

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAME TOURNAMENT

IMPROVING MATHEMATIC LEARNING BY COOPERATIVE LEARNING TEAM GAME TOURNAMENT MODEL

Oleh: Atika Wulansari, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Jurusan Pendidikan Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, aws_tika@yahoo.com.

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi geometri pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Pomah. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV yang berjumlah 24 siswa dan objek penelitian adalah hasil belajar matematika. Desain penelitian menggunakan model Kemmis dan MC. Taggart. Teknik pengumpulan data menggunakan tes dan observasi. Data hasil penelitian ini dianalisis secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar matematika siswa kelas IV. Pada siklus I persentase ketuntasan hasil belajar yaitu 75%, sedangkan siswa yang belum tuntas 25%. Pada siklus II ketuntasan siswa meningkat menjadi 100% dan siswa yang belum tuntas 0%. Begitu pula dengan hasil observasi aktivitas siswa mengalami peningkatan, pada siklus I yaitu 74,2% pada siklus II meningkat menjadi 80,8%.

Kata kunci: *hasil belajar, geometri, model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament.*

Abstract

This research aims at improving mathematics learning outcomes at geometrics subjects in the fourth grade students of SD Negeri 1 Pomah. The subjects of this study are 24 fourth grade students and the objective of this study is mathematics learning outcomes. The research design Kemmis and Mc. Taggart model. Data collection technique used were test and observation. Data was analyzed by descriptive qualitative and quantitative. The results shows that the implementation of cooperative learning Team Game Tournament model can improve the process and learning outcomes of fourth grade students during learning mathematics. At first cycle, learning outcomes completeness of students' percentage is 75 % and the second cycle learning outcomes completeness percentage increased to 100 %. Similarly, the results of student activity observation are increase too; the first cycle is 74.2 % and the second cycle increase to 80.8 %.

Keywords: *learning outcomes, geometrics subjects, cooperative learning Team Game Tournament model.*

PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi yang terjadi begitu pesat mempengaruhi manusia untuk terus melakukan perbaikan kualitas diri dan meningkatkan kemampuannya agar tetap mampu bertahan hidup. Segala upaya dilakukan demi penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satunya adalah melalui jalur pendidikan. Dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki

kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan pada dasarnya dimulai sejak manusia itu baru lahir di dunia. Pendidikan yang pertama dilakukan oleh orang tua dan keluarga. Setelah mengalami pertumbuhan dan perkembangan hingga mencapai usia 6 tahun barulah memasuki pendidikan dasar yang biasanya dilaksanakan di Sekolah Dasar. Menurut Suharjo (2006: 2) pendidikan dasar merupakan investasi jangka panjang bagi seseorang maupun negara dan bangsa. Dengan adanya tenaga yang terampil,

berpendidikan, dan memadai akan dapat memberikan nilai tambah bagi pertumbuhan ekonomi. Dengan demikian dalam penyelenggaraan pendidikan perlu adanya upaya-upaya perbaikan mutu pendidikan agar tujuan dari pendidikan tersebut dapat tercapai sehingga siswa dapat berkembang menjadi manusia seutuhnya.

Sehubungan dengan perkembangan jaman, *National Council of Teachers of Mathematic* dalam John A. Van De Walle (2008: 50) menyatakan bahwa mereka yang memahami dan dapat mengerjakan matematika akan memiliki kesempatan dan pilihan yang lebih banyak dalam menentukan masa depannya. Yang dimaksud dalam hal ini adalah kemampuan dalam matematika akan memberikan peluang untuk masa depan yang produktif sedangkan kurangnya penguasaan dalam matematika akan menyebabkan peluang tersebut hilang. Oleh karena itu setiap siswa harus memiliki kesadaran akan pentingnya belajar matematika dan kesempatan untuk mempelajarinya secara mendalam.

