

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS
GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA
KELAS IV SD NEGERI 75 MALEWANG
KECAMATAN BANTIMURUNG
KABUPATEN MAROS**

Putri Andini Basri

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNM

Email : putrismabant944@gmail.com

Abstrak: Penelitian ini adalah penelitian yang bertujuan untuk mendeskripsikan Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD Negeri 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan jenis penelitian tindakan kelas (PTK) yang terdiri dari 2 siklus, dimana tiap siklus terdiri dari 2 pertemuan. Fokus penelitian ini dilihat dari Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournamnet (TGT) dan hasil belajar siswa. Adapun yang menjadi subjek penelitian adalah seorang Guru dan Siswa kelas IV SD Negeri 75 Malewang pada semester ganjil tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 15 orang. Pengumpulan data menggunakan format observasi, tes, dan dokumentasi. Data yang diperoleh diolah dengan teknik analisis data dan disajikan dalam bentuk matrik tabulasi. Hasil yang dicapai yaitu: Siklus I berada pada kategori Cukup dan pada Siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu berada pada kategori Baik. Secara kualitatif terjadi perubahan dalam aktivitas belajar siswa dimana pada siklus I dan II setiap pertemuannya mengalami peningkatan dengan ketegori Baik, sedangkan dalam aktivitas mengajar guru pun Indikator yang tercapai terus mengalami peningkatan untuk setiap pertemuannya dengan kategori Baik. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 75 Malewang dimana Cara Penerapan dalam pembelajaran merupakan perwujudan 4 langkah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) yaitu Presentasi Kelas/Penyajian Materi, Belajar Kelompok, Permainan/Turnamen, dan Penghargaan.

Kata kunci: *kooperatif, matematika, hasil belajar*

Abstract: This study is a study that aims to describe the application of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model to improve mathematics learning outcomes in fourth grade students of SD Negeri 75 Malewang, Bantimurung District, Maros Regency. The approach used is a qualitative approach and a type of classroom action research (PTK) which consists of 2 cycles, where each cycle consists of 2 meetings. The focus of this research is seen from the Cooperative Learning Model type Teams Games Tournamnet (TGT) and student learning outcomes. As for the research subjects, a teacher and a fourth grade student

of SD Negeri 75 Malewang in the odd semester of the 2020/2021 school year, totaling 15 people. Data collection used observation, test, and documentation formats. The data obtained were processed by data analysis techniques and presented in the form of tabulation matrices. The results achieved were: Cycle I was in the Enough category and in Cycle II student learning outcomes had increased, namely in the Good category. Qualitatively, there was a change in student learning activities where in cycles I and II each meeting had an increase in the Good category, while in teacher teaching activities the indicators that were achieved continued to increase for each meeting with the Good category. Based on the results of the study it can be concluded that the application of the Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) can improve the mathematics learning outcomes of fourth grade students of SD Negeri 75 Malewang where the application method in learning is the embodiment of 4 steps of applying the Teams Games Tournament (TGT) type of cooperative learning model, namely Class Presentations / Presentation of Materials, Group Study, Games / Tournaments, and Awards.

Keywords: *cooperative, mathematics, learning outcomes*

Pendidikan adalah usaha sadar yang sengaja dirancang untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pendidikan formal di sekolah dasar pada hakikatnya dimaksudkan untuk mewujudkan fungsi dan tujuan pendidikan nasional. Hal ini sejalan dengan UU Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Pasal 1 ayat 1 tentang pendidikan yang menyatakan :

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 dibutuhkan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Berdasarkan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (iptek) yang sangat identik dengan pendidikan selalu menjadi hal menarik bagi setiap kehidupan manusia. Begitu pula dengan kehidupan masyarakat yang banyak dipengaruhi oleh perkembangan matematika. Banyak permasalahan yang muncul dalam kehidupan masyarakat dan memerlukan pengetahuan matematika untuk menyelesaikan permasalahan tersebut. Oleh karena itu pengetahuan dan literasi matematika menjadi kebutuhan bagi setiap individu agar memiliki peluang yang lebih besar untuk menyesuaikan diri dengan dinamika kehidupan.

