



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA SISWA KELAS 4

Septiana Eka Pratiwi¹, Suroso², Yustinus³

¹Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, 292014005@student.uksw.edu

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, suroso.sltg@gmail.com

³ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Kristen Satya Wacana, ytinus@staff.uksw.edu

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 24-03-2018

Disetujui: 06-04-2018

Kata Kunci:

Matematika

TGT

Minat

Hasil Belajar

ABSTRAK

Abstrak: Penelitian dilatarbelakangi kondisi pembelajaran Matematika siswa kelas IV SDN Nyemoh Kecamatan Bringin bermetode konvensional dan berimplikasi kepada hasil belajar 58,82 % di bawah KKM. Penulis berangkat dari pertanyaan apakah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika siswa? Penelitian tindakan kelas kolaboratif ini, diterapkan pada siswa sejumlah 17 orang. Hasil penelitian menunjukkan kondisi awal minat siswa 70,59% (Rendah), 58,82% (Tinggi) di siklus I dan siklus II 88,24% (Tinggi) serta 11,76% (Sangat Tinggi). Sedangkan hasil belajar siswa menunjukkan nilai rata-rata 57,35 (58,82% < KKM) pada awalnya. Siklus I (23,53% < KKM) dan siklus II (0 % < KKM). Pelibatan siswa yang dominan disertai dengan tuntutan pemahaman dan penguasaan materi merupakan faktor utama pencapaian tersebut.

Abstract: *Research background of learning condition of Grade 4 students of State Elementary School of Nyemoh District Bringin conventional method and have implication to learning result 58,82% under KKM. The author set out from the question whether through the application of learning models Teams Games Tournament type can increase student interest and learning outcomes math? This collaborative classroom action study, applied to students of 17 people. The result showed that the initial condition of student interest was 70,59% (Low), 58,82% (High) in cycle I and cycle II 88,24% (High) and 11,76% (Very High). While the result of student learning showed average value 57,35 (58,82% < KKM) at first. Cycle I (23.53% < KKM) and cycle II (0% < KKM). The dominant student involvement accompanied by the demands of understanding and mastery of the material is the main factor of achievement.*

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan kebutuhan mendasar manusia Sebagaimana ditegaskan pada tujuan pendidikan nasional di Indonesia dalam bentuk Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yaitu untuk mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Penelitian tentang pendidikan, tidak akan pernah lepas dari pembahasan tentang proses pembelajaran. Susanto (2013: 5) mengungkapkan bahwa guru merupakan komponen yang sangat menentukan dalam implementasi proses pembelajaran di dalam kelas sebagai unsur mikro dari suatu keberhasilan pendidikan. Hal serupa dikemukakan oleh Asmadawati (2014: 3)

yang menyatakan bahwa komponen guru lebih menentukan karena ia akan mengelola komponen lain sehingga dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran. Artinya, dalam proses pembelajaran, seorang guru secara tidak langsung dituntut untuk bagaimana bahan pelajaran yang disampaikan dapat dikuasai oleh siswa secara menyeluruh.

Kurikulum 2013 merupakan sebuah tantangan bagi guru, selain itu inovasi dan penyempurnaan dari kurikulum sebelumnya dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas proses pendidikan melalui pengembangan Kurikulum Berbasis Kompetensi pada tahun 2004 (Kusumastuti, dkk, 2016: 119). Dalam prosesnya, pembelajaran Kurikulum 2013 menggunakan pembelajaran tematik terpadu.

Tujuan perubahan Kurikulum 2013 diharapkan dapat menghasilkan insan Indonesia yang produktif, kreatif, inovatif, dan afektif melalui penguatan sikap (tahu mengapa), keterampilan (tahu bagaimana), dan

pengetahuan (tahu apa) yang terintegrasi (Sofyan dan Komariyah, 2016: 261).

Penelitian awal mengenai pembelajaran siswa kelas 4 SDN Nyemoh Kecamatan Bringin, menyatakan bahwa terdapat beberapa permasalahan yang perlu diperhatikan yaitu: 1) Pembelajaran masih berpusat pada guru, susana kelas yang pasif, dan hasil belajar siswa kurang optimal; 2) Guru hanya menyampaikan materi dengan metode ceramah, siswa hanya duduk, mendengarkan dan mencatat apa yang disampaikan oleh gurunya, sehingga ketika guru memberikan pertanyaan siswa tersebut tidak bisa menjawab, sebaliknya ketika siswa diminta untuk bertanya juga tidak ada yang melakukannya; 3) Pembelajaran yang dilakukan lebih mementingkan pada penghafalan konsep daripada pemahaman; 4) Rendahnya minat siswa dalam mengikuti pelajaran dan berdampak pada hasil belajar siswa yang masih didominasi oleh kategori rendah atau belum memenuhi KKM. Hal tersebut terbukti dari 17 siswa, 10 siswa diantaranya belum memenuhi KKM. Rendahnya hasil belajar siswa juga dibuktikan dengan tingkat ketuntasan belajar yang hanya mencapai presentase 41,18% atau hanya 7 dari 17 siswa kelas 4.