Menurut Antonius (2006: 1) matematika merupakan ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempejalari untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain. Oleh karena itu siswa harus mampu menguasai matematika dan konsep-konsep didalamnya harus dipahami dan dipelajari secara benar sejak usia dini. Dalam matematika suatu konsep disusun berdasarkan konsep-konsep sebelumnya dan konsep tersebut akan menjadi dasar bagi konsep-konsep selanjutnya sehingga pemahaman yang salah tentang suatu konsep akan mengakibatkan kesalahan pada pemahaman konsep selanjutnya. Inilah yang menjadikan matematika sebagai suatu rangkaian sebab-akibat.

Masyarakat beranggapan bahwa salah satu mata pelajaran yang menjadi tolak ukur kecerdasan dan kepandaian siswa dalam belajar adalah mata pelajaran matematika. Mereka beranggapan bahwa matematika adalah mata pelajaran yang paling baik, berkualitas, dan paling tinggi kedudukannya dibandingkan dengan pelajaran lain. Padahal pada kenyataannya mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang paling ditakuti oleh kebanyakan siswa karena dianggap pelajaran yang paling sulit. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar matematika yang masih rendah salah satunya di SD Negeri 1 Pomah. Selain itu dari hasil observasi yang telah dilakukan pada hari Rabu 7 Oktober 2015 ada faktor lain yang mempengaruhi keberhasilan pembelajaran matematika di sekolah tersebut antara lain kurangnya pemahaman materi oleh siswa, penggunaan metode pembelajaran yang kurang tepat dari guru, dan proses KBM yang masih membosankan.

Dalam pengamatan proses pembelajaran matematika di kelas IV SD Negeri 1 Pomah, peneliti menemukan beberapa hal yang dimungkinkan menyebabkan rendahnya hasil belajar matematika siswa. Peneliti mengamati beberapa siswa kurang fokus pada pelajaran yang sedang berlangsung dan tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Mereka cenderung lebih sibuk pada aktivitasnya sendiri bahkan ada yang mengganggu teman yang lain. Pada saat diberikan pertanyaan oleh guru, siswa tersebut tidak bisa menjawabnya, kemudian justru bertanya teman sebangkunya. Untuk mengembalikan konsentrasi siswa pada pelajaran, guru memberikan tugas individu namun yang terjadi siswa semakin gaduh karena mereka

bekerjasama mengerjakan tugas tersebut secara berkelompok. Selain itu adapula siswa yang tidak paham dengan materi yang diajarkan sehingga siswa tersebut tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan dan memilih untuk tidak mengerjakannya.

Pada kesempatan yang lain peneliti menemukan sebuah masalah yaitu kurangnya respon positif dan keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat, ide atau gagasan. Pada saat guru memberikan penjelasan dengan tegas dan jelas para siswa memperhatikan namun ketika ditanya oleh guru mereka justru hanya diam. Apabila mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, tidak mau bertanya atau saat mereka menemukan pemecahan masalah dalam soal tidak berani menyampaikan pendapatnya. Sebagian besar siswa masih kurang percaya diri dan takut.

Untuk menstimulus keaktifan siswa guru harus menunjuk salah satu siswa terlebih dahulu agar mau menyampaikan hasil pekerjaannya atau maju ke depan kelas untuk mengerjakan soal. Dalam proses pembelajaran siswa juga terlihat kurang bersemangat dan antusias. Siswa merasa cepat bosan dengan cara penyampaian materi pelajaran yang dilaksanakan oleh guru. Hanya ada sebagian kecil siswa yang sudah terlihat aktif dan percaya diri. Mereka juga menguasai materi pelajaran.