Mata pelajaran Matematika di sekolah dasar merupakan salah satu mata pelajaran inti. Matematika merupakan suatu disiplin ilmu pengetahuan yang tidak hanya akan memberikan pengetahuan kepada siswa namun juga membantu siswa dalam meluangkan ide-ide serta keterampilan mereka dalam belajar. Hal ini sesuai dengan Teori Konstruktivisme Menurut Trianto, 2007 (dalam Rosida, dkk. pada tahun 2015:44) yang menyatakan :

Teori konstruktivis menjelaskan bahwa guru tidak hanya sekedar memberikan pengetahuan kepada siswa tetapi juga memberikan kesempatan siswa untuk menemukan atau menerapkan ide-ide mereka sendiri dan mengajarkan siswa menjadi sadar menggunakan strategi mereka sendiri untuk belajar.

Pelaksanaan pembelajaran di dalam kelas merupakan salah satu tugas utama guru. Pembelajaran dapat diartikan sebagai kegiatan yang ditujukan untuk membelajarkan siswa, namun dalam proses pembelajaran masih sering ditemui adanya kecenderungan minimalnya keterlibatan siswa. Dominasi guru dalam proses pembelajaran menyebabkan kecenderungan siswa bersifat pasif sehingga mereka lebih banyak menunggu penjelasan guru dari pada mencari dan menemukan sendiri pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang mereka butuhkan. Keberhasilan proses belajar mengajar tidak lepas dari kemampuan peserta didik dan kemampuan tenaga pengajar untuk menciptakan suatu kondisi agar siswa mampu mengolah proses belajar sehingga terjadi pengembangan mental serta pemahaman siswa pada materi pelajaran yang diberikan.

Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi terhadap guru dan siswa kelas IV SD Negeri 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros pada tanggal 24 Agustus 2020 sampai 27 Agustus 2020, ditemukan beberapa data hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros masih rendah dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 70, yakni nilai rata-rata hasil belajar matematika adalah 67. Ini menunjukkan bahwa masih banyak siswa kelas IV yang kesulitan dalam memecahkan suatu masalah dalam pembelajaran matematika.

Pada dasarnya guru telah berusaha menciptakan pembelajaran agar siswa lebih aktif, diantaranya: mengerjakan lembar kerja siswa (LKS), menggunakan media yang ada di sekolah, dan menggunakan metode tanya jawab, hasilnya belum dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal. Namun, di dalam proses pembelajaran siswa kurang memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau memperoleh pengetahuan dari diskusi kelompok, kurangnya sikap saling menghargai di antara siswa karena kurang mendapat keterampilan bekerja sama, kurangnya keberanian dalam diri siswa sehingga siswa belum terbiasa bersaing secara sportif, serta kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran. Jika kondisi yang seperti ini tidak ditemukan alternative pemecahan masalahnya, maka guru tetap sebagai sumber informasi satu-satunya dikelas dan kurangnya pertukaran informasi, dampaknya pembelajaran Matematika jadi kurang menarik sehingga berpengaruh pada penguasaan konsep dan hasil belajar siswa yang rendah.

Sehubungan dengan masalah di atas, maka upaya peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika merupakan suatu kebutuhan yang sangat mendesak untuk dilakukan. Berdasarkan permasalahan di atas dalam penelitian ini diuji cobakan model pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa untuk bekerja sama dengan siswa lainnya yang mempunyai kemampuan heterogen sekaligus menggembirakan siswa dengan permainan. Metode tersebut adalah model pembelajaran kooperatif dengan tipe *Teams Games Tournament (TGT)*.

Pada prinsipnya model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Robert E. Slavin bertujuan mengembangkan tingkah laku kooperatif antar siswa. Pembelajaran kooperatif mengandung pengertian suatu sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu diantara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih dimana keberhasilan kerja sangat dipengaruhi oleh ketertiban dari setiap anggota kelompok.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti berinisiatif mengadakan penelitian tindakan kelas yang berjudul Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa Kelas IV SD Negeri 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros.

METODE

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian dengan menggunakan pendekatan kualitatif dapat mendeskripsikan aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa secara menyeluruh dan sesuai konteks (holistik-kontekstual) dalam pembelajaran Matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Selanjutnya data nilai hasil belajar murid setiap siklusnya (data kuantitatif) dapat dianalisis secara deskriptif dengan mencari nilai rata-rata dan presentase keberhasilan belajar siswa.