Berdasarkan uraian pada latar belakang, penulis merumuskan masalah “Apakah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan minat dan hasil belajar matematika, siswa kelas 4 SDN Nyemoh Kecamatan Bringin?”

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini bertempat di SDN Nyemoh beralamat di Dusun Nyemoh, Kelurahan Nyemoh, Kec. Bringin Kab. Semarang. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN Nyemoh Kecamatan Bringin. Jumlah siswa dari kelas ini yakni 17 dengan komposisi 10 siswa perempuan dan 7 siswa laki-laki.

Penelitian ini termasuk dalam jenis Penelitian Tindakan Kelas atau yang sering disebut dengan PTK. Penelitian tindakan kelas (PTK) adalah suatu perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama-sama (Komaidi dan Wijayati, 2011: 3). Perlu penulis jelaskan bahwa penelitian ini menggunakan PTK kolaboratif, dimana peneliti akan melakukan kerjasama dengan guru kelas. Adapun dalam penelitian tindakan kelas peneliti akan bertindak sebagai guru yang bertugas mengajarkan materi kepada siswa. Sementara itu, guru kelas akan bertindak sebagai observer atau pengamat yang bertugas mengamati jalannya proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

Kemudian, penelitian ini mengacu pada model yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis dan Robin McTaggart dalam (Pardjono, 2007: 22). Dalam model penelitian tersebut terdapat empat tahapan yang

meliputi tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), pengamatan (*observing*), refleksi (*reflecting*).

1. Variabel Penelitian

Dalam penelitian ini, variabel diklasifikasikan menjadi dua. Variabel tersebut adalah variabel bebas (x) dan variabel terikat (y). Uraian mengenai kedua variabel tersebut dapat dibaca seperti di bawah ini.

1. Variabel bebas (x)

Variabel bebas merupakan variabel yang dapat mempengaruhi variabel lain atau sifatnya Independent (berdiri sendiri). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Variabel terikat (y)

Variabel terikat merupakan variabel yang tidak dapat mempengaruhi variabel lain atau sifatnya tidak dapat berdiri sendiri. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat dan hasil belajar matematika siswa kelas 4 SDN Nyemoh Kecamatan Bringin.

2. Definisi Operasional

1. *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik dan sistem skor kemajuan, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain.
2. Hasil belajar adalah peningkatan pemahaman terhadap materi pelajaran yang diajarkan oleh guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Dalam penelitian ini hasil belajar pada aspek kognitif diperoleh melalui soal pilihan ganda yang dikerjakan oleh siswa di setiap akhir siklus I dan II.
3. Minat belajar adalah rasa suka atau tertarik pada pelajaran dan lama-kelamaan akan mendatangkan kepuasan dalam dirinya yang dapat diukur dengan angket minat belajar di setiap akhir siklus I dan II.

3. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan kajian teori dan kerangka berpikir di atas, maka hipotesis penelitian tindakan kelas dirumuskan sebagai di bawah ini:

“Diduga dengan dilibatkannya siswa secara dominan dan adanya tuntutan untuk memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), mampu meningkatkan minat siswa kelas 4 SDN Nyemoh Kecamatan Bringin untuk belajar, sehingga pemahaman siswa semakin baik dan hasil belajar siswa lebih meningkat”.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Deskripsi Kondisi Awal

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan beberapa permasalahan yang menyebabkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika rendah. Penyebab permasalahan tersebut ialah dalam proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru tanpa melibatkan siswa, sehingga para siswa merasa bosan dan kurang berminat untuk mengikuti pelajaran. Maka dari itu perlu adanya upaya perbaikan dalam proses pembelajaran. Jika keadaan tersebut dibiarkan secara terus menerus dikhawatirkan siswa tidak akan naik kelas dan mutu sekolah menjadi menurun. Berikut ini akan dipaparkan beberapa data dari hasil observasi awal yang dilakukan peneliti.

Minat Belajar Siswa Kelas 4 SDN Nyemoh pada Kondisi Awal

TABEL 1

MINAT BELAJAR SISWA KELAS 4 SDN NYEMOH PADA KONDISI AWAL

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
> 81,25 - 100,00	Sangat Tinggi	0	0%
> 62,50 - 81,25	Tinggi	1	5,88%
> 43,75 - 62,50	Rendah	12	70,59%
> 25,00 - 43,75	Sangat Rendah	4	23,53%
Jumlah		17	100%
Skor Rata-Rata		48,76	
Skor Tertinggi		75	
Skor Terendah		35	

Dari tabel 1 dapat dilihat minat belajar matematika siswa kelas 4 SDN Nyemoh Kecamatan Bringin sangat rendah. Hal tersebut dapat diketahui dari banyaknya siswa yang mempunyai minat dengan beberapa kategori seperti yang tersaji pada tabel di atas. Pada kondisi ini, minat siswa hanya dihuni dengan kategori tinggi sebanyak 1 anak dengan presentase 5,88%. Kemudian 12 atau 70,59% diketahui memiliki minat belajar dengan kategori rendah dan sisanya memiliki minat pada kategori sangat rendah

Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas 4 SDN Nyemoh pada Kondisi Awal

