

UPAYA MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* SISWA KELAS III

EFFORTS TO IMPROVE MATHEMATIC LEARNING ACHIEVEMENT THROUGH TGT MODEL ON THIRD GRADE

Oleh: Dian Syahfitri, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, dian.syahfitri2015@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Gadingan, Wates, Kulon Progo Tahun Ajaran 2018/2019 melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas model Kemmis & McTaggart. Subjek penelitian adalah siswa kelas III yang berjumlah 26 siswa, terdiri dari 13 siswa putra dan 13 siswa putri. Teknik pengumpulan data berupa tes, observasi, dokumentasi, dan wawancara. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa pada siklus I ke siklus II dari 72,5% menjadi 87,5%. Peningkatan partisipasi guru pada siklus I ke siklus II dari 79,7% menjadi 93%. Peningkatan prestasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II sebesar 36% yakni sebanyak 14 siswa (56%) menjadi 23 siswa (92%) yang mencapai nilai KKM (≥ 70) dengan rata-rata prestasi belajar 13,4 yaitu dari 72,1 menjadi 85,5.

Kata kunci : *teams games tournament, prestasi belajar*

Abstract

This research aim to improving the mathematics learning achievement of third grade students of Gadingan Elementary School, Wates, Kulon Progo in Academic Year 2018/2019 by using Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model. This research used the Kemmis & Mc Taggart model. The research subjects were third grade students consisting of 13 male students and 13 female students. The data collection techniques were tests, observations, documentation, and interviews. The result show that teams games tournament cooperative learning model can improve student active participation in first cycle to second cycle from 72,5% to 87,5%. The teacher participation in first cycle to second cycle from 79.7% to 93%. The students learning achievement in first cycle to second cycle from by 36%, as many as 14 students (56%) to 23 students (92%) who achieved the KKM (≥ 70) with the average learning achievement of 13,4 from 72,1 to 85,5.

Keywords: teams games tournament, mathematics achievement

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan utama bagi setiap warga negara karena dapat mengembangkan potensi yang dimiliki sehingga mampu berperan serta dalam pembangunan demi kemajuan suatu negara.

Pendidikan tidak akan bisa lepas dari persoalan pembelajaran. Dalam pembelajaran di sekolah, terdapat banyak faktor yang saling berkaitan dan menentukan keberhasilan dalam proses belajar mengajar. Faktor-faktor tersebut meliputi: metode mengajar,

kurikulum, relasi guru dengan siswa, relasi antar siswa, disiplin sekolah, pelajaran dan waktu sekolah, standar pelajaran, keadaan gedung, metode belajar, dan tugas rumah (Sugihartono, dkk., 2013:76). Pembelajaran yang baik seharusnya terjadi hubungan timbal balik dan interaksi yang aktif antara guru, siswa, dan materi pelajaran yang disampaikan. Interaksi yang dibangun antara guru dan siswa adalah untuk mencapai suatu tujuan pembelajaran.

Mata pelajaran Matematika merupakan mata pelajaran yang selalu dijumpai setiap jenjang pendidikan. Mata pelajaran Matematika memiliki materi yang cukup luas dan membutuhkan ketelitian sehingga masih banyak siswa yang merasa kurang tertarik dengan mata pelajaran matematika. Kurang ketertarikan terhadap matematika membuat siswa tidak antusias saat proses pembelajaran. Kurangnya kemampuan guru dalam menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan juga akan mempengaruhi siswa dalam menerima pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara kegiatan pembelajaran Matematika di kelas III SD N Gadingan, masih ditemukan beberapa permasalahan terkait pembelajaran diantaranya: Pertama, Masih kurangnya aktivitas belajar siswa dalam proses pembelajaran. Beberapa siswa yang aktif dalam pembelajaran. Siswa kurang memperhatikan penjelasan yang disampaikan

oleh guru dan kurang bisa bekerjasama saat diskusi kelompok

Kedua, kurangnya variasi mengajar yang dilakukan oleh guru. Penggunaan media pembelajaran dalam menyampaikan materi masih belum maksimal. Guru sebagian besar masih menggunakan metode ceramah saat pembelajaran serta proses pembelajaran belum berpusat pada siswa

