

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI
OPERASI HITUNG CAMPURAN SISWA KELAS IV SD DENGAN MODEL
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS*
(TGT)**

Asep Priatna¹

Fahma Safitri²

¹Dosen STKIP Subang

²SD Negeri Rahayu

¹asep_priatna@yahoo.co.id

²fahma.safitri@yahoo.com

ABSTRACT

Application of Experimental Methods to Increase Understanding of the Concept of Grade IV Primary School Students in Science Lesson. The purpose of this study is to describe data on: (1) student activity in science learning by applying experimental method; (2) improvement of understanding of science concept by applying experiment method. The method used in this research is a classroom action research with Kemmis n Mc design. Taggart. This research was conducted in the odd semester of academic year 2017/2018 at SD Negeri Wirukencana in grade 4 students. Data collection techniques used are observation, test and documentation. Based on the processing and data analysis, the results of this study are: (1) Student activity at the time of learning using experimental method that is in the first stage students pay attention to the initial experiments conducted by the teacher as evidenced by answering questions asked by teachers around the experiment. Then at the observation stage all the students recorded things that happened while observing the experiments performed by the teacher. The third stage of the students make a hypothesis according to the conceptual observation based on observation. Furthermore, in the verification stage students conduct experiments that refer to the LKS in a group way, the students divide each task on each member of the group such as the task as chairman of the group, secretary, moderator and other tasks in the experiment. After the students complete the experiment each group discuss or present the results of his group's observations in front of the class. The fifth stage is the application of concepts, the students are able to give examples of the alteration of changes in the form of things in everyday life; and (2) The application of experimental methods in general can increase the understanding of the concept of fourth grade students.

Keywords: Experiment Method, Concept Understanding

ABSTRAK

Metode ceramah merupakan salah satu metode yang paling sering digunakan dalam pembelajaran Matematika di SD. Seperti di SD Negeri Rahayu, guru menyampaikan materi secara lisan, siswa mencatatnya di buku dan kurang tertarik, sehingga pembelajaran menjadi kurang bermakna dan berdampak pada hasil belajar yang tidak optimal. Model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* dapat menjadi alternatif pembelajaran Matematika. Tujuan penelitian ini yaitu Ingin mengetahui hasil belajar siswa kelas IV SD dalam pembelajaran Matematika sebelum menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, aktifitas siswa kelas IV SD dalam proses pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament*, dan hasil belajar siswa kelas IV SD setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran matematika dengan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar matematika materi operasi hitung campuran pada siswa kelas IV SD Negeri Rahayu. Hal tersebut dapat dilihat dari rata-rata nilai kelas yang baik dan telah mencapai KKM (Kriteria Kemampuan Minimal) yang telah ditentukan yaitu 65. Rata-rata nilai kelas pada siklus I adalah 65,1. Pada siklus II, rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 77. Setelah perbaikan pada siklus III, rata-rata nilai kelas meningkat menjadi 87. Model ini juga dapat meningkatkan aktifitas siswa agar lebih aktif dalam proses pembelajaran, bersosialisasi dengan siswa lain, bertanggung jawab terhadap kelompok, dan berkompetensi secara sehat.

Kata Kunci: Model kooperatif tipe *Teams Games Tournamet* (TGT), Matematika, Operasi Hitung Campuran, Hasil belajar.

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan penentu kemajuan suatu bangsa. Berhasil tidaknya pendidikan yang dilaksanakan akan menentukan maju mundurnya suatu bangsa. Pendidikan merupakan salah satu bentuk perwujudan kebudayaan manusia yang dinamis dan akan terus berkembang seiring dengan perkembangan, tentunya tidak akan lepas dari masalah. Salah satu masalahnya yang dihadapi bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan. Fasilitas, sarana, media dan sumber merupakan fasilitator yang membantu mendorong dan membimbing peserta didik dalam proses belajar mengajar guna memperoleh keberhasilan dalam mengajar.

Menurut undang-undang No. 20 Tahun 2003 pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa 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 (Depdiknas. 2003:5). Dalam pendidikan agar proses pembelajaran di kelas dapat maksimal dan optimal, maka hubungan antara guru dan siswa, hubungan siswa dan siswa harus adanya timbal balik yang positif satu sama lain.

Matematika merupakan salah satu ilmu pengetahuan yang memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Matematika memberikan kontribusi yang sangat besar, mulia dari yang sederhana sampai yang kompleks, mulai dari yang abstrak sampai yang konkrit untuk pemecahan masalah dalam segala bidang. Matematika sendiri pada dasarnya memiliki objek dasar yang abstrak. Menurut Soejadi (dalam Muhsetyo 2000) keabstrakan matematika karena objek dasarnya abstrak, yaitu fakta, konsep, operasi dan prinsip. Sedangkan menurut Piaget, siswa sekolah dasar yang umumnya berkisar antara 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun, berada pada fase operasional

konkret atau cenderung berpikir konkret, rasional dan objektif dalam memahami situasi.