TABEL 2

HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS 4 SDN NYEMOH PADA KONDISI AWAL

No	Interval	Frekuensi	Presentase
1	25 - 37	2	11,76%
2	36 - 49	3	17,65%
3	50 - 61	5	29,41%
4	62 - 73	5	29,41%
5	74 - 85	2	11,76%
Jumlah		17	100%
Nilai Rata-Rata		57,35	
Nilai Tertinggi		85	
Nilai Terendah		25	

Tabel 2 disajikan untuk menampilkan data hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SDN Nyemoh Kecamatan Bringin pada kondisi awal untuk mata pelajaran

matematika. Melalui tabel tersebut, penulis ingin memaparkan bahwa sebanyak 2 atau 11,76 siswa mendapat nilai 25 sampai dengan 37 dan 3 siswa atau 17,65% mendapatkan nilai 36 sampai dengan 49. Selanjutnya, dari 17 siswa 5 diantaranya mendapatkan nilai 50 sampai dengan 61 dan 62-73 dengan presentase masing-masing 29,41%. Terakhir, siswa yang mendapat nilai 72 sampai dengan 85 hanya 2 dengan presentase 11,76%. Adapun rata-rata hasil belajar kognitif belajar siswa pada kondisi ini cukup rendah dimana rata-rata dari siswa satu kelas hanya mencapai angka 57,35 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 25.

TABEL 3

KETUNTASAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS 4 SDN NYEMOH PADA KONDISI AWAL

No	Nilai	Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
1	≥ 65	Tuntas	7	41,18%
2	< 65	Tidak Tuntas	10	58,82%
	Jumlah		17	100%

Rendahnya hasil belajar siswa juga dibuktikan dengan rendahnya tingkat ketuntasan belajar yang hanya mencapai presentase 41,18% atau hanya 7 dari 17 siswa kelas 4. Adapun presentase siswa yang belum mampu memenuhi KKM sebesar 65 yaitu sebanyak 10 siswa dengan presentase sebesar 58,82%.

Berdasarkan data observasi awal penelitian mengenai minat dan hasil belajar kognitif siswa bahwa keduanya berada pada kategori rendah. Upaya menghilangkan akar dari permasalahan itu sendiri, yakni metode guru dalam mengajar dimana masih menggunakan metode ceramah secara berkesinambungan. Salah satu upaya yang ditempuh peneliti ialah dengan menerapkan model pembelajaran baru dalam proses pembelajaran salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Implementasi model tersebut direncanakan dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus dan setiap siklusnya terdiri dari 2 (dua) kali pertemuan.

2. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus I Pertemuan Pertama Siklus I

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, penulis menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). RPP ini akan dilaksanakan dalam 2 (dua) pertemuan. Adapun Kompetensi Dasar atau KD yang digunakan dalam penelitian ini 3.11 yaitu Menjelaskan data diri peserta didik dan lingkungannya. Sesi berdiskusi dengan guru kolaborator untuk menentukan indikator dan materi pelajaran yang akan disampaikan, menghasilkan beberapa hal yang perlu dipersiapkan yang meliputi kartu nomor, kartu soal beserta buku paket Matematika SD/MI Kurikulum 2013.

Pelaksanaan tindakan pertemuan pertama siklus I adalah hari Rabu, 21 Maret 2018 pada jam kedua.

b. Pelaksanaan (Action)

Pertemuan pertama dihadiri oleh: 1) peneliti, yaitu orang yang melakukan penelitian dan berperan sebagai guru dan mempunyai tugas menyampaikan materi pelajaran kepada siswa kelas 4 SDN Nyemoh; 2) guru kelas 4, yang akan berperan sebagai guru kolaborator sekaligus sebagai observer dan mempunyai tugas mengamati jalannya proses pembelajaran dengan menggunakan lembar observasi. Dalam kegiatan pembelajaran akan dibagi menjadi 3 (tiga) kegiatan yang meliputi kegiatan pendahuluan, inti dan penutup. Kemudian dalam kegiatan inti masih dibagi lagi menjadi 3 (tiga) tahap sesuai dengan model pembelajaran yang meliputi tahap *Teams*, *Games* dan *Tournament*.

Pada kegiatan pendahuluan guru mengucapkan salam pembuka yang diikuti dengan mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya, guru meminta siswa untuk mengeluarkan buku beserta alat tulis yang mereka bawa untuk kegiatan belajar mengajar. Setelah semua alat tulis dan buku dikeluarkan, guru melakukan kegiatan apersepsi dengan bertanya: "Apa yang kalian ketahui tentang pengolahan data?". Dari pertanyaan tersebut para siswa nampak kebingungan dan guru melanjutkan dengan bertanya: "Apa yang kalian ketahui tentang data diri?". Dari pertanyaan tersebut terdapat beberapa jawaban dari siswa meliputi nama, alamat, nama Ibu serta golongan darah. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan juga memberitahukan bahwa pembelajaran hari itu akan menggunakan model yang meliputi tahap *Teams*, *Games* dan *Tournament*.