Ketiga, rendahnya prestasi belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Siswa belum sepenuhnya menguasai materi. Selain itu, berdasarkan hasil PTS 1, matematika menjadi mata pelajaran yang memiliki presentase ketuntasan yang rendah yaitu masih ada 19 siswa yang nilainya belum mencapai KKM (≥ 70) dari jumlah total 25 siswa yang mengikuti tes.

Mengingat pentingnya pelajaran matematika bagi kehidupan, perlu adanya perbaikan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar. Menurut Slameto (2010:65) penggunaan metode pembelajaran yang variatif dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang sering terjadi di kelas seperti rendahnya aktivitas siswa maupun hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti menemukan salah satu alternatif untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yaitu

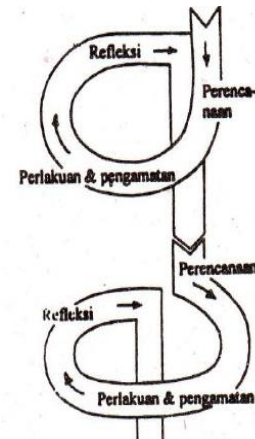
dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) akan membuat semua siswa terlibat langsung dan dibentuknya kelompok-kelompok yang mengakibatkan persaingan antar siswa maupun antar kelompok dapat terjadi, serta adanya permainan di dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model *Teams Games Tournament* (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Shoimin, 2016:204).

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Harjoko (2014), terdapat pengaruh antara model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan hasil belajar dan aktivitas siswa. Hasil belajar siswa mengalami peningkatan mulai dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Selain hasil belajar yang meningkat, siswa juga terlihat lebih aktif dalam pembelajaran saat kegiatan tanya jawab dan kegiatan kelompok.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas atau *Classroom Action Research*.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc Taggart. Tahapan dalam desain penelitian ini meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Kusumah dan Dwitagama, 2010:20-21)

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Gadingan yang beralamat di Durungan, Kecamatan Wates, Kabupaten Kulon Progo, Yogyakarta. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tanggal 14 Maret sampai 4 April tahun ajaran 2018/2019.

Target/Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas III yang terdiri dari 26 siswa yaitu 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Instrumen penelitian yang digunakan adalah soal tes, lembar observasi aktivitas guru dan siswa, pedoman wawancara, dan kamera.

Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kuantitatif

Data yang dianalisis secara kuantitatif dalam penelitian ini yaitu tes prestasi belajar dan perhitungan skor observasi.

a. Tes Prestasi Belajar

Tes prestasi belajar dilakukan pada setiap akhir siklus. Hasil tes ini digunakan untuk mengetahui dan mengukur peningkatan prestasi belajar matematika kelas III SD Negeri Gadingan setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Analisis data prestasi belajar dilakukan dengan cara berikut :

1) Menghitung nilai rata-rata kelas

Menurut Sudjana (2006:109), untuk mencari nilai rata-rata dari keseluruhan siswa dalam satu kelas menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

\bar{X} = Nilai rata-rata
 $\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa
 N = Banyaknya siswa

2) Menghitung presentase ketuntasan siswa

Menurut Sudijono (2006:43), menghitung presentase ketuntasan siswa menggunakan rumus berikut :

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan :

P = Angka presentase (ketuntasan belajar)

f = Frekuensi yang sedang dicari persennya (jumlah siswa yang berada=KKM)

