

Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI SMP Negeri Ayuka Timika Pada Materi Pokok Pecahan Campuran

Diterima:

25 Mei 2022

Revisi:

27 Juni 2022

Terbit:

29 Juni 2022

^{1*} Desi Toifah, ²A. Rasul, ³Subhanudin,

¹Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Hermon Timika

²Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Hermon Timika

³Program Studi Pendidikan Matematika STKIP Hermon Timika

E-mail: ¹desitofah@gmail.com, ²arasulmka.unm@gmail.com,

³Subhanudin9350@gmail.com

*Corresponding Author

Abstrak— Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri Ayuka Timika Pada Materi Pokok Pecahan Campuran. Penelitian ini termasuk jenis penelitian tindakan kelas dengan tujuan untuk mengetahui apakah ada peningkatan hasil belajar Matematika peserta didik SMP Negeri 12 Ayuka melalui metode Tipe *Team Games Tournament* (Tgt). Metode penelitian ini adalah kuantitatif dan kualitatif. Sampel penelitian adalah kelas VII SMP Negeri Ayuka sebanyak 21 Siswa. Instrument yang digunakan dalam pengambilan atau pengumpulan data berupa tes yang dilakukan setelah belajar mengajar berlangsung. Peningkatan belajar ini dapat dilihat dari meningkatnya nilai siswa mulai dari tes awal pra tindakan dengan skor nilai ketuntasan 28,57% dan setelah adanya Tipe *Team Games Tournament* (Tgt) mencapai nilai ketuntasan 52,38% untuk tes siklus I dan 71,42% untuk tes siklus II. Sehingga sesuai dengan pembahasan analisis data yang diperoleh dapat diambil simpulan bahwa hasil pecahan campuran pada siswa kelas VII SMP Negeri Ayuka akan bias meningkat dengan diterapkannya model pembelajaran Tipe *Team Games Tournament* (Tgt).

Kata Kunci—Hasil Belajar, Tipe *Team Games Tournament* (Tgt), Pecahan Campuran

Abstract— *Team Games Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model Improves Mathematics Learning Outcomes of Class VII Junior High School Students of Ayuka Timika on Mixed Fraction Main Material. This research is a classroom action research with the aim of knowing whether there is an increase in the mathematics learning outcomes of students at SMP Negeri 12 Ayuka through the Team Games Tournament (Tgt) type method. This research method is quantitative and qualitative. The research sample was class VII SMP Negeri Ayuka as many as 21 students. The instrument used in data collection or retrieval is in the form of tests carried out after teaching and learning takes place. This increase in learning can be seen from the increase in student scores starting from the pre-action preliminary test with a completeness score of 28.57% and after the Team Games Tournament (Tgt) Type achieved a completeness score of 52.38% for the first cycle test and 71.42% for cycle II test. So that in accordance with the discussion of the analysis of the data obtained, it can be concluded that the results of mixed fractions in grade VII students of SMP Negeri Ayuka will increase with the application of the Team Games Tournament (Tgt) type learning model.*

Keywords— *Learning Outcomes, Team Games Tournament (Tgt) Type, Mixed Fraction*

I. PENDAHULUAN

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 dan masyarakat (Elfachmi (2016: 67).

Dalam matematika setiap konsep yang abstrak yang baru dipahami siswa perlu segera diberi penguatan, agar mengendap dan bertahan lama dalam memori siswa sehingga akan melekat dalam pola pikir dan pola tindakannya. Untuk keperluan inilah, maka diperlukan adanya pembelajaran melalui perbuatan dan pengertian tidak hanya sekedar hafalan atau mengingat fakta saja karena hal ini akan mudah dilupakan siswa. Pepatah cina mengatakan, “saya mendengar maka saya lupa, saya melihat maka saya tahu, saya berbuat maka saya mengerti” (Heruman, 2014: 2). Mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang dapat melatih kemampuan berpikir siswa secara rasional, analitis, kritis, universal dan sistematis.