Memasuki kegiatan inti dalam pembelajaran, guru dan siswa telah sampai pada tahap pertama yaitu *Teams*. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok dan setiap kelompok beranggotakan 4-5 siswa. Guru memulai kegiatan belajar mengajar dengan bertanya kepada siswa tentang pengolahan data yang diikuti penjelasan pengolahan data. Guru memberikan lembar kerja kelompok dan memberikan tugas untuk mendata berat badan teman sekelasnya dengan metode wawancara.. Dalam melaksanakan tugas, anak-anak kelas 4 SDN Nyemoh melakukannya dengan sungguh-sungguh namun tidak sedikit juga dari mereka yang hanya bermain dan tidak melaksanakan tugas dari guru. Guru memberikan teguran kepada siswa tersebut secara halus dan siswa itupun mau menuruti apa yang dikatakan oleh guru. Selama para siswa mengerjakan tugas, guru berkeliling dari 1 kelompok ke kelompok yang lain untuk memberikan bimbingan kepada para siswa jika ada yang mengalami kesulitan.

Tahapan selanjutnya ialah *Games* dimana para siswa akan diajak belajar sambil bermain. Aturan dalam bermain yaitu salah satu anggota kelompok bertugas sebagai pembaca dan anggota lainnya bertugas menjawab soal sesuai kartu nomor yang telah diambil oleh salah satu anggota kelompok tersebut. Permainan pun dimulai, salah satu siswa diminta untuk mengambil kartu yang bertuliskan nomor dimana di dalamnya terdapat 2 lembar kartu yang berisi soal dan kunci jawaban. Siswa yang bertugas membacakan pertanyaan pun membacakan isi dari pada soal yang berada pada kartu tersebut dan meletakkan kartu yang berisi kunci jawaban di meja kelompok. Para siswa tampak antusias dalam bermain *Games* tersebut namun masih saja ada siswa yang hanya asik bermain sendiri dan guru kembali memperingatkan siswa tersebut untuk tetap tenang dan mengikuti permainan.

Tahapan ketiga yaitu *Tournament*. Pertama-tama, guru membagi lagi siswa menjadi 3 macam kelompok berdasarkan kemampuan akademik masing-masing siswa. Adapun kriteria dari 3 (tiga) kelompok itu ialah siswa yang mempunyai kemampuan akademik tinggi, rata-rata atau sedang, serta rendah. Sebelum turnamen dimulai, guru memberikan arahan agar permainan berjalan sesuai yang diharapkan. Peraturan tersebut adalah ketika guru membacakan soal, siapa yang bisa menjawab maka, ia akan menempati kelompok yang berakademik tinggi dan mendapat point, sedangkan yang tidak bisa menjawab tetapi salah akan menempati meja berakademik rata-rata dan yang tidak bisa menjawab akan menempati meja berakademik rendah. Sebagai bentuk penghargaan bagi siswa yang mampu menjawab benar guru memberikan *reward* kepada siswa tersebut. Tidak lupa guru juga memberikan semangat bagi siswa lain yang belum berhasil agar mereka juga.

Sebagai kegiatan penutup, guru kembali mengulas kembali materi pelajaran yang telah diterima siswa pada hari itu. Selesai mengulas materi pelajaran, guru menanyakan kepada siswa apakah ada kesulitan yang dirasakan selama jam matematika berlangsung. Kegiatan belajar mengajar pada hari itu ditutup dengan doa bersama yang dipimpin oleh ketua kelas.

c. Observasi (Observation)

Melalui hasil observasi pada pertemuan pertama siklus I, penulis menjelaskan bahwa guru belum melakukan sebagian besar beberapa indikator yang terdapat pada lembar pengamatan. Untuk aspek penerapan *Teams Games Tournament* dari 11 indikator guru hanya melakukan 1 indikator diantaranya menjelaskan langkah-langkah dan peraturan *Teams Games Tournament*. Sebagai fasilitator, dari 5 indikator pengamatan guru telah melaksanakan semua indikator tersebut.

d. Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan, diketahui beberapa kelebihan yang terdapat dalam pembelajaran. Kelebihannya ialah guru tidak lagi menjadi pusat dalam proses pembelajaran. Selain itu siswa juga dapat bersaing dengan siswa yang lainnya dalam *Tournament*.

Namun demikian dalam penerapan *Teams Games Tournament* pertama ini juga dijumpai kekurangan dalam prosesnya. Kekurangan tersebut ialah guru belum melakukan sebagian besar indikator pengamatan yang dapat dilihat pada lampiran. Selain itu menurut guru kolaborator dalam bekerja kelompok siswa masih kurang aktif berdiskusi.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut penulis berdiskusi dengan guru kolaborator untuk menemukan solusi sebagai perbaikan pada pertemuan berikutnya. Pada pertemuan berikutnya, guru akan lebih memaksimalkan perannya sebagai guru maupun fasilitator dan lebih mempelajari langkah-langkah yang terdapat dalam RPP. Agar siswa lebih aktif berdiskusi dalam kelompok, guru akan memberikan dorongan kepada siswa.

Pertemuan Kedua Siklus I

Seperti pada pertemuan pertama setiap tahap menghasilkan kesepakatan dengan Guru sebagai kolaborator yaitu pelaksanaan tindakan pertemuan kedua siklus I adalah hari Kamis, 22 Maret 2018 pada jam pertama.