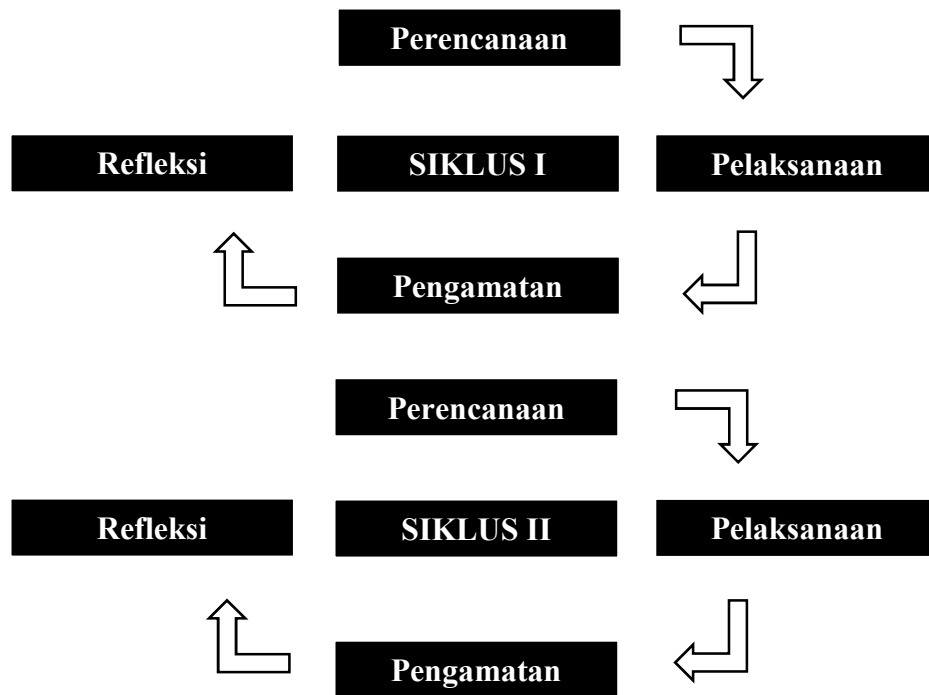
Secara etimologis, ada tiga istilah yang berhubungan dengan penelitian tindakan kelas (PTK), yakni penelitian, tindakan, dan kelas. Penelitian adalah suatu proses pemecahan masalah yang dilakukan secara sistematis, empiris, dan terkontrol. Tindakan dapat diartikan sebagai perlakuan tertentu yang dilakukan oleh peneliti yakni guru. Kelas menunjukkan pada tempat proses pembelajaran berlangsung.

PTK dapat diartikan sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut.

Ada beberapa ahli yang mengemukakan model penelitian tindakan dengan bagan yang berbeda, namun secara garis besar terdapat empat tahapan yang lazim dilalui, yaitu (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan, dan (4) refleksi.

Keempat tahap dalam penelitian tindakan tersebut adalah unsur untuk membentuk sebuah siklus, yaitu satu putaran kegiatan berurutan, yang kembali ke langkah semula. Jadi, satu siklus adalah dari tahap penyusunan rancangan sampai dengan refleksi, yang tidak lain adalah evaluasi.

Jenis Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) dengan siklus yang berdaur ulang dan disesuaikan dengan materi yang sedang berjalan di sekolah. Tindakan yang dilakukan adalah penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran Matematika. Siklus dalam penelitian tindakan kelas ini dapat digambarkan, yaitu:



Gambar : Desain Penelitian Siklus I dan Siklus II Arikunto (Paizaluddin dan Ermalinda 2013)

Adapun faktor yang diamati adalah:

- 1) Faktor proses. Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu tipe pembelajaran menyenangkan yang dapat membuat siswa merasa gembira, mendapatkan pengetahuan, dan pengembangan sikap dalam pengalaman belajarnya. Untuk pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat membantu Siswa dalam hal penguasaan konsep Matematika. Oleh karena itu, siswa dapat menjadi lebih jelas dalam menerima dan menemukan sendiri materi yang disampaikan guru melihat terjadinya interaksi antara guru dengan siswa maupun siswa dengan siswa lainnya saat proses belajar mengajar berlangsung.
- 2) Faktor hasil. Menganalisis hasil belajar Siswa pada mata pelajaran Matematika setelah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yang diukur melalui pelaksanaan tes pada setiap akhir siklus yang indikatornya Siswa mencapai KKM 70 ke atas.