KTSP (2006) Matematika merupakan ilmu universal 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 diskrit. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. Salah satu mata pelajaran yang dianggap rumit dan membosankan untuk diberikan kepada siswa adalah mata pelajaran matematika, disamping kurang diminati siswa dalam penyampain materi pelajaran guru juga kurang inovatif dan kreatif dalam menggunakan pembelajaran.

Dari hasil pengamatan yang di lakukan terhadap siswa kelas IV SD Negeri Rahayu, Tahun ajaran 2017-2018 pada mata pelajaran matematika materi operasi hitung

campuran. Siswa menunjukkan kesulitan dalam memahami materi yang di ajarkan oleh guru, sehingga hasil belajar siswa belum memenuhi KKM yang di tetapkan (65). Penyebab masih rendahnya hasil belajar operasi hitung adalah pelaksanaan proses belajar mengajar masih di lakukan secara konvensional, dalam menyajikan pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dan siswa hanya disuruh mencatat materi yang di sampaikan.

Ketika siswa kesulitan dalam menyelesaikan soal operasi hitung. Faktor utamanya mungkin, karena siswa tidak memahami apa yang diajarkan oleh guru. Perhatian siswa dalam proses pembelajaran di kelas diartikan sebagai pemusatan tenaga jiwa siswa yang tertuju kepada sajian materi yang dijelaskan oleh guru pada saat proses pembelajaran di kelas sedang berlangsung. Seorang siswa dianggap memiliki perhatian belajar terhadap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru di kelas, jika siswa tersebut memusatkan perhatiannya dengan cara memfokuskan pandangannya ke

depan untuk memperatikan materi yang disajikan oleh guru dengan memusatkan kesadaran dan daya jiwanya untuk mengetahui dan memahami materi pelajaran yang disajikan oleh guru di kelas. Manrihu (dalam Hadis, A. 2006:23) menyebutkan:

“Perhatian belajar yang dimiliki oleh peserta didik dan manusi pada umumnya dibagi atas beberapa macam diantaranya perhatian intensif dan tidak intensif, perhatian seponatan dan perhatian sekehendak perhatian terpusat, perhatian terpusat dan perhatian campuran”.

Kendala demikian membuat peneliti sekaligus sebagai calon pendidik sangat prihatin dan merasa bersalah dalam mendidik siswa-siswi sekolah dasar, karena hasil belajar yang tuntas sesuai dengan kriteria ketuntasan minimal yang ditetapkan. Dengan alasan tersebut penulis menjadi tertarik untuk mengubah sistem pembelajaran Matematika di kelas IV (empat) pada siswa SD dengan menyajikan pembelajaran Matematika melalui model pembelajaran inkonvensional, yang

tujuan utamanya untuk mengaktifkan siswa. Model pembelajaran yang mampu membuat siswa sebagai actor dan guru sebagai fasilitator saja. Ada beberapa model pembelajaran yang di kembangkan para ahli dalam usaha mengoptimalkan hasil belajar siswa. Dari berbagai tipe model pembelajaran kooperatif yang ada. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), karena dalam pembelajaran kooperatif tipe ini tidak hanya bekerja dalam kelompok saja, namun terdapat permainan yang tersaji dalam game yang disajikan secara turnamen.

Pengertian hasil belajar menurut Sudjana (2008:22) adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Penilaian hasil belajar adalah suatu proses pemberian nilai terhadap hasil-hasil belajar yang dicapai siswa dengan kriteria tertentu. Penilaian hasil belajar pada hakikatnya yaitu perubahan tingkah laku yang diinginkan pada diri siswa setelah terjadi melalui proses pembelajaran.

Menurut Sanjay (dalam Rusman. 2012:203) *Coopeative learning* merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok. Model pembelajaran kelompok adalah rangkaian kegiatan belajar yang dilakukan oleh siswa dalam kelompok-kelompok tertentu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Menurut Salvin (2010:13) pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan menggunakan turnamen sebagai pengganti kuis. Inti dari model ini adalah adanya *game* dan *turnamen* akademik. Dunia anak adalah dunia bermain. Dan hampir semua anak menyukai permainan dan hal yang menyenangkan. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah pembelajaran berkelompok yang memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, dan persaingan sehat.

B. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini

adalah Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*). Hopkins (Muslich, M. 2009:8) menjelaskan bahwa penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif, yang dilakukan oleh pelaku tindakan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakannya dalam melaksanakan tugas dan memperdalam pemahaman terhadap kondisi dalam praktik pembelajaran.

1. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Rahayu yang berlokasi di Desa Sukamelang Kecamatan Subang Kabupaten Subang pada semester ganjil Tahun ajaran 2017/2018.

2. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Rahayu yang berjumlah 30 orang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan sebanyak tiga siklus, dimana setiap siklus terdiri dari dua kali

pertemuan, pada pembahasan hasil penelitian ini, peneliti akan membahas mengenai penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa materi operasi hitung campuran, hasil belajar siswa dalam materi operasi hitung campuran sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*, dan Respon siswa terhadap model pembelajaran *Teams Games Tournament* dalam Matematika. Adapun hasil penelitian tersebut, sebagai berikut:

1. Pelaksanaan Tindakan Siklus I

a. Perencanaan

Berdasarkan pengamatan pada kondisi awal, penelitian melakukan penelaahan terhadap Standa Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) berdasarkan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk mempersiapkan scenario pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung campuran. Skenario yang disusun merupakan scenario yang menggunakan model pembelajaran

Teams Games Tournament Adapun Perencanaannya sebagai berikut:

- 1) Membuat RPP agar pelaksanaan proses belajar mengajar berjalan sesuai dengan yang diharapkan, sekaligus sebagai pedoman penelitian dalam melaksanakan pembelajaran, adapun indikator capaian kompetensi yang digunakan pada pembelajaran siklus I ini adalah menjelaskan tingkatan dalam hitung campuran dan memberikan contoh soal hitung campuran.
- 2) Mempersiapkan bahan ajar, media serta perlengkapan yang diperlukan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang diterapkan adalah media berbentuk kartu soal.
- 3) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk kelompok. Pada setiap siklus siswa akan mengerjakan LKS kelompok sesuai materi yang diajarkan siswa harus mampu bekerjasama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.
- 4) Menyusun instrument tes evaluasi untuk mengetahui

peningkatan hasil belajar siswa, tes evaluasi untuk mengetahui yang dibuat adalah sebanyak 5 butir soal esai.

- 5) Mengkonsultasikan instrument penelitian kepada dosen pembimbing. Siklus I terlaksana dalam satu kali pertemuan. Dalam pelaksanaan tindakan, dilakukan pengamatan berbagai komponen melalui lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Penelitian membagi siswa menjadi empat kelompok

b. Tindakan Awal

Pelaksanaan siklus I dilakukan pada hari Jum'at tanggal 1 September 2017, dimulai pukul 07:30 sampai 08:40 WIB di kelas IV SD Negeri Rahayu. Tahap kegiatan siklus I dimulai saat penelitian memasuki kelas pada pukul 07:30 WIB. Setelah siswa melakukan baris-berbaris di depan kelas, peneliti mengkondisikan siswa pada situasi pembelajaran yang kondusif dan menuntun siswa untuk berdo'a bersama. Setelah berdo'a peneliti mengabsen siswa untuk mengetahui tingkat kehadiran siswa. Pada hari ini jumlah siswa

yang hadir sebanyak 30 orang atau 100% siswa hadir.

Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa. Peneliti menjelaskan tentang operasi campuran, memberikan contoh tentang soal operasi campuran, dan mempersiapkan siswa untuk belajar dengan sedikit pemanasan (*brain game*). Siswa menyimak dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru. Peneliti mengadakan tanya jawab dari hasil penjelasan yang sudah diberikan. Peneliti membagi siswa menjadi 6 kelompok belajar dan setiap kelompoknya beranggota 5 orang.

c. Tindakan Inti

1) Tahap Presentasi Kelas

Pada tahap tindakan inti, peneliti memberikan soal pada setiap meja turnamen dengan jenis soal yang berbeda sesuai dengan kemampuan pada setiap kelompok. Pengundian ditentukan untuk menentukan kedudukan peserta turnamen dalam turnamen pertama, apakah sebagai pembaca soal, penantang pertama, penantang kedua yang disertai tugasnya masing-masing. Untuk

putaran selanjutnya kedudukan peserta di lakukan secara bergantian, menurut arah jarum jam, sampai waktu turnamen selesai.

Siswa yang menjawab pertanyaanya benar, akan mendapatkan skor. Setiap perwakilan kembali pada anggota kelompoknya masing-masing dan memberitahukan kepada anggota kelompoknya tentang perolehan skor dan pertanyaan games. Siswa diberikan latihan soal mengenai operasi hitung campuran Siswa membantu teman sekelompoknya yang belum paham benar dalam mengerjakan soal. Peneliti bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami siswa. Peneliti memberikan reward berupa pujian kepada kelompok turnamen yang mendapatkan nilai tertinggi dan memberikan penguatan kepada siswa.

2) Tahap Berajar Kelompok

Agar siswa paham mengenai materi tersebut, peneliti membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS). Masing-masing kelompok mendapatkan 1 LKS untuk dikerjakan secara berkelompok.

Peneliti memberikan 15 menit kepada setiap kelompok untuk mengisi LKS tersebut. Pada saat pengerjaan LKS, peneliti bersama observer berkeliling untuk mengamati siswa. Setelah diamati, ada beberapa siswa yang tidak ikut serta dalam pengerjaan LKS bersama kelompoknya. Peneliti kemudian menghampiri siswa yang tidak ikut berpartisipasi dalam mengerjakan LKS tersebut dan menanyakan alasan mengapa mereka tidak ikut serta dalam pengerjaan LKS. Beberapa orang dari mereka beralasan bahwa sudah banyak yang mengerjakan sehingga mereka merasa tidak perlu ikut serta mengerjakan LKS.