Namun pada kenyataannya matematika kurang disenangi oleh peserta didik karena perkembangan konsep matematika tidaklah mudah untuk diterapkan. Menurut Suharta (2003) salah satu karakter dari ilmu matematika adalah mempunyai obyek yang bersifat abstrak, ini menyebabkan banyaknya siswa-siswi mengalami kesulitan dalam memahaminya. Kesulitan-kesulitan siswa ini juga banyak disebabkan dengan metode yang sering digunakan oleh guru yakni metode ceramah/konvensional. Dimana proses pembelajarannya bersifat satu arah (one way communication). Menurut A. Rasul. (2020), penggunaan suatu metode mengajar yang monoton lebih cenderung menghasilkan kegiatan belajar mengajar yang membosankan bagi siswa, jalannya pelajaranpun menjadi kaku, siswa kurang bergairah belajar, kejenuhan dan kemalasan menyelimuti kegiatan belajar siswa.

Menurut Djamarah (2003) dalam mengajarkan suatu mata pelajaran misalnya pelajaran matematika dibutuhkan strategi, pendekatan dan model belajar mengajar yang sesuai. Oleh karena itu guru harus memilih metode yang tepat guna mempermudah pencapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. Sejumlah penelitian menunjukkan bahwa dalam setting kelas siswa belajar lebih banyak dari teman dibandingkan belajar dari guru. Disamping itu siswa akan lebih mudah untuk menemukan dan memahami konsep-konsep yang sulit apabila mereka dapat mendiskusikan dengan temannya (Lie, 2003).

Menurut Depdiknas (2004) TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT) merupakan jenis pembelajaran yang berkaitan dengan STAD (Student Team Echievement Division) dimana dalam pembelajaran ini siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil yang beranggota 5 sampai 6 orang yang mempunyai kemampuan dan latar belakang yang berbeda untuk mencapai ketuntasan belajar. Dalam Teams Games Tournament (TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota kelompok lainnya untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetes pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran dikelas dan kegiatan-kegiatan kelompok. Permainan itu dimainkan pada meja-meja turnamen. Setiap meja turnamen dapat diisi dari wakil kelompok yang berbeda, namun yang memiliki kemampuan setara.

Materi pecahan merupakan salah satu bagian dari matematika yang berperan penting dalam kehidupan manusia. Peran tersebut muncul karena dalam kehidupan nyata banyak hal yang berkaitan dengan pecahan. Sebagai implikasinya, banyak masalah yang muncul dan harus diselesaikan menggunakan konsep pecahan. Untuk itu materi pecahan diajarkan sejak anak berada di jenjang Sekolah Dasar (SD) dengan tujuan agar anak mampu dan terbiasa dalam menyelesaikan permasalahan-permasalahan berkaitan dengan pecahan yang nantinya diaplikasikan dalam kehidupannya sehari-hari. Meski demikian ditemukan fakta bahwa masih banyak dari siswa SMP yang kesulitan dalam hal pemecahan masalah pada materi pokok pecahan.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti di kelas VII SMP Negeri Ayuka Timika pada tanggal 12 Februari 2020 menunjukkan bahwa rata-rata kemampuan pemahaman konsep matematis siswa masih tergolong rendah. Hal ini terlihat dari hasil tes observasi siswa sebagian besar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 60. Dari keseluruhan 21 siswa hanya 3 (14%) siswa di atas KKM dengan rata-ratanya 6, sedangkan sisanya 18 (86%) siswa di bawah KKM dengan rata-ratanya 3,33 dan rata-rata kelasnya 4. Informasi yang di peroleh dari hasil wawancara dengan guru matematika kelas VII SMP Negeri Ayuka Timika Papua diperoleh bahwa dalam pembelajaran materi pokok pecahan campuran umumnya, Selain itu siswa merasa kesulitan menyelesaikan operasi pecahan campuran. Pecahan campuran ini meliputi penjumlahan, pengurangan, perkalian dan pembagian pecahan. Salah satu penyebabnya adalah 1). penggunaan metode yang masih monoton, 2) peran guru yang belum mampu menginspirasi siswa untuk lebih semangat belajar matematika, 3). proses pembelajaran belum menggunakan alat peraga, 4). sarana- prasarana kelas yang belum memadai 5). kondisi geografis SMP Negeri Ayuka Timika yang jauh dari pemukiman.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Populasi yang ada di SMP Negeri Ayuka Timika adalah 126 siswa. Sampel yang diambil oleh peneliti adalah 21 siswa kelas VII. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan desain siklus model Kemmis dan Mc Taggart. Model PTK ini banyak dipakai karena sederhana dan mudah dipahami. Rancangan PTK model Kemmis dan Mc Taggart dapat mencakup sejumlah siklus, masing-masing terdiri dari tahap-tahap: perencanaan (plan), pelaksanaan dan tindakan (act & observe) dan refleksi (reflect). Tahapan-tahapan ini berlangsung secara berulang-ulang sampai tujuan penelitian tercapai. Jenis penelitian ini merupakan jenis penelitian kasus, dimana peneliti mencoba menemukan suatu variabel penting yang melatar belakangi timbulnya serta perkembangan variabel tersebut. Studi kasus dilakukan karena didorong oleh keperluan pemecahan masalah (Depdikbud, 1999).