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros dalam bidang studi Matematika, dan waktu pelaksanaan tindakannya adalah pada semester ganjil tahun ajaran 2020/2021, Alasan memilih lokasi ini adalah peneliti menemukan beberapa hal yang menjadi pertimbangan, yaitu: a) Keadaan kelas disekolah tersebut cukup baik untuk kegiatan mengajar. b) Disekolah tersebut belum pernah diterapkan model pembelajaran TGT, c) Dalam proses pembelajaran tidak semua siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau memperoleh pengetahuan dari diskusi kelompok, d) Kurangnya sikap saling menghargai di antara siswa, e) Siswa kurang mendapatkan keterampilan dalam bekerja sama, f) Kurangnya keberanian dalam diri siswa dan belum terbiasa bersaing sportif, g) serta kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran.

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah 1 orang guru dan siswa kelas IV SD Negeri 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros dengan jumlah siswa 15 orang, yang terdiri dari 4 laki-laki dan 11 perempuan.

Instrumen penelitian yang digunakan untuk pengumpulan data dalam penelitian tindakan kelas ini berupa:

1. Observasi

Teknik observasi ini menuntut adanya pengamatan dari peneliti baik secara langsung maupun tidak langsung terhadap objek yang diteliti. Instrumen yang dapat digunakan yaitu lembar pengamatan, panduan pengamatan. Beberapa informasi yang diperoleh dari hasil observasi antara lain: ruang (tempat), pelaku, kegiatan, objek, perbuatan, kejadian atau peristiwa, waktu, dan perasaan. Alasan peneliti melakukan observasi yaitu untuk menyajikan gambaran realistik perilaku atau kejadian, menjawab pertanyaan, membantu mengerti perilaku manusia, dan evaluasi yaitu melakukan pengukuran terhadap aspek tertentu melakukan umpan balik terhadap pengukuran tersebut, Noor (2017).

Pentingnya kegiatan observasi di dalam kegiatan asesmen membuat guru harus belajar mempertanyakan *judgement* atau penilaian kita, bertindak secara reflektif dan menggunakan komentar orang lain sebagai informasi untuk membantu kita membuat *judgement* yang lebih reliabel, jadi bukan menggunakan komentar orang lain sebagai kritik yang sifatnya personal (Bundu, 2016:86).

2. Tes

Astiti, (2017) mengemukakan bahwa tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam rangka melaksanakan kegiatan pengukuran. Terdapat serangkaian pertanyaan atau latihan maupun alat lain di dalam tes yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, kecerdasan, kemampuan, atau bakat yang dimiliki oleh seseorang atau kelompok. Tes adalah salah satu teknik penilaian yang terdiri dari sejumlah pertanyaan atau butir soal yang digunakan untuk memperoleh data atau informasi melalui jawaban responden atau peserta didik

dimana jawaban tersebut dapat dikategorikan benar dan salah. Teknik penilaian tes biasanya digunakan untuk mengukur kemampuan kognitif siswa. Tes yang dilakukan memungkinkan untuk informasi kepada pengajar secara kuantitatif dan kualitatif.

Berdasarkan bentuknya, penilaian tes dibagi menjadi 2 yakni penilaian tes tertulis dan penilaian tes lisan. Tes tertulis adalah tes yang soal-soalnya harus dijawab peserta didik dengan memberikan jawaban secara tertulis, sedangkan tes lisan merupakan tes yang pelaksanaannya dilakukan dengan mengadakan tanya jawab secara langsung antara pendidik dan peserta didik.

“Tes adalah serangkaian pertanyaan atau latihan atau alat lain yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan, intelegensia, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok”, Collegiate (Bundu, 2016:6).

3. Dokumentasi

Dokumentasi diajukan untuk memperoleh data langsung dari tempat penelitian, meliputi buku-buku yang relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, foto-foto, film documenter, data yang relevan penelitian. Dokumen sendiri merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seseorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan, cerita, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar, misalnya foto, gambar hidup, sketsa, dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film, dan lain-lain. Sudaryono, (2016).