Untuk mengatasi kekeliruan tersebut, peneliti mengulangi apa yang telah dijelaskan pada awal pembelajaran. Bahwa ini adalah pembelajaran kelompok, jadi segala sesuatu harus dilakukan dan dikerjakan bersama-sama, karena keberhasilan kelompok bukan karena beberapa anggota saja. Setelah peneliti menjelaskan hal tersebut, kemudian seluruh siswa mulai aktif bekerja sama dalam pengerjaan LKS. Setelah 15 menit,

peneliti meminta siswa dikelompokkan untuk mengumpulkan LKS yang telah dikerjakan dan bersiap-siap untuk kegiatan turnamen.

3) Tahap Turnamen

Pada tahap turnamen ini, akan dilakukan *game* dimana setiap siklus siswa akan dibagi kedalam 6 meja turnamen, masing-masing meja berisi 4-5 orang dengan kemampuan yang sama (tinggi, diatas rata-rata, rata-rata, rendah) dan 5 kartu pertanyaan observasi membantu peneliti untuk mengkondisikan siswa yang berebut tempat duduk agar tidak terjadi keributan. Setelah semua duduk di meja masing-masing turnamen, kemudian peneliti membagikan kartu soal dan kartu jawaban. Aturannya permainannya satu orang siswa mengambil kartu soal dan satu orang siswa mengambil kartu jawaban. Ketika siswa yang mengambil kartu soal menjawab benar, maka kartu soal dan kartu jawaban di simpan di dalam tempat pengumpulan kartu di setiap meja turnamen. Siswa yang menjawab soal pertanyaan benar mendapatkan skor 10 dan mencatatnya pada kartu perolehan

skor. Ketika siswa yang mengambil kartu soal menjawab salah maka kartu soal dan jawaban di simpan kembali bagian bawah pada tumpukan soal pertanyaan dan jawaban.

Pada sesi pertama hampir 50% dari peserta tidak dapat menjawab soal dengan baik yang ada dalam kartu soal. Setelah ditelusuri, ternyata mereka tidak mampu menjawab pertanyaan rata-rata beralasan tidak ikut membaca materi dan mendengarkan apa yang peneliti jelaskan pada saat tahap presentasi kelas.

4) Tahap Perhitungan Skor Dan Penghargaan

Pada tahap ini, peneliti meminta tiap kelompok mengumpulkan dan menghitung jumlah kartu soal yang telah berhasil dijawab untuk diubah menjadi poin. Kelompok yang masuk kategori *Super Great* yaitu Leci, dan yang masuk kategori *Great Team* yaitu apel dengan skor 60, anggur dengan skor 60, durian dengan skor 60, strawberry dengan skor 70, melon dengan skor 60.

5) Observasi Siswa

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh peneliti selama pembelajaran berlangsung. Hal ini yang diamati oleh observer adalah proses belajar atau aktivitas siswa dalam pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan sesuai dengan pedoman observasi yang berisi aktivitas yang sesuai dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Sedangkan berdasarkan lembar observasi pada aktifitas belajar siswa dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa yang mendominasi skala B. yang merupakan masuk kategori Baik dengan nilai 71,8 dalam lembar observasi.

2. Pelaksanaan Tindakan Siklus II

a. Perencanaan

Berdasarkan pengamatan pada kondisi awal, penelitian melakukan penelaahan terhadap Standa Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) berdasarkan Kuriulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk mempersiapkan scenario pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung campuran .skenario yang disusun

merupakan scenario yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* Adapun Perencanaannya sebagai berikut:

- 1) Membuat RPP agar pelaksanaan proses belajar mengajar berjalan sesuai dengan yang diharapkan, sekaligus sebagai pedoman penelitian dalam melaksanakan pembelajaran, adapun indikator capaian kompetensi yang digunakan pada pembelajaran siklus II ini adalah menjelaskan tingkatan dalam hitung campuran dan memberikan contoh soal hitung campuran.
- 2) Mempersiapkan bahan ajar, media serta perlengkapan yang di perlukan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang di terapkan adalah media berbentuk kartu soal.
- 3) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk kelompok. Pada setiap siklus siswa akan mengerjakan LKS kelompok sesuai materi yang di ajarkan siswa harus mampu bekerjasama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

4) Menyusun instrument tes evaluasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, tes evaluasi untuk mengetahui yang dibuat adalah sebanyak 5 butir soal esai.

5) Mengkonsultasikan instrument penelitian kepada dosen pembimbing. Siklus II terlaksana dalam satu kali pertemuan. Dalam pelaksanaan tindakan, dilakukan pengamatan berbagai komponen melalui lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Penelitian membagi siswa menjadi empat kelompok

b. Tindakan Awal

Pelaksanaan siklus II dilakukan pada hari Senin tanggal 4 September 2017, dimulai pukul 07:30 sampai 08:40 WIB di kelas IV SD Negeri Rahayu. Tahap kegiatan siklus II dimulai saat penelitian memasuki kelas pada pukul 07:30 WIB. Setelah siswa melakukan baris-berbaris di depan kelas, peneliti mengkondisikan siswa pada situasi pembelajaran yang kondusif dan menutun siswa untuk berdo'a bersama. Setelah berdo'a peneliti mengabsen siswa untuk mengetahui tingkat kehadiran

siswa. Pada hari ini jumlah siswa yang hadir sebanyak 30 orang atau 100% siswa hadir.

Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa. Peneliti menjelaskan tentang operasi campuran, memberikan contoh tentang soal operasi campuran, dan mempersiapkan siswa untuk belajar dengan sedikit pemanasan (*brain game*). Siswa menyimak dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru. Peneliti mengadakan tanya jawab dari hasil penjelasan yang sudah diberikan. Peneliti menyediakan media congklak untuk Peneliti membagi siswa menjadi 6 kelompok belajar dan setiap kelompoknya beranggota 5 orang.

c. Tindakan Inti

1) Tahap Presentasi Kelas

Pada tahap tindakan inti, peneliti memberikan soal pada setiap meja turnamen dengan jenis soal yang berbeda sesuai dengan kemampuan pada setiap kelompok. Pengundian ditentukan untuk menentukan kedudukan peserta turnamen dalam turnamen pertama, apakah sebagai pembaca soal, penantang pertama,

penentang kedua yang disertai tugasnya masing-masing. Untuk putaran selanjutnya kedudukan peserta dilakukan secara bergantian, menurut arah jarum jam, sampai waktu turnamen selesai.

Siswa yang menjawab pertanyaannya benar, akan mendapatkan skor. Setiap perwakilan kembali pada anggota kelompoknya masing-masing dan memberitahukan kepada anggota kelompoknya tentang perolehan skor dan pertanyaan games. Siswa diberikan latihan soal mengenai operasi hitung campuran. Siswa membantu teman sekelompoknya yang belum paham benar dalam mengerjakan soal. Peneliti bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami siswa. Peneliti memberikan reward berupa pujian kepada kelompok turnamen yang mendapatkan nilai tertinggi dan memberikan penguatan kepada siswa.

2) Tahap Belajar Kelompok

Agar siswa paham mengenai materi tersebut, peneliti membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS). Masing-masing kelompok

mendapatkan 1 LKS untuk dikerjakan secara berkelompok. Peneliti memberikan 15 menit kepada setiap kelompok untuk mengisi LKS tersebut. Pada saat pengerjaan LKS, peneliti bersama observer berkeliling untuk mengamati siswa. Setelah diamati, ada beberapa siswa yang tidak ikut serta dalam pengerjaan LKS bersama kelompoknya. Peneliti kemudian menghampiri siswa yang tidak ikut berpartisipasi dalam mengerjakan LKS tersebut dan menanyakan alasan mengapa mereka tidak ikut serta dalam pengerjaan LKS. Beberapa orang dari mereka beralasan bahwa sudah banyak yang mengerjakan sehingga mereka merasa tidak perlu ikut serta mengerjakan LKS.

Untuk mengatasi kekeliruan tersebut, peneliti mengulangi apa yang telah dijelaskan pada awal pembelajaran. Bahwa ini adalah pembelajaran kelompok, jadi segala sesuatu harus dilakukan dan dikerjakan bersama-sama, karena keberhasilan kelompok bukan karena beberapa anggota saja. Setelah peneliti menjelaskan hal tersebut, kemudian seluruh siswa

mulai aktif bekerja sama dalam pengerjaan LKS. Setelah 15 menit, peneliti meminta siswa kelompok untuk mengumpulkan LKS yang telah dikerjakan dan bersiap-siap untuk kegiatan turnamen.

3) Tahap Turnamen

Pada tahap turnamen ini, akan dilakukan *game* dimana setiap siklus siswa akan dibagi kedalam 6 meja turnamen, masing-masing meja berisi 4-5 orang dengan kemampuan yang sama (tinggi, diatas rata-rata, rata-rata, rendah) dan 5 kartu pertanyaan observasi membantu peneliti untuk mengkondisikan siswa yang berebut tempat duduk agar tidak terjadi keributan. Setelah semua duduk di meja masing-masing turnamen, kemudian peneliti membagikan kartu soal dan kartu jawaban. Aturannya permainannya satu orang siswa mengambil kartu soal dan satu orang siswa mengambil kartu jawaban. Ketika siswa yang mengambil kartu soal menjawab benar, maka kartu soal dan kartu jawaban di simpan di dalam tempat pengumpulan kartu di setiap meja turnamen. Siswa yang menjawab soal pertanyaan

benar mendapatkan skor 10 dan mencatatnya pada kartu perolehan skor. Ketika siswa yang mengambil kartu soal menjawab salah maka kartu soal dan jawaban di simpan kembali bagian bawah pada tumpukan soal pertanyaan dan jawaban.

Pada sesi kedua hampir 30% dari peserta tidak dapat menjawab soal dengan baik yang ada dalam kartu soal. Setelah ditelusuri, ternyata mereka tidak mampu menjawab pertanyaan rata-rata beralasan tidak ikut membaca materi dan mendengarkan apa yang peneliti jelaskan pada saat tahap presentasi kelas.

