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* dengan dilengkapi media pembelajaran yang sesuai dengan materi karakteristik siswa SD. Bagi peneliti selanjutnya, peneliti yang tertarik dan ingin melakukan penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments (TGT)* diharapkan penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian dengan pokok bahasan yang berbeda dan menghasilkan temuan-temuan yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

Warsono dan Haryanto. (2013). *Pembelajaran Aktif: Teori dan Asesmen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2007). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Helmawati. (2014). *Pendidikan Keluarga: Teoritis dan Praktis*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Heruman. (2008). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Hudoyo. (2003). *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran Matematika*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Marsigit. (2003). *Wawasan Tentang Strategi dan Aplikasi Pembelajaran Matematika Berbasis Kompetensi*. Yogyakarta: FMIPA UNY.
- Pardjono. (2007). *Panduan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian UNY
- Slavin, RE. (2008). *Cooperative Learning Teori Risert dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.