Menurut Muliawan (2018: 11) pendekatan kualitatif mengandalkan pola dan model pendekatan logika hubungan dua atau lebih objek. Sedangkan jenis penelitian

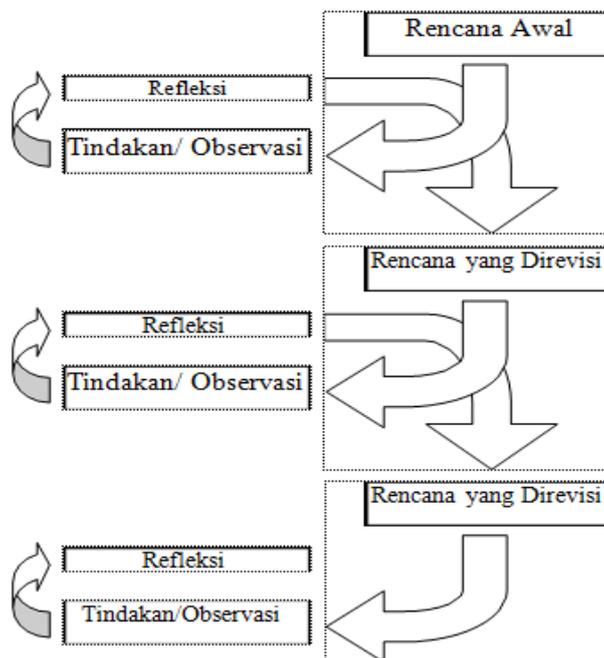
kuantitatif menggunakan pola dan pendekatan berdasarkan ukuran, besaran atau nominal jumlah objek yang diteliti. Dengan kata lain menggunakan pendekatan hitungan matematika. Pendekatan penelitian ini adalah kombinasi (mixed methods). Jenis pendekatan ini merupakan kombinasi atau gabungan antara pendekatan kualitatif dengan pendekatan kuantitatif (Lestari, 2017: 3). Menurut Muliawan (2018: 11) cara pengolahan data yang digunakan juga merupakan kombinasi atau gabungan dari keduanya. Logika hubungan dua atau lebih objek dalam hitungan matematika atau bisa juga sebaliknya. Jumlah hitungan nominal angka dalam matematika yang dirumuskan dalam logika hubungan dua atau lebih objek. Adapun rancangan penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah studi sistem terhadap praktek pembelajaran di kelas dengan tujuan untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan hasil belajar siswa dengan melakukan tindakan tertentu

(Depdiknas, 2004). Penelitian tindakan kelas ini menekankan pada suatu kajian yang benar-benar dari situasi alamiah kelas.

Desain penelitian ini bersifat kolaboratif, yaitu melibatkan semua orang yang bertanggung jawab untuk meningkatkan pendidikan. Upaya perbaikan proses dan hasil pembelajaran tidak dapat dilakukan sendiri oleh peneliti di luar kelas, tetapi ia harus berkolaborasi dengan guru. Penelitian tindakan kelas merupakan upaya bersama dari berbagai pihak untuk mewujudkan perbaikan yang diinginkan. Penelitian tindakan kelas memang berbeda dengan jenis penelitian lain. Penelitian ini memfokuskan pada masalah-masalah praktis, guna memperoleh pemecahan secepatnya, oleh karena itu peneliti bekerja sama dengan guru.