Dalam wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 1 Pomah, guru menjelaskan bahwa guru menyampaikan materi pelajaran matematika dengan memberikan contoh dan memberikan penjelasan sedikit di depan kelas, kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal yang ada di buku tugas maupun LKS. Hanya sesekali saja

Upaya Meningkatkan Hasil (Atika Wulansari) 2.395
guru memberikan kuis dan *reward* pada siswa dengan tujuan agar siswa mau berperan aktif dalam pembelajaran siswa dan tidak mengalami kebosanan. Selain itu guru juga menyampaikan bahwa selama ini guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran. Beberapa aktivitas siswa di kelas kurang diperhatikan karena guru hanya menjelaskan materi di depan kelas. Guru juga menyatakan belum pernah menggunakan model pembelajaran baru dalam proses KBM. Hal ini dikarenakan guru kurang membuka wawasan tentang model-model pembelajaran baru yang mungkin bisa menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, aktif, dan menyenangkan. Dari hasil wawancara tersebut peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran matematika yang kurang tepat dan menarik akan mengakibatkan siswa menjadi pasif dan mudah bosan. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa khususnya materi pelajaran matematika.

Yang sering terjadi dalam proses belajar mengajar matematika salah satunya adalah guru masih menggunakan model konvensional proses *Drill and Practice* dalam menyampaikan materi. Disini guru hanya memberikan definisi-definisi kemudian memberi contoh, sehingga siswa hanya memperoleh catatan-catatan materi yang berupa simbol dan rumus-rumus saja akan tetapi tidak ada penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga apabila mereka diberi soal yang berbeda dengan contoh yang telah diberikan maka siswa ini cenderung akan menjawab dengan jawaban yang kurang tepat. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru, sehingga akan mempengaruhi hasil belajarnya. Hasil belajar merupakan hasil dari usaha yang telah dilakukan

dalam proses belajar. Dalam proses pembelajaran matematika siswa memerlukan model yang tepat agar dapat memperoleh hasil yang maksimal. Untuk itulah guru harus kreatif dalam menggunakan model dan cara belajar yang menarik dan efisien agar hasil belajar matematika siswa dapat meningkat.

Melihat beberapa permasalahan yang ada di SD Negeri 1 Pomah, peneliti memberikan penawaran kerjasama dengan guru kelas IV yaitu penerapan model Pembelajaran Kooperatif *Team Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Menurut Slavin (2005: 4) pembelajaran kooperatif merupakan pembelajaran yang merujuk pada berbagai macam model pengajaran dimana para siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pelajaran. Dalam proses pembelajaran kooperatif para siswa diharapkan dapat saling bekerjasama, saling membantu satu sama lain sehingga setiap siswa dapat menguasai materi pelajaran dan dapat mengurangi adanya kesenjangan dalam pemahaman masing-masing. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament*. Model ini merujuk pada kegiatan turnamen akademik dan kuis-kuis serta skor kemajuan individu dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2005: 163).

Dengan adanya penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 1 Pomah. Siswa menjadi aktif dan antusias serta termotivasi

belajarnya sehingga dapat memperoleh hasil belajar yang maksimal.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas Kolaboratif.

Subjek dan Obyek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri I Pomah Tulung Klaten pada semester II tahun ajaran 2015/2016. Jumlah seluruh siswa ada 24 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah peningkatan hasil belajar matematika.

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilakukan di SD Negeri I Pomah pada semester II tahun ajaran 2015/2016. Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan sesuai jadwal mata pelajaran Matematika, sehingga tidak ada waktu khusus. Hal ini dimaksudkan agar tidak mengganggu pembelajaran di SD Negeri 1 Pomah Tulung Klaten. Penelitian tindakan ini dilaksanakan di Sekolah Dasar yang terletak di Kabupaten Klaten yaitu SD Negeri I Pomah, Desa Pomah, Kecamatan Tulung, Kabupaten Klaten, Provinsi Jawa Tengah.

Teknik Pengumpulan Data

1. Tes

Dalam penelitian ini pengumpulan data dilakukan dengan tes Pra Tindakan. Siswa diminta mengerjakan beberapa soal yang berkaitan dengan materi sifat-sifat dan jaring-jaring bangun ruang. Tes ini juga digunakan untuk memperoleh data hasil belajar matematika.