Kegiatan pembelajaran tetap mengikuti pola sebelumnya yaitu pendahuluan, inti dan penutup. Berbeda dengan pertemuan sebelumnya, tahapan ini menghasilkan: semangat siswa terlihat antusias pada proses pendahuluan dan inti.

Sama seperti pertemuan pertama, guru memberikan tugas yang berhubungan dengan pengolahan data tentang tinggi badan rekannya. Setelah siswa mendapatkan data tersebut, guru meminta siswa untuk menentukan data tinggi badan temannya dari yang tertinggi dan terpendek begitu juga sebaliknya dan menentukan selisih data tersebut. Selesai mengerjakan tugas tersebut, guru kembali memberikan tugas kepada siswa untuk menyajikan data tersebut kedalam bentuk tabel.

Pada sesi *games*, siswa yang bertugas membacakan pertanyaan pun membacakan isi dari pada soal yang berada pada kartu tersebut dan meletakkan kartu yang berisi kunci jawaban di meja kelompok. Permainan pun dimulai, para siswa tampak antusias dalam bermain *Games* tersebut namun masih saja ada siswa yang hanya asik bermain sendiri dan guru kembali memperingatkan siswa tersebut untuk tetap tenang dan mengikuti permainan.

Pada sesi *Tournament*, skenario seperti di pertemuan pertama. Selama permainan dimulai, para siswa cukup bersemangat bersaing untuk menjawab pertanyaan dari guru.

Guru memulai kegiatan evaluasi dengan membagikan soal kepada masing-masing siswa dan menjelaskan bahwa selama mengerjakan soal peserta didik dilarang menyontek pekerjaan temannya.

Melalui hasil observasi pada pertemuan kedua siklus I, penulis menjelaskan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan. Dari 16 indikator, guru telah melaksanakan sebagian besar langkah-langkah dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil refleksi tersebut penulis berdiskusi dengan guru kolaborator untuk menemukan solusi sebagai perbaikan pada pertemuan berikutnya. Pada pertemuan berikutnya, guru akan lebih memusatkan perhatian siswa terhadap materi pelajaran yang telah diberikan. Untuk mengatasi siswa yang asik bermain sendiri, guru kolaborator memberikan saran untuk menegur siswa tersebut.

Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus I

TABEL 4

MINAT BELAJAR SISWA KELAS 4
SDN NYEMOH PADA SIKLUS I

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
> 81,25 - 100,00	Sangat Tinggi	1	5,88%
> 62,50 - 81,25	Tinggi	10	58,82%
> 43,75 - 62,50	Rendah	6	35,29%
> 25,00 - 43,75	Sangat Rendah	0	0,00%
Jumlah		17	100%
Skor Rata-Rata			64,59
Skor Tertinggi			82
Skor Terendah			54

Berdasarkan tabel 4 terjadi peningkatan minat belajar, terindikasi dari meningkatnya jumlah siswa yang mempunyai minat belajar matematika dengan kategori tinggi bahkan pada siklus I ada anak yang mempunyai minat dengan kategori sangat tinggi.

TABEL 5

HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS 4
SDN NYEMOH PADA SIKLUS I

No	Interval	Frekuensi	Presentase
1	45 - 52	2	11,76%
2	53 - 60	2	11,76%
3	61 - 68	7	41,18%
4	69 - 76	3	17,65%
5	77 - 84	1	5,88%
6	≥ 85	2	11,76%
Jumlah		17	100%
Nilai Rata-Rata			67,06
Nilai Tertinggi			85
Nilai Terendah			45

Tabel 5 menampilkan data hasil belajar kognitif siswa kelas 4 SDN Nyemoh Kecamatan Bringin dengan pencapaian rata-rata dari siswa satu kelas mencapai angka 67,06 dengan nilai tertinggi 85 dan nilai terendah 45.

TABEL 6
KETUNTASAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA
KELAS 4 SDN NYEMOH PADA SIKLUS I

No	Nilai	Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
1	≥ 65	Tuntas	13	76,47%
2	< 65	Tidak Tuntas	4	23,53%
Jumlah			17	100%

Jika melihat data yang disajikan dalam bentuk tabel di atas, tentu dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa lebih meningkat. Pada siklus I ini sebanyak 13 siswa mampu memenuhi KKM 65 dengan jumlah 13 siswa atau 16,47% dari jumlah siswa secara keseluruhan. Adapun siswa yang belum mampu memenuhi KKM presentasenya lebih sedikit yaitu sebesar 23,53%.