N = *Number of Case* (jumlah frekuensi atau banyaknya individu)

b. Hasil Observasi

Hasil observasi diukur menggunakan skala *Likert* (Sugiyono, 2011:93) . Jawaban setiap item instrumen mempunyai gradasi dari sangat positif sampai sangat negatif yang dapat berupa kata-kata. Hasil perolehan skor dari observasi kemudian dijumlah dan diubah ke dalam bentuk presentase dengan rumus sebagai berikut :

$$Presentase = \frac{Skor\ perolehan}{Skor\ maksimum} \times 100\%$$

2. Analisis Data Kualitatif

Hasil dokumentasi, observasi, dan wawancara dianalisis oleh peneliti secara kualitatif untuk mengukur, mengumpulkan data dan informasi mengenai suatu peristiwa atau tindakan. Data kuantitatif yang diperoleh dari hasil observasi dan tes prestasi belajar kemudian dideskripsikan secara kualitatif. Begitu pula dengan hasil wawancara guru dan siswa. Data-data yang telah diperoleh kemudian dideskripsikan secara rinci sehingga pada akhirnya dapat ditarik kesimpulan

Kriteria Keberhasilan

Keberhasilan pada penelitian tindakan ini ditandai dengan peningkatan nilai rata-rata kelas, peningkatan presentase siswa mencapai

KKM minimal 90%, serta peningkatan skor aktivitas guru dan siswa lebih dari 85%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan di SD Negeri Gadingan pada bulan Maret sampai April 2019 yang bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III pada materi keliling dan luas bangun persegi dan persegi panjang melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament (TGT)*. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam pelaksanaannya yaitu ada penyajian kelas, belajar dalam kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok. Kegiatan dengan melibatkan siswa untuk bekerjasama dalam kelompok yang heterogen, mempresentasikan hasil diskusi, melaksanakan permainan, melaksanakan turnamen untuk mewakili kelompoknya, dan memberikan penghargaan bagi kelompok yang menang.

Menurut Slavin (2005:163), model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* menggunakan permainan akademik. Siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara kemampuan akademiknya berdasarkan kinerja sebelumnya. Komponen-komponen dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yang diungkapkan Slavin meliputi presentasi kelas, belajar tim

dan turnamen berupa permainan, dan diakhiri dengan penghargaan.

Tindakan penelitian dilakukan dalam 2 siklus dengan 2 kali pertemuan pada setiap siklusnya. Penelitian diawali dengan pemberian *pre test* pada 14 Maret 2019 untuk memperoleh data awal prestasi belajar siswa pada materi keliling dan luas bangun persegi dan persegi panjang.

Tabel 1. Hasil Tes Pra Tindakan

Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	26
Jumlah Siswa yang Mengikuti Tes	25
Jumlah Nilai	745
Nilai Tertinggi	75
Nilai Terendah	0
Nilai Rata-Rata	29,8
Jumlah Siswa Tuntas	1
Jumlah Siswa Belum Tuntas	24
Presentase Siswa Tuntas	4%
Presentase Siswa Belum Tuntas	96%

Hasil analisis deskriptif kuantitatif menunjukkan bahwa sebanyak 25 dari 26 siswa mengikuti *pretest*. Data yang diperoleh dari hasil *pretest*, sebanyak 1 siswa sudah mampu menyelesaikan soal dan masih ada 24 siswa yang masih kesulitan. Rata-rata dari ke 25 siswa kelas III yang mengikuti *pretest* yaitu sebesar 29,8 dengan nilai tertinggi 75 dan nilai terendah 0. Siswa yang mendapatkan nilai lebih dari atau sama dengan 70 dinyatakan tuntas, sedangkan siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 70 dinyatakan belum tuntas. Oleh karena itu, dapat dikatakan bahwa sebanyak 1 siswa (4%) dinyatakan tuntas dan 24 siswa (96%) yang mengikuti *pre test* dinyatakan belum tuntas.

Berdasarkan hasil analisis *pre test* menunjukkan bahwa kemampuan siswa dalam menghitung keliling dan luas bangun persegi dan persegi panjang masih rendah.