2. Observasi

Dalam penelitian ini observasi bertujuan untuk mengetahui kendala-kendala yang dihadapi siswa dan mengetahui sejauh mana kegiatan pembelajaran berhasil dilakukan. Observasi yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk memperoleh data tentang proses pembelajaran melalui observasi secara langsung. Dalam melakukan observasi, peneliti berpedoman pada lembar observasi sebagai instrumen. Melalui lembar observasi, peneliti dapat mencatat segala aktifitas yang terjadi selama proses pembelajaran.

Instrumen Penelitian

1. Tes

Instrumen tes digunakan sebagai alat untuk mengukur keterampilan siswa dalam menentukan isi paragraf dengan objek yang dilihat. Tes dikerjakan siswa secara individu dan dikerjakan sesudah tindakan.

2. Lembar Observasi

Dalam penelitian ini observasi dilaksanakan secara *partisipatorif* dimana peneliti terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Instrumen yang digunakan terdiri dari lembar observasi siswa untuk mengetahui pembelajaran mengarah pada perubahan atau tidak.

Teknik Analisis Data

Tes hasil belajar siswa yang diperoleh pada akhir siklus dihitung kemudian dipersentase dan dihitung skor rata-rata kelasnya. Analisis data observasi yang diperoleh peneliti dihitung persentasenya. Kemudian hasil tes dan observasi disajikan secara deskriptif.

Dalam penelitian ini menggunakan analisis data deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi keaktifan siswa dan keberanian siswa membacakan karangannya dalam proses pembelajaran yang

kemudian dideskripsikan, sedangkan data kuantitatif diperoleh dari hasil belajar siswa.

Analisis data observasi sebagaimana pada tabel berikut:

Tabel 1. Pedoman Penilaian Observasi

Presentase	Kategori
81% - 100%	Sangat Baik
61% - 80%	Baik
41% - 60%	Cukup
21% - 40%	Kurang
0% - 20%	Sangat Kurang

Sumber: (Suharsimi Arikunto, 1998:214).

Kriteria Keberhasilan

Tindakan dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila 90% dari 24 siswa kelas mengalami peningkatan hasil belajar di atas KKM yaitu 70 dalam mata pelajaran matematika pada materi bangun ruang. Sedangkan proses pembelajaran dikatakan berhasil apabila aktivitas siswa dan guru mencapai 80%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini terdiri dari data tes nilai pra tindakan, tes akhir siklus I, tes akhir siklus II dan non tes data hasil observasi siswa.

Dalam penelitian ini, tes merupakan data primer untuk mengetahui pembelajaran dengan menggunakan media objek langsung untuk meningkatkan keterampilan menulis karangan deskripsi siswa kelas IV SD Negeri I Pomah. Berdasarkan nilai tes Pra Tindakan, nilai rata-rata kelas yang diperoleh adalah 53,75.

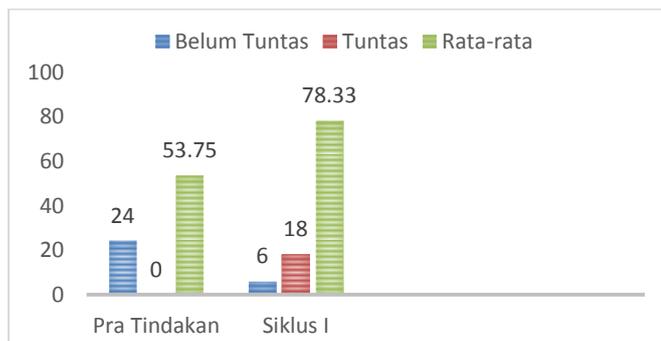
Hasil yang diperoleh dari penelitian ini terdiri dari data tes yang berupa nilai tes akhir siklus dan

data non tes yang berupa hasil observasi guru dan siswa.

Dalam penelitian ini, tes merupakan data primer untuk mengetahui pembelajaran dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* untuk meningkatkan hasil belajar Matematika kelas IV SD Negeri I Pomah.