3. Deskripsi Pelaksanaan Tindakan Siklus II

Pelaksanaan siklus II sama dengan siklus I dengan beberapa catatan perbedaannya meliputi Kompetensi Dasar yang diajarkan

Kompetensi Dasar atau KD yang digunakan dalam penelitian ini 3.11 yaitu Menjelaskan data diri peserta didik dan lingkungannya yang disajikan dalam bentuk diagram batang. Hal itu dilakukan pada pertemuan pertama siklus II yaitu hari Jum'at, 23 Maret 2018 pada jam ketiga. Sedangkan pada pertemuan kedua, Sabtu, 24 Maret 2018 pada jam pertama.

a. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini, penulis menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) berbasis pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). RPP ini akan dilaksanakan dalam 2 (dua) pertemuan. Adapun Kompetensi Dasar atau KD yang digunakan dalam penelitian ini 3.11 yaitu Menjelaskan data diri peserta didik dan lingkungannya. Sesi berdiskusi dengan guru kolaborator untuk menentukan indikator dan materi pelajaran yang akan disampaikan, menghasilkan beberapa hal yang perlu dipersiapkan yang meliputi kartu nomor, kartu soal beserta buku paket Matematika SD/MI Kurikulum 2013.

b. Pelaksanaan (*Action*)

Guru memberikan apersepsi kepada siswa dengan bertanya "Apa yang kalian ketahui tentang diagram?". Kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Untuk memperkuat pemahaman siswa, guru menggambarkan salah satu contoh diagram di papan tulis. Selesai menyampaikan materi pelajaran guru memberikan lembar kerja kelompok dan memberikan tugas untuk mendata

berat badan teman sekelasnya dengan metode wawancara.

c. Observasi (*Observation*)

Hasil pengamatan menunjukkan bahwa guru menerapkan pembelajaran sangat cekatan dalam memberikan materi pelajaran, memandu siswa, memberikan arahan serta memberikan bimbingan. Selain itu, guru juga mampu memusatkan perhatian siswa kepada materi pelajaran melalui tahapan Games. Selain itu pada pertemuan kedua, guru semakin aktif dalam memberikan dorongan dan bimbingan pada saat kegiatan diskusi dan kerjasama. Siswa sudah bekerjasama dengan anggota kelompoknya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

d. Refleksi (*Reflection*)

Berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan, diketahui beberapa kelebihan yang terdapat dalam pembelajaran. Kelebihannya ialah guru semakin efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran. Melalui *Teams Games Tournament* peserta didik mampu mengembangkan rasa tanggungjawab dalam kelompok. Siswa mulai menghayati perannya dalam kelompok. Siswa juga sudah berani untuk menyampaikan gagasan terhadap kelompok lain.

Pada pertemuan kedua nampak bahwa beberapa kekurangan pada siklus dan pertemuan sebelumnya tidak terlihat adanya keterbatasan guru dalam memfasilitasi model pembelajaran TGT.

Berdasarkan hasil refleksi yang telah dilakukan, diketahui beberapa kelebihan yang terdapat dalam pembelajaran.

- 1) Dalam pelaksanaan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) guru tidak lagi menjadi pusat dalam proses pembelajaran.
- 2) *Teams Games Tournament* (TGT) dapat memberikan pembelajaran berupa persaingan terhadap siswa dalam hal menjawab pertanyaan dan memperoleh skor.
- 3) Guru tetap mampu menguasai kelas sehingga suasana belajar mengajar tetap kondusif.
- 4) Kemampuan guru dalam menumbuhkan semangat siswa untuk belajar semakin terasah.
- 5) Kemampuan guru dalam menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* semakin meningkat.
- 6) Guru semakin efektif dalam menyampaikan materi pembelajaran.
- 7) Melalui *Teams Games Tournament* peserta didik mampu mengembangkan rasa tanggungjawab dalam kelompok.
- 8) Siswa juga sudah berani untuk menyampaikan gagasan terhadap kelompok lain.
- 9) Melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) para siswa diajarkan untuk saling berdiskusi dan bekerjasama dalam kelompok.

10) Melalui model *Teams Games Tournament* (TGT) peserta didik juga mengetahui kalah dan menang dalam suatu persaingan belajar.

Hasil Pelaksanaan Tindakan Siklus II

TABEL 7

MINAT BELAJAR SISWA KELAS 4 SDN NYEMOH PADA SIKLUS II

Skor	Kategori	Frekuensi	Presentase
> 81,25 - 100,00	Sangat Tinggi	2	11,76%
> 62,50 - 81,25	Tinggi	15	88,24%
> 43,75 - 62,50	Rendah	0	0,00%
> 25,00 - 43,75	Sangat Rendah	0	0,00%
Jumlah		17	100%
Skor Rata-Rata		70,41	
Skor Tertinggi		85	
Skor Terendah		65	

Peningkatan minat belajar yang signifikan terjadi pada siklus II. Data pada tabel menunjukkan bahwa siswa atau 11,76% mendapat nilai lebih dari 81,25 sampai dengan 100 yang berarti siswa tersebut mempunyai minat dengan kategori sangat tinggi. Kemudian 15 siswa dengan presentase 88,24% mendapatkan nilai lebih dari 62,50 sampai dengan 81,25. Adapun dari tabel di atas dapat dilihat bahwa nilai rata-rata mencapai angka 70,41 dengan nilai terendah 65 dan nilai tertinggi 85.