Siklus I

Penelitian Tindakan Kelas pada siklus I dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 18 Maret 2019 dengan materi menghitung keliling persegi panjang sedangkan pada pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 21 Maret 2019 dengan materi menghitung keliling persegi. Penelitian dilaksanakan sesuai dengan tahap-tahap penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil pelaksanaan penelitian pada siklus I secara ringkas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus I

No	Subjek Penelitian	Rata-Rata	Tingkat Keberhasilan
1	Guru	51 (79,7%)	Baik
2	Siswa	46,4 (72,5%)	Baik

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran siklus I aktivitas guru mencapai 79,7% dengan perolehan skor rata-rata 51 termasuk kategori baik. Aktivitas siswa pada siklus I mencapai 72,5% dengan perolehan skor rata-rata 46,4 termasuk kategori baik.

Hasil tes pada siklus I digunakan untuk mengetahui seberapa besar prestasi belajar

siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Adapun hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran, berikut adalah ringkasannya.

Tabel 3. Hasil Tes Prestasi Belajar Siklus I

Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	26
Jumlah Siswa yang Mengikuti Tes	25
Jumlah Nilai	1802,5
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	41,5
Nilai Rata-Rata	72,1
Jumlah Siswa Tuntas	14
Jumlah Siswa Belum Tuntas	11
Presentase Siswa Tuntas	56%
Presentase Siswa Belum Tuntas	44%

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebanyak 25 siswa kelas III mengikuti postes siklus I. Data yang didapatkan dari hasil postes bahwa sebanyak 14 siswa mampu mencapai KKM, dan sebanyak 11 siswa belum mencapai KKM, dimana KKM yang ditetapkan pada mata pelajaran matematika adalah ≥ 70 . Sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat 56% siswa dinyatakan tuntas dan 44% lainnya dinyatakan belum tuntas. Nilai tertinggi yang didapatkan siswa adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 41,5. Jumlah nilai dari 25 siswa yang mengikuti postes adalah 1802,5 dengan rata-rata nilainya adalah 72,1.

Adapun beberapa hal yang menjadi refleksi pada siklus I sebagai perbaikan di siklus II diantaranya guru perlu menggunakan media pembelajaran yang lebih variatif tidak

hanya menggunakan selembar kertas, ada siswa yang gaduh saat pembentukan kelompok, beberapa siswa yang gaduh saat dilakukan presentasi kelompok, posisi meja kelompok kurang tepat sehingga perlu penempatan diposisi yang mudah digunakan siswa, beberapa siswa memerlukan bimbingan yang intensif dari guru, dan beberapa siswa kurang teliti saat menghitung

Siklus II

Penelitian Tindakan Kelas pada siklus II dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 1 April 2019 dengan materi menghitung luas persegi panjang, pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 4 April 2019 dengan materi menghitung luas persegi. Penelitian dilaksanakan sesuai dengan tahap-tahap penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Hasil pelaksanaan penelitian pada siklus I secara ringkas disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Guru dan Siswa Siklus II

No	Subjek Penelitian	Rata-Rata	Tingkat Keberhasilan
1	Guru	59,5 (93%)	Sangat Baik
2	Siswa	56 (87,5)	Sangat Baik

Berdasarkan hasil pengamatan pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran siklus II aktivitas guru mencapai 93% dengan perolehan skor rata-rata 59,5 termasuk kategori sangat baik. Partisipasi aktif siswa pada siklus II mencapai 87,5% dengan

perolehan skor rata-rata 56 termasuk kategori sangat baik.

Hasil tes pada siklus II digunakan untuk mengetahui seberapa besar prestasi belajar siswa materi luas bangun persegi dan persegi panjang. Adapun hasil selengkapnya dapat dilihat pada lampiran, berikut ringkasannya.