Hasil belajar Matematika dapat diketahui dengan melakukan penilaian. Penilaian dilakukan pada pertemuan akhir siklus I dan siklus II dengan memberikan soal tes akhir siklus kepada masing-masing siswa.

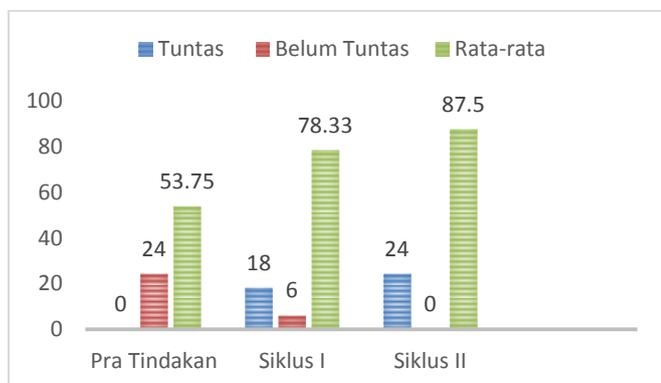
Data yang diperoleh dari pelaksanaan siklus I yaitu



Gambar 1. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Nilai rata-rata kelas yang diperoleh pada siklus I adalah 78,33 dengan presentase ketuntasan sebesar 75% (18 siswa).

Data yang diperoleh dari siklus II yaitu



Gambar 2. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Kemudian nilai rata-rata kelas mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 87,5 dengan presentase ketuntasan sebesar 100% (24 siswa).

Karena presentase ketuntasan telah memenuhi indikator keberhasilan yaitu $\geq 90\%$, maka penelitian dihentikan pada siklus II.

Sedangkan untuk hasil observasi guru dilakukan pada setiap siklus dan pada observasi siswa dilaksanakan pada setiap kali tatap muka pembelajaran. Hasil dari observasi guru pada siklus 1 guru sudah mengajar dengan baik dengan hasil sebesar 92,2%, dengan kategori sangat baik. Sedangkan pada siklus II guru juga sudah mengajar dengan runtut dengan hasil sebesar 98,4%, dengan kategori sangat baik. Sedangkan untuk hasil observasi siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I Pertemuan I, II dan III

Siklus I					
Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan III	
Hasil	Kategori	Hasil	Kategori	Hasil	Kategori
73,5%	Baik	73,9%	Baik	74,2%	Baik

Tabel 3. Hasil Onservasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II Pertemuan I dan II

Siklus II			
Pertemuan I		Pertemuan II	
Hasil	Kategori	Hasil	Kategori
77,3%	Baik	80,8%	Baik

Hasil belajar siswa ditunjukkan dalam skor nilai diperoleh pada setiap siklus. Adapun hasil belajar siswa pada akhir siklus I dan siklus II sebagai berikut.

1. Hasil evaluasi akhir siklus I menunjukkan bahwa masih ada 6 siswa (25%) yang nilainya belum mencapai KKM, dan siswa yang sudah mencapai KKM ada 18 siswa (75%).
2. Hasil evaluasi akhir siklus II menunjukkan 24 siswa (100%) sudah mencapai KKM.

Hasil belajar siswa mengalami kenaikan dari tahap pra tindakan, tahap siklus I sampai tahap siklus II. Kenaikan hasil belajar siswa dari pra tindakan ke siklus I sebesar 75%. Pada tahap pra tindakan tidak ada satupun siswa yang mencapai nilai KKM, artinya 100% siswa dinyatakan belum tuntas. Setelah diberikan tindakan pada tahap siklus I hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu sebesar 75% siswa dinyatakan tuntas. Kenaikan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 25%. Kenaikan tersebut dilihat dari hasil evaluasi pada siklus I yaitu sebesar 75% siswa dinyatakan tuntas, sedangkan hasil evaluasi pada siklus II sebesar 100% siswa dinyatakan tuntas. .