TABEL 8

HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS 4 SDN NYEMOH PADA SIKLUS II

No	Interval	Frekuensi	Presentase
1	65 - 69	1	5,88%
2	70 - 74	5	29,41%
3	75 - 79	4	23,53%
4	80 - 84	3	17,65%
5	85 - 90	4	23,53%
Jumlah		17	100%
Nilai Rata-Rata		76,47	
Nilai Tertinggi		90	
Nilai Terendah		65	

Pada tabel 8 dapat dilihat bahwa 1 siswa mendapatkan nilai 65 sampai dengan 69 dengan presentase 5,88%. Kemudian 5 siswa mendapatkan nilai 70 sampai dengan 74 dengan presentase 29,41%. Selanjutnya ada 4 siswa mendapatkan nilai 75 sampai dengan 79 dengan presentase sebesar 23,53% dan 3 siswa dengan presentase 17,65% mendapat nilai antara 80 sampai dengan 84. Terakhir, 4 siswa mendapatkan nilai antara 85 sampai dengan 90. Berdasarkan tabel 8, dapat dilihat nilai tertinggi berada pada angka 90 dan nilai terendah berada pada angka 65. Rata-rata nilai hasil belajar kognitif siswa juga menunjukkan peningkatan. Pada siklus II ini rata-rata kelas mencapai 76,47.

TABEL 9

KETUNTASAN HASIL BELAJAR KOGNITIF SISWA KELAS 4 SDN NYEMOH PADA SIKLUS II

No	Nilai	Ketuntasan	Frekuensi	Presentase
1	≥ 65	Tuntas	17	100,00%
2	65	Tidak Tuntas	0	0,00%
Jumlah			17	100%

Berdasarkan sajian data tabel 9 diketahui pada siklus II semua siswa kelas 4 SDN Nyemoh Kecamatan Bringin dinyatakan tuntas atau nilainya telah memenuhi KKM.

4. Analisis Data

Di bawah ini peneliti akan menganalisis data minat belajar siswa yang telah diperoleh selama peneliti melakukan penelitian di SDN Nyemoh Kecamatan Bringin dari hari Rabu 21 Maret sampai dengan hari Sabtu tanggal 24 Maret 2018. Data tersebut dapat dilihat pada tabel berikut ini.

TABEL 10

MINAT BELAJAR SISWA KELAS 4 SDN NYEMOH PADA KONDISI AKHIR

Skor	Kategori	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		F	P (%)	F	P (%)	F	P (%)
> 81,25 - 100,00	Sangat Tinggi			1	5,88	2	11,76
> 62,50 - 81,25	Tinggi	1	5,88	10	58,82	15	88,24
> 43,75 - 62,50	Rendah	12	70,59	6	35,29		
> 25,00 - 43,75	Sangat Rendah	4	23,53				
Jumlah		17	100	17	100	17	100
Skor Rata-Rata		48,76		64,59		70,41	
Skor Tertinggi		75		82		85	
Skor Terendah		35		54		65	

Keterangan:

F : Frekuensi

P : Presentase

Peningkatan minat belajar matematika siswa kelas 4 SDN Nyemoh Kecamatan Bringin terjadi pada siklus I. Pola menunjukkan bahwa perkembangan minat belajar siswa bergerak naik seiring dengan pelaksanaan tindakan kelas. Puncak kenaikan terjadi pada siklus kedua, yaitu siswa berminat belajar Tinggi sebanyak 88,24 % dan Sangat Tinggi 11,76 %. Ini artinya tidak ada siswa yang berminat Rendah.

TABEL 11
KETUNTASAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS 4
SDN NYEMOH PADA KONDISI AKHIR

Nilai	Status	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		F	P (%)	F	P (%)	F	P (%)
≥ 65	Tuntas	7	41,18	13	76,47	17	100
< 65	Tidak Tuntas	10	58,82	4	23,53	0	0,00
Jumlah		17	100	17	100	17	100
Nilai Rata-Rata		57,35		67,06		76,47	
Nilai Tertinggi		85		85		90	
Nilai Terendah		25		45		65	

Berdasarkan hasil belajar pada ranah kognitif, maka implementasi model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 80% siswa memenuhi KKM yaitu 65. Sementara itu, nilai rata-rata siswa kelas 4 SDN Nyemoh Kecamatan Bringin juga menunjukkan adanya peningkatan. Pada kondisi awal 57,35 meningkat menjadi 67,06 pada siklus I dan meningkat lagi pada siklus II menjadi 76,47.

D. DISKUSI

Berdasarkan hasil observasi awal, ditemukan beberapa permasalahan yang menyebabkan minat dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika rendah. Penyebab permasalahan tersebut ialah dalam proses pembelajaran yang masih berpusat pada guru tanpa melibatkan siswa, sehingga para siswa merasa bosan dan kurang berminat untuk mengikuti pelajaran.

Setelah adanya tindakan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) minat belajar matematika siswa kelas 4 SDN Nyemoh mulai menunjukkan adanya peningkatan. Sebab dalam prosesnya, guru tidak lagi menjadi pusat perhatian karena siswa juga dilibatkan dalam kegiatan pembelajaran. Siswa juga diajarkan untuk bekerjasama dalam mengerjakan tugas dalam kelompok. Tidak hanya minat belajar, hasil belajar siswa kelas 4 SDN pada ranah kognitif untuk mata pelajaran matematika juga mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Ditinjau dari presentase siswa yang tuntas, semua siswa dinyatakan tuntas dengan presentase 100%. Dilihat dari nilai rata-rata mencapai angka 76,47. Berdasarkan hasil belajar pada ranah kognitif, maka implementasi model kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) terbukti dapat meningkatkan hasil belajar kognitif siswa dan telah memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditentukan yaitu 80% siswa memenuhi KKM.