Teknik yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif di gunakan untuk menjelaskan hasil-hasil tindakan yang mengarah pada keaktifan siswa selama proses belajar mengajar. Untuk nilai hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berdasarkan tes hasil belajar siklus I dan siklus II (data kuantitatif) dianalisis secara kuantitatif deskriptif. Dalam hal ini peneliti menggunakan analisis statistik deskriptif untuk mencari nilai rata-rata dan persentase keberhasilan belajar siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* TGT.

Berikut persamaan atau rumus yang digunakan untuk mengukur nilai rata-rata, persentase pencapaian hasil belajar.

1. Mencari rata-rata hitung sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum x}{n} \dots \dots \dots (1)$$

Keterangan:

\bar{x} : Nilai rata-rata

$\sum x$: Jumlah nilai

n : Jumlah siswa

2. Kategorisasi hasil belajar siswa, sebagai berikut:

$$\text{Nilai akhir siklus} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 \dots\dots\dots(2)$$

Tabel Kategorisasi Standar Hasil Belajar

Interval	Kategori
86 – 100	Baik Sekali
70 – 85	Baik
55 – 69	Cukup
41 – 54	Kurang
≤ 40	Sangat Kurang

Sumber: SD Negeri 75 Malewang (Wali Kelas IV)

Adapun indikator keberhasilan dalam penelitian ini terbagi atas dua, yaitu indikator proses dan indikator hasil.

a. Indikator Proses

Indikator proses yaitu apabila 80% langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dilaksanakan oleh guru dengan kategori baik. Untuk mengukur aktivitas mengajar guru dan belajar siswa, maka akan dikategorikan dengan skala 3 yang mengacu pada standar Arikunto (Sunardin, 2018), yaitu:

- 1) Aktivitas dikategorikan baik dengan persentase 68% - 100%
- 2) Aktivitas dikategorikan cukup dengan persentase 34% - 67%
- 3) Aktivitas dikategorikan kurang dengan persentase 0% - 33%

b. Indikator Hasil

Indikator keberhasilan penelitian tindakan kelas ini adalah bila skor rata-rata hasil tes siswa melalui penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan hasil belajar secara klasikal yaitu mencapai 85% siswa yang memperoleh nilai 70 (KKM) dari skor ideal 100 dan terjadi perubahan sikap siswa selama mengikuti proses pembelajaran yang ditandai dengan peningkatan keaktifan siswa dalam hal: mengemukakan pendapat, menjawab pertanyaan, kerja sama dalam kelompok, ketertiban dalam turnamen, dan tanggung jawab dalam proses pembelajaran sehingga pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros.

Selanjutnya proses penelitian berlangsung selama 2 siklus dimana setiap siklus terdiri atas 2 pertemuan di hari yang berbeda dan di setiap akhir siklus peserta didik akan menghadapi tes akhir siklus. Hasil dari tes akhir ini dianalisis untuk memperoleh data dan memastikan keberhasilan suatu siklus atau perlunya diadakan siklus selanjutnya. Setelah berhasil pada siklus ke II, data dari kedua siklus akan dibandingkan untuk memperoleh data apakah terdapat peningkatan dalam hasil belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini dilakukan dengan 4 langkah yakni Penyajian Materi/Presentasi di kelas, Belajar dalam kelompok, Permainan/Games Turnamen, dan Penghargaan. Dalam pelaksanaannya pada penelitian ini dimulai dengan Guru/Peneliti harus mengetahui kemampuan akademik siswa dengan berkonsultasi kepada wali kelas IV. Setelah mengetahui kemampuan akademik siswa, guru membentuk kelompok heterogen dari 15 orang siswa dimana siswa dengan peringkat 1 dan 10 di kelompok 1, peringkat 2 dan 9 dikelompok 2, peringkat 3 dan 8 dikelompok 3, peringkat 4 dan 7 dikelompok 4, serta peringkat 5 dan 6 dikelompok 5. Kemudian 5 orang siswa lainnya dimasukkan secara acak agar setiap kelompok terdapat siswa laki-laki dan perempuan.