4) Tahap Perhitungan Skor Dan Penghagaan

Pada tahap ini, peneliti meminta tiap kelompok mengumpulkan dan menghitung jumlah kartu soal yang telah berhasil dijawab untuk diubah menjadi poin. Kelompok yang masuk kategori *Super Great* yaitu Anggur skor 80, durian skor 100, Leci skor 100, dan yang masuk kategori *Great Team* yaitu apel dengan skor 70, ,

strawberry dengan skor 70, melon dengan skor 70.

5) Observasi Siswa

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh peneliti selama pembelajaran berlangsung. Hal ini yang diamati oleh observer adalah proses belajar atau aktivitas siswa dalam pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan sesuai dengan pedoman observasi yang berisi aktivitas yang sesuai dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Sedangkan berdasarkan lembar observasi pada aktifitas belajar siswa dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa yang mendominasi skala B. Yang merupakan masuk kategori baik dengan skor 75 dalam lembar observasi.

3. Pelaksanaan Tindakan Siklus III

a. Perencanaan

Berdasarkan pengamatan pada kondisi awal, penelitian melakukan penelaahan terhadap Standa Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD) berdasarkan Kuriulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) untuk mempersiapkan scenario

pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi operasi hitung campuran. Skenario yang disusun merupakan scenario yang menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* Adapun Perencanaannya sebagai berikut:

- 1) Membuat RPP agar pelaksanaan proses belajar mengajar berjalan sesuai dengan yang diharapkan, sekaligus sebagai pedoman penelitian dalam melaksanakan pembelajaran, adapun indikator capaian kompetensi yang digunakan pada pembelajaran siklus III ini adalah menjelaskan tingkatan dalam hitung campuran dan memberikan contoh soal hitung campuran.
- 2) Mempersiapkan bahan ajar, media serta perlengkapan yang di perlukan dalam kegiatan pembelajaran. Adapun media pembelajaran yang di terapkan adalah media berbentuk kartu soal.
- 3) Membuat Lembar Kerja Siswa (LKS) untuk kelompok. Pada setiap siklus siswa akan mengerjakan LKS kelompok

sesuai materi yang di ajarkan siswa harus mampu bekerjasama untuk menyelesaikan tugas yang diberikan.

4) Menyusun instrument tes evaluasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa, tes evaluasi untuk mengetahui yang dibuat adalah sebanyak 5 butir soal esai.

5) Mengkonsultasikan instrument penelitian kepada dosen pembimbing. Siklus III terlaksana dalam satu kali pertemuan. Dalam pelaksanaan tindakan, dilakukan pengamatan berbagai komponen melalui lembar observasi aktifitas guru dan siswa. Penelitian membagi siswa menjadi enam kelompok

b. Tindakan Awal

Pelaksanaan siklus III dilakukan pada hari Juma't tanggal 8 September 2017, dimulai pukul 07:30 sampai 08:40 WIB di kelas IV SD Negeri Rahayu. Tahap kegiatan siklus I dimulai saat penelitian memasuki kelas pada pukul 07:30 WIB. Setelah siswa melakukan baris-berbaris di depan kelas, peneliti mengkondisikan siswa

pada situasi pembelajaran yang kondusif dan menuntun siswa untuk berdo'a bersama. Setelah berdo'a peneliti mengabsen siswa untuk mengetahui tingkat kehadiran siswa. Pada hari ini jumlah siswa yang hadir sebanyak 30 orang atau 100% siswa hadir.

Peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran dan mempersiapkan siswa. Peneliti menjelaskan tentang operasi campuran, memberikan contoh tentang soal operasi campuran, dan mempersiapkan siswa untuk belajar dengan sedikit pemanasan (*brain game*). Siswa menyimak dan mencatat apa yang dijelaskan oleh guru. Peneliti mengadakan tanya jawab dari hasil penjelasan yang sudah diberikan. Peneliti membagi siswa menjadi 6 kelompok belajar dan setiap kelompoknya beranggota 5 orang.

c. Tindakan Inti

1) Tahap Presentasi Kelas

Pada tahap tindakan inti, peneliti memberikan soal pada setiap meja turnamen dengan jenis soal yang berbeda sesuai dengan kemampuan pada setiap kelompok. Pengundian ditentukan untuk menentukan kedudukan peserta

turnamen dalam turnamen pertama, apakah sebagai pembaca soal, penantang pertama, penentang kedua yang disertai tugasnya masing-masing. Untuk putaran selanjutnya kedudukan peserta dilakukan secara bergantian, menurut arah jarum jam, sampai waktu turnamen selesai.

Siswa yang menjawab pertanyaannya benar, akan mendapatkan skor. Setiap perwakilan kembali pada anggota kelompoknya masing-masing dan memberitahukan kepada anggota kelompoknya tentang perolehan skor dan pertanyaan games. Siswa diberikan latihan soal mengenai operasi hitung campuran. Siswa membantu teman sekelompoknya yang belum paham benar dalam mengerjakan soal. Peneliti bertanya tentang hal-hal yang belum dipahami siswa. Peneliti memberikan reward berupa pujian kepada kelompok turnamen yang mendapatkan nilai tertinggi dan memberikan penguatan kepada siswa.