Tabel 5. Hasil Tes Prestasi Belajar Siklus II

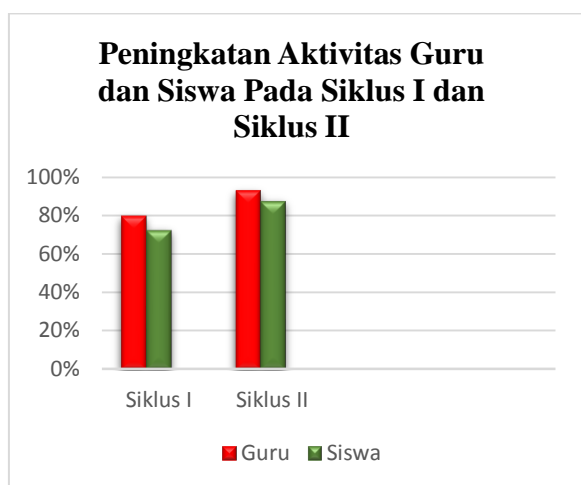
Komponen	Hasil
Jumlah Siswa	26
Jumlah Siswa yang Mengikuti Tes	25
Jumlah Nilai	2136,5
Nilai Tertinggi	100
Nilai Terendah	66
Nilai Rata-Rata	85,5
Jumlah Siswa Tuntas	23
Jumlah Siswa Belum Tuntas	2
Presentase Siswa Tuntas	92%
Presentase Siswa Belum Tuntas	8%

Tabel di atas menunjukkan bahwa sebanyak 25 siswa kelas III mengikuti postes siklus II. Data yang didapat dari hasil postes yaitu sebanyak 23 siswa mampu mencapai KKM dan 2 siswa belum mencapai KKM (≥ 70) sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat 92% siswa yang dinyatakan tuntas dan 8% lainnya belum tuntas. Nilai tertinggi yang didapatkan siswa adalah 100, sedangkan nilai terendah adalah 66. Jumlah nilai dari 25 siswa yang mengikuti postes adalah 2136,5 dengan rata-rata nilainya adalah 85,5.

Refleksi pada siklus II bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games*

Tournament (TGT). Berdasarkan hasil observasi dan tes siklus II diperoleh bahwa pembelajaran berjalan dengan baik dan lancar. Aktivitas siswa maupun guru di siklus II terlibat aktif dan masuk 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 Siklus I dan Siklus II.

Skor rata-rata aktivitas guru pada siklus I mencapai 79.7% dengan kategori baik. Sementara pada siklus II skor rata-rata aktivitas guru meningkat hingga mencapai 93% dengan kategori sangat baik. Begitu pula dengan skor rata-rata aktivitas siswa pada siklus I sebesar 72,5% dengan yang kemudian meningkat hingga 87,5% pada siklus II dan termasuk kategori sangat baik.

Rata-rata aktivitas guru dan siswa pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar siswa terkait keliling dan luas bangun

persegi dan persegi panjang telah meningkat dan sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan. Kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditentukan yaitu rata-rata aktivitas guru dan siswa mencapai 85%.

Hasil penelitian ini sesuai dengan penjelasan Isjoni (2012:16) bahwa *cooperative learning* adalah suatu model model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain.

Pembagian kelompok yang heterogen juga meningkatkan kerjasama antarsiswa dalam kelompok. Siswa yang memiliki prestasi akademik tinggi akan membantu siswa yang prestasi akademiknya kurang sehingga siswa dapat menguasai materi. Hal ini sejalan dengan Suparno (2001:63) bahwa usaha untuk menjelaskan sesuatu kepada rekan justru akan membantu untuk melihat sesuatu lebih jelas.

Selain itu, peningkatan juga terjadi pada presentase siswa tuntas postes siklus I dan siklus II. Berikut adalah diagram presentase siswa tuntas pada postes siklus I dan siklus II:



Gambar 3. Grafik Peningkatan Persentase Siswa Tuntas Pada *Post Test* Siklus I dan Siklus II