Langkah selanjutnya yakni guru memulai pembelajaran di kelas dengan penyajian materi yang dilanjutkan dengan pemberian LKPD untuk setiap kelompok. Setiap ketua kelompok bertanggung jawab untuk membimbing teman kelompoknya dalam mengerjakan LKPD. Bila ada yang kurang difahami, maka siswa boleh bertanya kepada guru. Setelah tugas dalam LKPD selesai, setiap kelompok bergantian menjawab/mempresentasikan hasil kerjanya dan jika terdapat kekeliruan akan diluruskan oleh guru.

Selanjutnya guru menjelaskan aturan permainan kepada siswa dimana setiap anggota kelompok akan bermain dalam turnamen secara bergantian. Urutan pemain disesuaikan dengan kemampuan anggota kelompok dan tingkat kesulitan soal turnamen. Soal dalam turnamen terbagi ke dalam 3 tingkatan soal, yakni soal sulit, sedang, dan mudah. Maka dalam hal ini, setiap siswa memiliki kesempatan yang sama dalam berpartisipasi pada pelaksanaan turnamen. Untuk penilaian dalam permainan, setiap siswa yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar akan diberi skor 10 poin, dan untuk setiap siswa yang salah menjawab pertanyaan akan diberi skor -5 poin. Setiap poin yang diperoleh oleh anggota kelompok akan dijumlahkan dengan poin yang diperoleh teman sekelompoknya untuk mendapatkan skor kelompok.

Di akhir turnamen, kelompok dengan jumlah poin total tertinggi akan mendapatkan penghargaan berupa hadiah begitu pula dengan siswa dengan poin individu tertinggi.

Rendahnya hasil siklus I dikarenakan hasil observasi aktifitas guru menunjukkan belum optimal dalam memberi pengajaran, ini terlihat pada saat guru mengajar masih ada indikator-indikator aktifitas guru yang masih kurang dan tidak dilaksanakan dengan baik. Misalnya, pada siklus I hasil belajar siswa masih rendah hal tersebut karena guru kurang mengaitkan materi pembelajaran dengan lingkungan sekitar serta kurang membimbing dan mengamati siswa dalam mengerjakan LKPD, sehingga siswa juga merasa bingung dalam mengerjakan LKPD dan suasana kelas menjadi ribut.

Selain permasalahan diatas, guru juga mengalami kendala dan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Kendala-kendala yang dialami oleh guru, yaitu pada saat guru menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) siswa masih terlihat bingung, sehingga siswa juga terlihat pasif dalam proses pembelajaran. Siswa tidak ada kesiapan dalam bermain games, sehingga suasana kelas menjadi ribut. Namun setelah guru membimbing, mengarahkan arah pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT suasana kelas pun menjadi tenang dan para siswa pun ikut berpartisipasi dan memperhatikan guru yang sedang mengajar. Meski demikian, pada siklus II guru melakukan perbaikan dan perubahan sehingga hasil belajar siswa mengalami peningkatan dan indikator-indikator aktifitas guru dapat dilaksanakan dengan baik.

Perbaikan proses pembelajaran yang dilakukan pada siklus II seperti pada saat guru memberikan penjelasan yang lebih dikaitkan dengan lingkungan sekitar, siswa menjadi lebih memahami isi materi. Pada saat mengerjakan LKPD, dengan bimbingan guru siswa di dalam kelompok pun terlihat aktif dalam berdiskusi, sehingga setiap anggota kelompok pun memahami materi pelajaran yang diberikan, kemudian dengan bimbingan guru siswa pun sangat aktif dalam bermain games. Waktu yang diberikan untuk menjawab setiap pertanyaan yang diberikan selama 30 detik, jika siswa tidak bisa menjawab maka pertanyaan tersebut maka guru akan memberi penjelasan kemudian memberikan jawaban dari soal tersebut. Maka dari sinilah siswa lebih bersemangat dan tidak ribut dalam bermain games. Kegiatan terakhir dilakukan tes akhir siklus guna mengukur keberhasilan pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan apa yang dituliskan oleh Isrok'atun dan Rosmala (2018) dimana Peran guru selama pembelajaran yakni membimbing diskusi kelompok kecil dalam memahami materi pelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa lain dalam kelompoknya dapat mengoreksi pemahaman temannya sehingga terjadi proses diskusi. Dalam kegiatan turnamen, guru menjadi pemandu jalannya suatu kompetisi antarsiswa. Guru harus memberitahukan langkah-langkah turnamen dan aturan agar kegiatan turnamen dapat berjalan lancar sesuai tujuannya.