Menurut Arikunto dalam Suyadi (2011: 49-50), penelitian yang digunakan adalah prosedur tindakan berulang atau siklus. Secara umum, terdapat empat langkah dalam melakukan

PTK, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, pengamatan, dan refleksi. Berikut ini adalah gambaran keempat langkah dalam PTK.



Gambar 1. Alur Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Pengolahan data merupakan salah satu langkah yang sangat penting, terutama bila diinginkan generalisasinya atau kesimpulan tentang masalah yang diteliti, sehingga nantinya dapat dipertanggungjawabkan. Data mengenai hasil belajar matematika peserta didik dianalisis secara kuantitatif. Untuk analisis secara kuantitatif digunakan statistik deskriptif untuk melakukan pendeskripsian terhadap tingkat kemampuan pemahaman peserta didik pada materi penjumlahan dan pengurangan pecahan berorientasi TGT. Kemampuan siswa dapat dikelompokkan dalam skala lima berdasarkan teknik kategorisasi standar yang diterapkan oleh departemen pendidikan dan kebudayaan yaitu:

Tabel 1. Kriteria Penilaian

Jenis Kemampuan	Skor	Kategori
85% - 100%	85 – 100	sangat tinggi
65% - 84%	65 – 84	tinggi
55%-64%	55 – 64	sedang
35% - 54%	35 – 54	rendah
0% - 34%	0 – 34	sangat rendah

Dalam buku Depdikbud (1995) memperoleh tes hasil belajar, maka data tersebut dianalisis dengan mencari ketuntasan individu, ketuntasan klasikal, dan rata-rata kelas kemudian dianalisis kualitatif dengan rumus sebagai berikut:

1. Ketuntasan Individu (KI)

Ketuntasan individu dapat dilihat dari pencapaian hasil belajar siswa dari tes formatif. Ketuntasan individu dapat tercapai apabila nilai tes formatifnya telah melebihi $KKM \geq 60$.

Teknik yang digunakan dalam menganalisis data dan menentukan presentase ketuntasan belajar siswa dengan menggunakan rumus (Depdikbud, 2001)

2. Ketuntasan Klasikal (KK)

Ketuntasan klasikal diperoleh apabila besar persentase siswa yang telah mencapai KKM telah mencapai $\geq 80\%$

Untuk mengetahui keberhasilan proses belajar mengajar setelah diterapkan metode pembelajaran kooperatif model TGT maka berikut akan diberikan indikator kerja bagi guru maupun siswa sebagai berikut:

1) Data aktivitas

Untuk mengukur data aktivitas belajar siswa akan dilihat dengan aktivitas siswa selama proses belajar mengajar berlangsung antara lain aktivitas bertanya, menjawab pertanyaan, merespon pelajaran yang diberikan, mengerjakan soal, serta aktivitas siswa yang lainnya yang mendukung proses belajar siswa. Sementara aktivitas guru diukur dengan kemampuan guru dalam menanggapi balik pertanyaan siswa serta penerapan metode pembelajaran kooperatif yang mampu terlaksana dengan baik.

2) Data prestasi belajar

Data prestasi belajar siswa diukur dengan perolehan hasil pre test dan post test yang dilakukan dengan standar ketuntasan minimal adalah 65. Sementara prestasi guru dapat diukur dengan presentasi ketuntasan klasikal yang diperoleh siswa dengan nilai minimal 85%.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VII Negeri Ayuka Timika Papua. Pada mata pelajaran matematika tentang pecahan campuran semester genap tahun pelajaran 2019-2020 melalui metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) merupakan salah satu cara dalam menyediakan pengalaman belajar. Pembelajaran ini didesain untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pemanfaatan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) menjadikan solusi untuk peningkatan hasil belajar siswa karena metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) merupakan metode yang tepat untuk dilakukan pada materi pecahan campuran dan merupakan metode yang pertama kali dilakukan di kelas VII Negeri Ayuka Timika Papua. Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan, mulai dari pemeriksaan tahap studi awal sampai pada siklus kedua diperoleh data sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Tes observasi Pra siklus