Observasi pada tahap siklus I menunjukkan bahwa siswa belum dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa cenderung pasif saat mengikuti kegiatan presentasi kelas, kemudian siswa belum dapat bekerjasama dengan baik dalam kelompok. Dalam pelaksanaan *games* siswa masih kurang bertanggungjawab, hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang menjawab dengan asal dan bercanda sendiri. Dalam pelaksanaan turnamen siswa kurang memperhatikan alokasi waktu yang diberikan akibatnya pembelajaran memakan waktu yang lebih panjang.

Pada tahap siklus II aktivitas siswa mengalami peningkatan. Siswa sudah mulai aktif dari awal pembelajaran dan presentasi kelas. Guru menggunakan media konkret untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada siklus II pembagian kelompok diberikan beberapa hari sebelum pelaksanaan pembelajaran, sehingga membuat siswa lebih siap melakukan tugas dan bekerjasama dengan

kelompoknya, siswa telah menyiapkan strategi untuk kelompoknya. Siswa sudah mulai berani bertanya dan mengemukakan pendapatnya.

Menurut Robert E. Slavin (2005: 163), model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan permainan akademik. Siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara kemampuan akademiknya berdasarkan kinerja sebelumnya. Komponen-komponen dalam TGT yang diungkapkan Robert E. Slavin meliputi presentasi kelas, belajar tim dan turnamen berupa permainan, dan diakhiri dengan penghargaan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tahap pra tindakan sampai dengan pasca tindakan siklus II, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan dampak positif, karena penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Pomah, Tulung, Klaten.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Pomah khususnya dalam materi bangun ruang. Peningkatan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri 1 Pomah dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dalam mata pelajaran Matematika materi bangun ruang yakni sebelum dilaksanakan tindakan rata-rata siswa adalah 53,75 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 0%, setelah dilakukan tindakan siklus I meningkat menjadi 78,33 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 75%, dan setelah dilakukan

tindakan siklus II meningkat lagi menjadi 87,70 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 100%.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* dapat diterapkan dalam pembelajaran matematika di kelas IV khususnya di SD Negeri 1 Pomah. Hasil tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase hasil observasi guru dan siswa dari siklus I ke siklus II serta perubahan proses pembelajaran yang sebelumnya kurang menarik menjadi lebih efektif. Persentase hasil observasi aktivitas guru dalam mengajar meningkat dari 92,2% pada siklus I menjadi 98,4% pada siklus II dan sudah memenuhi persentase minimal yaitu 80%. Persentase hasil observasi siswa selama mengikuti pembelajaran, juga meningkat pada siklus I ke siklus II. Pada siklus I persentase aktivitas siswa mencapai 74,2% dan belum mencapai persentase minimal yang harus diraih, yaitu 80%. Pada siklus II persentase aktivitas siswa meningkat menjadi 80,8% dan sudah mencapai Persentase aktivitas minimal siswa, yaitu melebihi 80%.

Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, peneliti mengajukan beberapa saran guru, dan siswa sebagai berikut. Guru sebaiknya lebih memvariasi model maupun metode yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar salah satunya dengan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament*. Variasi penggunaan model pembelajaran sangat diperlukan guna menciptakan pembelajaran yang berkualitas. Dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Game Tournament* pada pembelajaran Matematika ini diharapkan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dan

bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran serta memahami materi yang diajarkan sehingga memperoleh hasil belajar yang memuaskan.

DAFTAR PUSTAKA

- Antonius C.P. (2006). *Memahami Konsep Matematika secara Benar dan Menyajikannya dengan Menarik*. Jakarta : Dirjen Dikti.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperatif Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suharjo. (2006). *Mengenal Pendidikan Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdikbud
- Suharsimi Arikunto. (1998). *Penilaian Program Pendidikan*. Jakarta: Bina Aksara.
- Van De Walle, John. (2008). *Matematika Sekolah Dasar dan Menengah Pengembangan Pengajaran*. Jakarta: Erlangga