Selain aktivitas guru, aktivitas siswa pun mempengaruhi tingkat keberhasilan penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) ini. Seperti pada pelaksanaan siklus I, siswa kurang mampu bekerja sama dengan anggota kelompoknya. Hal ini dikarenakan siswa belum memahami bahwa kemampuan setiap anggota kelompok akan berperan besar dalam keberhasilan

tim/kelompok. Sehingga pada siklus selanjutnya, guru lebih menekankan pemahaman kepada siswa bahwa keberhasilan kelompok dipengaruhi oleh pengetahuan dari setiap anggota-anggota di dalamnya.

Hal ini sejalan dengan teori unsur-unsur pembelajaran kooperatif yang dikemukakan oleh Ibrahim (Oktafia 2019) dimana alasan mengapa bekerja sama dalam kelompok itu perlu yakni Siswa dalam kelompoknya haruslah beranggapan bahwa mereka sehidup sepenanggungan; Siswa bertanggung jawab atas segala sesuatu di dalam kelompoknya, seperti milik mereka sendiri; Siswa haruslah melihat bahwa semua anggota di dalam kelompoknya memiliki tujuan yang sama; Siswa haruslah membagi tugas dan tanggung jawab yang sama di antara kelompoknya; Siswa akan dikenai evaluasi atau diberikan hadiah/penghargaan yang juga akan dikenakan untuk semua anggota kelompok; Siswa berbagi kepemimpinan dan mereka membutuhkan keterampilan untuk belajar bersama selama proses belajarnya; dan Siswa akan diminta mempertanggungjawabkan secara individual materi yang ditangani dalam kelompok kooperatif.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa pembelajaran kelompok merupakan pembelajaran yang setiap anggotanya saling membantu antara satu dengan yang lainnya. Setiap anggota kelompok dituntut untuk bisa memberikan pendapat, ide dan pemecahan masalah sehingga dapat tercapai tujuan belajar. Dan dengan diberikannya pemahaman ini maka, siswa mulai saling membantu dalam memahami materi agar anggota kelompoknya dapat memaksimalkan kemampuan dalam mengumpulkan skor dalam turnamen sehingga indikator-indikator aktivitas belajar siswa dapat terlaksana sepenuhnya di akhir siklus.

Berdasarkan hasil penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) selama 2 siklus, maka peneliti dapat melihat bahwa untuk mendapatkan peningkatan dalam hasil belajar matematika siswa maka penerapan langkah-langkah dalam model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini harus betul-betul sesuai dan terlaksana dengan baik sesuai dengan Teori Robert E. Slavin yang dikemukakan oleh Ermila (Isrok'atun dan Rosmala : 2018), dimana empat tahapan dalam model pembelajaran TGT yaitu Presentasi di Kelas, Belajar Kelompok, Turnamen, dan Penghargaan.

Dengan terlaksananya langkah-langkah penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan baik, menunjukkan bahwa penerapan model ini cukup efektif untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa SD Negeri 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah, analisis data, dan pembahasan, maka disimpulkan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 75 Malewang Kecamatan Bantimurung Kabupaten Maros dimana Cara Penerapan dalam pembelajaran merupakan perwujudan 4 langkah Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu Presentasi Kelas/Penyajian Materi, Belajar Kelompok, Permainan/Turnamen, dan Penghargaan terhadap materi pokok Operasi Hitung Bilangan Bulat, hal ini terbukti adanya perkembangan aktivitas dan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II.

Hasil yang dicapai yaitu: Siklus I berada pada kategori Cukup dan pada Siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan yaitu berada pada kategori Baik. Secara kualitatif terjadi perubahan dalam aktivitas belajar siswa dimana pada siklus I siswa belum mampu bekerja dalam kelompok namun sudah berhasil pada siklus II, sedangkan dalam aktivitas mengajar guru pada Siklus I belum mampu sepenuhnya membimbing siswa dalam turnamen sehingga kurang terkendali namun guru telah mampu mengatasinya pada Siklus II. Hasil ini dapat dicapai karena adanya kerjasama antara peneliti dengan observer dalam merancang, mengobservasi, dan merefleksi secara bertahap selama dua siklus.

Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka saran yang dapat diberikan terkait pelaksanaan pembelajaran dikelas khususnya pengembangan mata pelajaran Matematika, diantaranya:

1. Bagi sekolah, hasil penelitian ini akan memberikan kontribusi positif dalam rangka perbaikan proses dan hasil pembelajaran sehingga dengan meningkatnya aktifitas belajar dapat meningkatkan mutu sekolah.
2. Bagi guru, penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) disarankan selama siswa berprestasi ada di kelas, sehingga siswa yang kesulitan dalam memahami materi pembelajaran, bisa dibantu oleh temannya yang lebih pintar. Hal ini menguntungkan karena siswa sering tidak berani untuk bertanya kepada guru saat mengalami kesulitan.
3. Bagi siswa, penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan kesempatan kepada mereka untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Karena, mereka dapat menghubungkan antara materi yang dipelajari dengan kehidupan yang nyata.
4. Bagi peneliti sendiri, penerapan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat menambah wawasan tentang model/pelaksanaan pembelajaran yang dapat diterapkan di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifah, F. N. (2017). *Panduan Menulis Penelitian Tindakan Kelas Karya Tulis Ilmiah untuk Guru*. Yogyakarta: Araska Publisher.
- Astiti, K. A. (2017). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.
- Bundu, P. (2016). *Asesmen Pembelajaran untuk Guru dan Calon Guru Sekolah Dasar*. Padang: Hayfa Press.
- Halimah, Mawardi, & Wardani, K. W. (2019, April). Peningkatan Keterampilan Kolaborasi pada Mata Pelajaran Matematika Kelas 4 SDN Gendongan 03 Melalui Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal for Lesson and Learning Studies*, II(1), 46-52.
- Isrok'atun, & Rosmala, A. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Kristianti, Y., Mawardi, & Astuti, S. (2019, April). Peningkatan Collaborative Skill dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 Melalui Model Teams Games Tournament. *Pythagoras*, VIII(1), 1-10.
- Lestari, K. E., & Yudhanegara, M. R. (2017). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: Refika Aditama.
- Maolani, R. A., & Cahyana, U. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- N, E. F., Firman, Neviyarni, & Irdamurni. (2019). Penggunaan Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Jurnal Neo Konseling*, II(1), 1-6.
- Ngalimun. (2017). *Strategi Pembelajaran dilengkapi dengan 65 Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Parama Ilmu.
- Noor, J. (2017). *Metodologi Penelitian*. Jakarta: Kencana.
- Oktafia, M. (2019, Agustus). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Teknik Kartu Arisan dalam Pembelajaran Matematika Siswa. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, III(2), 371-378.
- Pagarra, H. (2013). Pembelajaran Kooperatif Model Group Investigasi Bagi Mahasiswa Program Studi PGSD Semester III UPP Makassar FIP UNM. *Jurnal Publikasi Pendidikan*, III(1), 8-18.
- Paizaluddin, & Ermalinda. (2013). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Parwati, N. N., Suryawan, I. P., & Apsari, R. A. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Depok: Rajawali Pers.

- Romdhoni, M. A., Sulasmono, B. S., & Setyaningtyas, E. W. (2019). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4SD Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berbantuan Media Papan Berat. *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa*, *V*(1), 38-49.
- Rosida, L., Saptaningrum, E., & Siswanto, J. (2015). Pengaruh Pendekatan Reciprocal Teaching Berbantu Handout Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada Mata Pelajaran IPA Fisika Kelas VII SMP Walisongo 1 Semarang Tahun Pelajaran 2014/2015. *Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika*, *VI*(1), 43-47.
- Slavin, R. E. (2015). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Sudaryono. (2016). *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sunardin. (2018, July). Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran IPS melalui Penerapan Model Project Based Learning. *Indonesian Journal of Educational Studies (IJES)*, *XXI*(2), 116-122.
- Unaenah, E., & Sumantri, M. S. (2019). Analisis Pemahaman Konsep Matematis Siswa Kelas 5 Sekolah Dasar pada Materi Pecahan. *Jurnal Basicedu*, *III*(1), 106-111.