Pada siklus I, terdapat 14 siswa yang nilainya telah melampaui KKM atau dapat dikatakan terdapat 56% siswa dinyatakan tuntas. Sementara 44% siswa lainnya yaitu sebanyak 11 siswa dinyatakan belum tuntas atau masih dibawah KKM. KKM yang ditetapkan adalah ≥ 70 . Berdasarkan hasil tes siklus II, sebanyak 23 siswa yang nilainya telah melampaui KKM atau dapat dikatakan 92% siswa dinyatakan tuntas. Sedangkan 2 siswa atau 7% siswa dinyatakan belum tuntas. Jika dibandingkan dengan hasil postes siklus I, terjadi kenaikan prestasi belajar pada siklus II dan sesuai dengan kriteria keberhasilan tindakan. Kriteria keberhasilan tindakan yang telah ditentukan yaitu presentase siswa mencapai KKM minimal 90%.

Selain persentase siswa tuntas, berikut adalah peningkatan rata-rata prestasi belajar siswa pada siklus I dan siklus II.



Gambar 4. Grafik Peningkatan Rata-Rata Prestasi Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Grafik di atas menunjukkan bahwa rata-rata nilai yang berhasil dicapai pada siklus I yaitu 72,1. Pada siklus II rata-rata prestasi belajar siswa meningkat 13,4 menjadi 85,5.

Berdasarkan hasil presentase siswa tuntas yang diperoleh pada siklus II dan nilai rata-rata hasil tes, maka dengan demikian pembelajaran dikatakan berhasil dan penelitian dihentikan.

Berdasarkan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, hasil penelitian dan pendapat-pendapat ahli yang mendukung, maka penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* memberikan dampak positif dalam meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III SD Negeri Gadingan serta meningkatkan aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran matematika.

Keterbatasan Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan di SD Negeri Gadingan ini masih terdapat beberapa

keterbatasan, yaitu kurang maksimalnya kegiatan pembelajaran dikarenakan ruang kelas yang tidak kedap suara dan proyektor yang terkadang mati.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebagaimana tercantum dalam Bab IV penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas III SD Negeri Gadingan khususnya dalam materi keliling dan luas bangun persegi dan persegi panjang. Rata-rata siswa pada pra tindakan adalah 29,8 dengan ketuntasan belajar 1 siswa (4%) dari 25 siswa, setelah dilakukan tindakan siklus I meningkat menjadi 72,1 dengan ketuntasan belajar sebanyak 14 siswa (56%), dan setelah dilakukan tindakan siklus II meningkat lagi menjadi 85,5 dengan ketuntasan belajar sebanyak 23 siswa (92%). Peningkatan hasil observasi pada siklus I dan II menunjukkan aktivitas guru dalam pembelajaran dari 79,7% meningkat hingga mencapai 93%. Sedangkan, aktivitas siswa dalam pembelajaran dari 72,5% meningkat menjadi 87,5%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka peneliti mengajukan beberapa saran diantaranya bagi guru yaitu penggunaan

model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai referensi alternatif pemecahan masalah pembelajaran dan variasi model pembelajaran. Saran untuk siswa yaitu mengikuti pembelajaran dengan aktif dan kondusif saat menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* agar menyelesaikan suatu persoalan dengan menyenangkan. Saran untuk peneliti selanjutnya yaitu penelitian ini diharapkan mampu dijadikan acuan untuk penelitian dengan pokok bahasan yang berbeda dan menghasilkan temuan yang bermanfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Harjoko. (2014). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Kelas V SD N Kedungjambal 02 Kab. Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014*. Yogyakarta: PGSD UNY. Diakses pada 7 Desember 2018. <https://eprints.uny.ac.id/13353/1/Skripsi%20Harjoko.pdf>
- Isjoni. (2012). *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfa Beta.
- Kusumah, W., & Dwitagama, D. (2010). *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas (2nd ed)*. Jakarta : PT. Indeks.
- Shoimin, A. (2016). *68 Model Pembelajaran Inovatif Dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media.

- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R.E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung : Nusa Media.
- Sudijono, A. (2006). *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Sudjana, N. (2006). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta : UNY Press.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Suparno, P. 2001. *Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget*. Yogyakarta: Kanisius