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	WM	70	Tuntas
2	RY	70	Tuntas
3	RM	40	Tidak Tuntas
4	JHA	48	Tidak Tuntas
5	ST	45	Tidak Tuntas
6	MT	30	Tidak Tuntas
7	MT	45	Tidak Tuntas
8	FM	45	Tidak Tuntas
9	OT	50	Tidak Tuntas
10	AT	50	Tidak Tuntas
11	EEN	55	Tidak Tuntas
12	HN	45	Tidak Tuntas
13	RM	72	Tuntas
14	KM	30	Tidak Tuntas
15	ILM	30	Tuntas
16	RW	40	Tidak Tuntas
17	SK	75	Tuntas
18	SRY	65	Tuntas
19	RO	45	Tidak Tuntas
20	CSM	55	Tidak Tuntas
21	CZR	50	Tidak Tuntas
NILAI RATA- RATA		50,24	
JUMLAH SISWA		6	
TUNTAS			

PROSENTASE	28,5
KETUNTASAN	7%

Berdasarkan tabel 4.1 di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang nilainya tuntas (KKM=60) hanya berjumlah 6 siswa (28,57%), sementara yang tidak tuntas berjumlah 15 siswa (71,43%). Secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa SMP Negeri Ayuka termasuk dalam kategori “Rendah” hal ini disebabkan oleh pendekatan pembelajaran yang monoton dan membosankan dan masih berpusat pada guru. Dari hasil kriteria siswa pada kategori ‘sangat baik, baik, cukup, kurang, sangat kurang. Pada pra siklus dapat dilihat melalui tabel kriteria penilaian hasil belajar dan diagram di bawah ini:

Tabel 3. Kriteria Penilaian Tes Formatif Pra Siklus

Huruf	Interval Nilai	Jumlah Siswa	Predikat
A	85-100	0	Sangat baik
B	70-84	5	Baik
C	55- 69	3	Cukup
D	40 – 54	13	Kurang
E	0 – 39	0	Sangat kurang
Jumlah Siswa		21	
Rata-Rata Kelas		50,24	
Tingkat Ketuntasan		28,57%	

Berdasarkan tabel 2 dan diagram di atas, dapat diketahui bahwa siswa yang mendapat nilai 0 – 39 sebanyak 0 siswa, yang mendapat nilai 40 – 54 sebanyak 13 siswa, yang mendapat nilai 55- 69 sebanyak 3 siswa, yang mendapat nilai 70-84 sebanyak 5 siswa, yang mendapat nilai 85-100 sebanyak 0 siswa dan hasil data nilai tes formatif sebelum perbaikan pada tabel di atas dapat dikatakan bahwa peneliti belum berhasil dalam pembelajaran. Mengingat hanya 28,57% atau 6 siswa dari jumlah siswa 21 siswa yang dapat dinyatakan tuntas. Sedangkan 71,43% atau 15 siswa dari jumlah siswa 21 siswa dinyatakan tidak tuntas. Sehingga peneliti berupaya memperbaiki proses pembelajaran yang lebih baik pada siklus I dengan membuat dan menyusun rencana perbaikan pembelajaran yang lebih sempurna.

Pada kegiatan akhir guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan hal-hal yang belum jelas. Guru menekankan kepada siswa penjumlahan dan pengurangan pecahan (classprecentration). yang telah dipelajari. Selanjutnya siswa diminta mengerjakan soal evaluasi yang telah disiapkan oleh guru. Kemudian guru menutup kegiatan pembelajaran pada pertemuan III. Hasil belajar siswa pada akhir tindakan siklus I disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Hasil Tes Formatif Siklus I

No	Nama	Nilai	Keterangan
1	WM	75	Tuntas
2	RY	78	Tuntas
3	RM	40	Tidak Tuntas
4	JHA	48	Tidak Tuntas
5	ST	45	Tidak Tuntas
6	MT	45	Tidak Tuntas
7	MT	60	Tuntas
8	FM	45	Tidak Tuntas
9	OT	65	Tuntas
10	AT	50	Tidak Tuntas