2) Tahap Belajar Kelompok

Agar siswa paham mengenai materi tersebut, peneliti membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS). Masing-masing kelompok mendapatkan 1 LKS untuk dikerjakan secara berkelompok. Peneliti memberikan 15 menit kepada setiap kelompok untuk mengisi LKS tersebut. Pada saat pengerjaan LKS, peneliti bersama observer berkeliling untuk mengamati siswa. Setelah diamati, ada beberapa siswa yang tidak ikut serta dalam pengerjaan LKS bersama kelompoknya. Peneliti kemudian menghampiri siswa yang tidak ikut berpartisipasi dalam mengerjakan LKS tersebut dan menanyakan alasan mengapa mereka tidak ikut serta dalam pengerjaan LKS. Beberapa orang dari mereka beralasan bahwa sudah banyak yang mengerjakan sehingga mereka merasa tidak perlu ikut serta mengerjakan LKS.

Untuk mengatasi kekeliruan tersebut, peneliti mengulangi apa yang telah dijelaskan pada awal pembelajaran. Bahwa ini adalah pembelajaran kelompok, jadi segala sesuatu harus dilakukan dan dikerjakan bersama-sama, karena

keberhasilan kelompok bukan karena beberapa anggota saja. Setelah peneliti menjelaskan hal tersebut, kemudian seluruh siswa mulai aktif bekerja sama dalam pengerjaan LKS. Setelah 15 menit, peneliti meminta siswa kelompok untuk mengumpulkan LKS yang telah dikerjakan dan bersiap-siap untuk kegiatan turnamen.

3) Tahap Turnamen

Pada tahap turnamen ini, akan dilakukan *game* dimana setiap siklus siswa akan dibagi kedalam 6 meja turnamen, masing-masing meja berisi 4-5 orang dengan kemampuan yang sama (tinggi, diatas rata-rata, rata-rata, rendah) dan 5 kartu pertanyaan observasi membantu peneliti untuk mengkondisikan siswa yang berebut tempat duduk agar tidak terjadi keributan. Setelah semua duduk di meja masing-masing turnamen, kemudian peneliti membagikan kartu soal dan kartu jawaban. Aturannya permainannya satu orang siswa mengambil kartu soal dan satu orang siswa mengambil kartu jawaban. Ketika siswa yang mengambil kartu soal menjawab benar, maka kartu soal

dan kartu jawaban di simpan di dalam tempat pengumpulan kartu di setiap meja turnamen. Siswa yang menjawab soal pertanyaan benar mendapatkan skor 10 dan mencatatnya pada kartu perolehan skor. Ketika siswa yang mengambil kartu soal menjawab salah maka kartu soal dan jawaban di simpan kembali bagian bawah pada tumpukan soal pertanyaan dan jawaban. Pada sesi ketiga hampir 70% dari peserta dapat menjawab soal dengan baik yang ada dalam kartu soal.

4) Tahap Perhitungan Skor Dan Penghargaan

Pada tahap ini, peneliti meminta tiap kelompok mengumpulkan dan menghitung jumlah kartu soal yang telah berhasil dijawab untuk diubah menjadi poin. Kelompok yang masuk kategori *Super Great* yaitu Anggur skor 100, durian skor 100, Leci skor 100, apel dengan skor 100, strawberry dengan skor 80, melon dengan skor 80.

5) Observasi Siswa

Kegiatan observasi ini dilakukan oleh peneliti selama pembelajaran berlangsung. Hal ini

yang diamati oleh observer adalah proses belajar atau aktivitas siswa dalam pembelajaran. Pengamatan yang dilakukan sesuai dengan pedoman observasi yang berisi aktivitas yang sesuai dengan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Sedangkan berdasarkan lembar observasi pada aktifitas belajar siswa dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar siswa yang mendominasi skala A. Yang merupakan kategori Baik Sekali dengan skor 87,5 dalam lembar observasi.

D. Kesimpulan

Penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran matematika dalam materi operasi hitung campuran pada siswa kelas V SD Negeri Rahayu dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* terbukti berhasil menyajikan pembelajaran yang menyenangkan. Sehingga keterampilan berpikir kritis siswa dapat meningkat dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Berdasarkan penelitian yang di

lakukan, dari semua rangkaian kegiatan yang dimulai dari langkah persiapan, pelaksanaan, hingga analisis data maka, dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Rahayu sebelum menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* masih rendah diukur dengan lembar tes awal siklus (Prasiklus). Hasil perolehan Prasiklus dengan menggunakan 30 butir pilihan ganda dengan populasi 30 siswa dan kriteria ketuntasan KKM sebesar 65 menunjukkan bahwa sebanyak 76,7% atau 23 orang siswa belum berhasil mencapai KKM.
2. Pelaksanaan pembelajaran *Teams Games Tournament* dari mulai siklus I, II dan III mengalami peningkatan di mana siswa menjadi sangat aktif. Pada tahap menguji hipotesis dengan cara mempersentasikan hasil LKS secara bergantian membuat mereka menanamkan rasa percaya diri dan diskusi secara aktif untuk mengembangkan proses berpikir secara maksimal.

Didapat hasil dalam mengukur keterlaksanaan aktivitas guru dan siswa. Keterlaksanaan penampilan guru pada siklus I sebesar 3,1. Kemudian pada siklus II naik sebesar 3,3. Kemudian siklus III naik sebesar 3,7. Begitu pula dengan keterlaksanaan aktifitas siswa dalam siklus I sebesar 71,8. Siklus II naik sebesar 75, dan siklus III naik sebesar 87,5.

3. Hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Rahayu sesudah menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan diukur dengan lembar tes siklus dan tes akhir siklus (*Posttes*). Hasil perolehan siklus I dengan menggunakan sepuluh butir pilihan ganda dengan materi operasi hitung campuran 15 orang siswa 50% atau 15 siswa telah mencapai KKM sedangkan 50% atau 15 lainnya belum mencapai KKM dengan presentasi rata-rata kelas sebesar 65,1. Pada saat siklus II yang mencapai KKM meningkat menjadi 86,7%. Pada siklus III menjadi 100%.

DAFTAR PUSTAKA

- Anita Lie, (2005) *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo
- Arikunto, Suharsimi. (2006) *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: PT. Rineka Cipta
- Depdiknas, (2003:5) *Undang-Undang Republik Indonesia No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*
- Hasratuddin, (2013). *Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika* [online], Jurnal Pendidikan Matematika PARADIKMA, Vol 6 Nomor 2, hal 130. Tersedia :<http://digilib.unimed.ac.id/960/2/FullText.pdf>. [27 Mei 2017]
- Hermawan Ruswardi dkk, 2007. *Metode penelitian sekolah dasar hernowo, quantum writing*. Bandung: Mizan learning Center
- Kenneth D. Moore, (2005) *Effective instructional Strategis From Theory to Practice*. London:Publication
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (2006). Jakarta
- Lestari, K.E dan Yudhanegara, M.R (2015). *Penelitian Pendidikan*

- Matematika. Bandung: PT Refika Aditama.
- Manrihu (Hadis.A 2006:23) *Pisikologi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Moh. Uzer Usman, (2000:5). *Menjadi Guru Profesional*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Muhsetyo, dkk (2008:2) *Pembelajaran matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muslich, M. (2009) Melaksanakan Penelitian Tindakan Kelas itu Mudah (*Classroom Action Research*). Jakarta: Bumi Aksara.
- Nana Sudjana, (2008) *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nandang, (2015). *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Sekolah Dasar Pada Materi Operasi Hitung Penjumlahan Dan Pengurangan Tiga Angka*. STKIP Subang :Skripsi
- Nasution, A. H (Karso,dkk 2008: 1.39) *Landasan Matematika*. Jakarta: Bhatara Aksara.
- Niaga, A, (2013). *Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT)*. [Online]. Tersedia:http://www.academia.edu/4575759/artikel_MODEL_PEMBELAJARAN_TEAMS_GAMES_TOURNAMENTS [9 Juni 2017]
- Nuraini, S, (2014). *Pengertian Matematika*. [online]. Tersedia: <http://digilib.uinsby.ac.id/849/5/Bab%202.pdf> [26 Mei 2017]
- Retno, A (2015). "Penggunaan Alat Peraga Tiga Dimensi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Pada Pembelajaran Bangun Ruang". Skripsi Sarjana, STKIP Subang: tidak diterbitkan.
- Rusman. (2013) *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Russeffendi, E. T (1988:2) *Pengajaran Matematika Modern dan Masa Kini Untuk Guru SD dan SPG*. Bandung: Tarsito.
-

- Salvin, R. E (2010). *Cooperative Learning, Teori, Riset and Praktik*. Bandung: Nursamedia.
- Sanjaya (Rusman :2013:203) Coopeative learning merupakan kegiatan belajar siswa yang dilakukan dengan cara berkelompok.. Jakarta
- Sugiyono, (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sujarwo, (2008). *Metode Pembelajaran Pendidikan Keaksaraan*. hl 1.Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Susanto, A. D (2015). *Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournamen Pada Siswa Kelas V Sd N 1 Jembangan Poncowarno Kebumen*. Universitas PGRI Yogyakarta: Skripsi
- Syarifuddin, A. (2011). *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* [online], TA'DIB, Vol. XVI, No. 01, Edisi Juni 2011, 125. Tersedia: <http://jurnal.radenfatah.ac.id/index.php/tadib/article/download/57/52> [27 Mei 2017]
- Trianto. (2010: 241). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wasita, R. (2013). "Penerapan Pendekatan Pembelajaran Konstruktivisme Sebagai Upaya Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas V Sekolah Dasar". Skripsi Sarjana, UPI Purwakarta: tidak diterbitkan.
- Yulianto,W.D, dkk (2016:324). Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Smk , *Journal of Mechanical Engineering Education*, Vol.1, No.2, Desember 2014 [Online]. Tersedia:<http://ejournal.upi.edu/index.php/jmee/article/download/3820/2723> [30 Mei 2017]
-