11	EEN	60	Tuntas
12	HN	45	Tidak Tuntas
13	RM	72	Tuntas
14	KM	45	Tidak Tuntas
15	ILM	30	Tuntas
16	RW	62	Tuntas
17	SK	75	Tuntas
18	SRY	65	Tuntas
19	RO	60	Tuntas
20	CSM	55	Tidak Tuntas
21	CZR	60	Tuntas
Nilai Rata-Rata		56.19	
Jumlah Siswa Tuntas		11	
Prosentase Ketuntasan		52,38%	

Dari data tabel 4.3 di atas dapat diketahui bahwa dengan metode pembelajaran Team Games Tournament (TGT) tentang pecahan campuran pada mata pelajaran matematika di kelas VII Negeri Ayuka Timika Papua pada siklus I diperoleh nilai rata-rata siswa yaitu 56.19. Dari 21 siswa, sebanyak 10 siswa yang tidak tuntas KKM yang diharapkan. Nilai KKM yang ditentukan sekolah yaitu 60 sehingga presentasi ketuntasan yang diperoleh 52,38%, hal ini masih kurang dari kriteria yang diharapkan, karena cara mengajar yang masih berpusat pada guru sehingga belum mencapai KKM yang ditentukan oleh sekolah.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil tes belajar siswa, ditemukan beberapa kekurangan dalam tindakan siklus I. Kekurangan-kekurangan tersebut perlu diperbaiki pada tindakan di siklus berikutnya. Oleh karena itu peneliti melakukan perencanaan tindakan yang akan dilakukan pada siklus II dengan mempertimbangkan kekurangan-kekurangan yang dilakukan dalam proses pembelajaran pada siklus I. Peneliti membuat format dalam bentuk tabel untuk memudahkan membandingkan antara apa yang akan dilakukan pada siklus berikutnya. Tabel berikut ini merupakan kekurangan yang masih ditemui pada siklus I dan perencanaan yang dilakukan pada siklus II.

Berdasarkan observasi hasil belajar pratindakan yang dilakukan peneliti, diperoleh data nilai rata-rata kelas sebesar 50,24. Hasil tersebut menggambarkan bahwa hasil belajar matematika siswa masih rendah. Hal ini disebabkan karena penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat. Kegiatan pembelajaran masih mengaplikasikan model pembelajaran yang kegiatannya berpusat pada guru (teacher centered), sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut bertentangan dengan pendapat Agus Suprijono (2012: 30-31) menyatakan bahwa “pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang sehingga pengetahuan seharusnya dikonstruksikan (dibangun) bukan dipersepsi secara langsung oleh indra”.

Di sisi lain matematika merupakan pelajaran yang memerlukan cara berpikir ekstra keras sehingga guru hendaknya menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menurunkan ketegangan berpikir anak. Salah satu pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang salah satunya adalah tipe Teams Games Tournaments (TGT) di mana terdapat game akademik yang sesuai dengan sifat anak usia sekolah dasar yang senang bermain. Hal tersebut senada dengan pendapat Slavin (2008: 163) menyatakan bahwa TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan

anggota tim lain. Melalui turnamen akademik, kuis serta penghargaan bagi tim yang memperoleh skor tertinggi menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Dengan pembelajaran yang menyenangkan tersebut, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dengan cepat sehingga hasil belajar peserta didik pun dapat meningkat. Oleh karena itu, pembelajaran matematika hendaknya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Pada pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT siklus I, hasil belajar siswa mengalami peningkatan. Hal tersebut hasil belajar siswa mengalami peningkatan dari 50,24 pada saat pratindakan meningkat menjadi 56,19 pada siklus I kemudian meningkat lagi menjadi 63,71 pada siklus II.

Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus I, disebabkan guru menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT menuntut siswa untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Selain itu dengan adanya game akademik membuat siswa antusias dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Penelitian tindakan kelas pada siklus I masih terdapat beberapa kendala. Untuk itu, penelitian dilanjutkan ke siklus II dengan melihat catatan-catatan penting yang masih perlu direfleksikan lagi untuk pembelajaran berikutnya. Tindakan yang dilakukan pada siklus II masih tetap menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan bertolak dari refleksi siklus I.

Pada siklus II ini Guru mengkondisikan siswa serta membimbing siswa dalam kegiatan kelompok agar tidak ada siswa yang pasif dalam aktivitas kelompok. Pada siklus II, hasil pembelajaran meningkat lagi bila dibandingkan dengan siklus I. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan rata-rata kelas sebesar 50,24 dari siklus I sebesar 56,19 menjadi 63,71 pada siklus II. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus II, menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Tindakan pada siklus II sudah cukup efektif menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran dan lebih optimal untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa. Dengan adanya model pembelajaran kooperatif tipe TGT, siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran di kelas dan berimbas pada peningkatan hasil belajar siswa. Data yang ada menggambarkan peningkatan hasil belajar Matematika siswa sebelum melakukan kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan setelah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sehingga penelitian pun dilakukan hanya sampai siklus II. Untuk selanjutnya siswa yang belum mencapai KKM diberikan pengayaan agar dapat mengikuti siswa yang lain dalam kegiatan pembelajaran berikutnya.

Dari hasil penelitian, terbukti bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dinilai berhasil dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan teori yang terdapat di bab II yaitu Matematika merupakan pelajaran yang memerlukan cara berpikir ekstra keras sehingga guru hendaknya menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menurunkan ketegangan berpikir anak. Salah satu pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang salah satunya adalah tipe Teams Games Tournaments (TGT) di mana terdapat game akademik yang sesuai dengan sifat anak usia sekolah dasar yang senang bermain. Dengan pembelajaran yang menyenangkan, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dengan cepat sehingga hasil belajar peserta didik pun dapat meningkat.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat dideskripsikan secara rinci hasil belajar matematika pada materi pengurangan dan penjumlahan mengalami peningkatan setelah diterapkannya pembelajaran Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) Hal ini terlihat dari hasil belajar pada siklus I dan siklus II. Rata-rata yang diperoleh siswa pre test adalah 50,24 ketuntasan yang diperoleh sebesar 28,57%, pada siklus I diperoleh nilai 56,19

ketuntasan yang diperoleh 52,38% dan pada siklus II naik lagi menjadi 63,71 ketuntasan yang diperoleh 71,42%.

DAFTAR PUSTAKA

- A. Rasul. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe. *Mandalika Mathematics and Education Journal*, 11.
- Depdikbud. 1993. *Petunjuk Pelaksanaan Evaluasi*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Depdikbud. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Hudoyo, H. 1990. *Strategi Belajar Mengajar Matematika*, Malang. IKIP Malang.
- Marpaung, Y. 2003. Perubahan Paradigma Pembelajaran Matematika di Sekolah. *Makalah* disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan Matematika, Universitas Sanata Dharma Yogyakarta, Yogyakarta, tanggal 28 – 29 Maret 2003
- Muhkal, Mappaita. 1999. Pengembangan Rencana Pembelajaran Matematika di SLTP dan SMU. *Modul Kuliah*. Makassar: FMIPA UNM.
- Kemampuan Menyelesaikan Masalah Melalui Proses Belajar Mengajar Matematika. *Eksponen*. Vol. 1, No. 2. Juli, hal: 1 – 8. Makassar: Jurusan Matematika FMIPA UNM.
- Mustaring, H. 2003. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Inpres Mallengkeri 2 Makassar Melalui Pemberian Tugas Setiap Akhir Pembelajaran Disertai Umpan Balik. *Skripsi*. Tidak dipublikasikan Jurusan Matematika FMIPA. Makassar
- Suherman, H. Erman, dkk. 2003. *Common Textbook: Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer*. Edisi Revisi. Penerbit: JICA. UPI Bandung.
- Sukirman. 2001. Keterampilan Guru Matematika MTsN dalam Menyelesaikan Masalah Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika dan Sains (JPMS)*, hal: 1 - 10. Penerbit: FMIPA UNY. Bandung.
- Sukoriyanto. 2001. Langkah-langkah dalam Pengajaran Matematika dengan Menggunakan Penyelesaian Masalah. *Jurnal Matematika. Tahun VII, Nomor 2, bulan Agustus*, hal: 103 - 111. Penerbit: FMIPA Malang.