Selain mengukur minat dan hasil belajar, peneliti juga melakukan pengukuran terhadap aktivitas guru dalam menerapkan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT). Pada pertemuan

pertama siklus I, guru belum melakukan sebagian besar beberapa indikator yang terdapat pada lembar pengamatan. Untuk aspek penerapan *Teams Games Tournament* dari 11 indikator guru hanya melakukan 1 indikator diantaranya menjelaskan langkah-langkah dan peraturan *Teams Games Tournament*. Sebagai fasilitator, dari 5 indikator pengamatan guru telah melaksanakan semua indikator tersebut. Aktivitas guru mulai menunjukkan peningkatan pada pertemuan kedua siklus II. Dari 16 indikator, guru telah melaksanakan sebagian besar langkah-langkah dalam pembelajaran. Pada pertemuan kedua guru sudah lebih baik dalam melakukan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan RPP. Selain itu, guru juga semakin aktif memberikan dorongan kepada siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan diskusi dan kerjasama dalam kelompok. Guru juga mampu menumbuhkan rasa percaya diri siswa yang dibuktikan dengan keberanian siswa dalam menanggapi beberapa pertanyaan dari guru.

Memasuki pertemuan pertama siklus II aktivitas guru semakin mantap dan guru telah melaksanakan semua indikator pengamatan dalam lembar observasi. Dalam menerapkan pembelajaran sangat cekatan dalam memberikan materi pelajaran, memandu siswa, memberikan arahan serta memberikan bimbingan. Guru juga mampu memusatkan perhatian siswa kepada materi pelajaran melalui tahapan Games. Guru semakin aktif dalam menumbuhkan rasa percaya diri siswa dan mampu meyakinkan bahwa mereka mampu menyelesaikan tugas dari guru melalui diskusi dan kerjasama dalam kelompok. Pada pertemuan terakhir guru semakin aktif dalam memberikan dorongan dan bimbingan pada saat kegiatan diskusi dan kerjasama. Siswa sudah bekerjasama dengan anggota kelompoknya untuk menjawab pertanyaan yang diberikan guru.

Berdasarkan pembahasan tersebut, penulis menarik kesimpulan kegiatan belajar mengajar melalui model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi Pengolahan Data mampu meningkatkan minat dan hasil belajar kognitif matematika kelas 4 SDN Nyemoh Kecamatan Bringin. Berbekal hasil data hasil penelitian yang telah didapat selama 4 (hari) dari hari Rabu tanggal 21 Maret sampai dengan Sabtu tanggal 24 Maret 2018, didapat jawaban dari hipotesis penelitian sebagai berikut:

“Bahwa dengan dilibatkannya siswa secara dominan dan adanya tuntutan untuk memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan dalam model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), mampu meningkatkan minat siswa kelas IV SDN Nyemoh Kecamatan Bringin untuk belajar, sehingga pemahaman siswa semakin baik dan hasil belajar siswa lebih meningkat”.

E. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan bab-bab sebelumnya maka simpulan jurnal ini adalah :

1. Minat Belajar

Terjadi peningkatan secara bertahap minat belajar siswa kelas 4 pada mata pelajaran Matematika melalui pembelajaran model TGT, dari 5,88% (Tinggi) di kondisi awal, siklus I 58,82% (Tinggi) dan 15 anak dengan presentase 88,24% (Tinggi) dan 2 anak 11,76% (Sangat Tinggi).

2. Hasil Belajar

Dari 7 siswa atau 41,18% dari 17 yang tuntas pada kondisi awal meningkat menjadi 13 siswa atau 76,47% dari 17 siswa yang tuntas dan pada siklus II meningkat lagi menjadi 17 siswa atau 100% siswa tuntas. Dilihat dari nilai rata-rata kelas, pada kondisi awal hanya mencapai 57,35 dan meningkat menjadi 67,06. Kemudian pada siklus II semakin meningkat menjadi 76,47.

Merujuk pada simpulan yang ada maka saran penulis adalah siswa yang minat dan hasil belajarnya telah meningkat, agar mempertahankan peningkatan yang sudah didapat. Bagi siswa yang berkemampuan akademis lebih, disarankan agar berbagi pengetahuannya kepada temannya yang berkemampuan akademis kurang. Bagi guru, lebih meningkatkan kemampuannya dalam menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* siswa dilibatkan secara dominan dan juga siswa dituntut untuk memahami dan menguasai materi yang sedang diajarkan.

UCAPAN TERIMA KASIH

1. Drs. Suroso, M.Pd dan selaku dosen pembimbing I Yustinus, M.Pd selaku dosen pembimbing II yang bersedia meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran guna memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan artikel ini.
2. Agustina Tyas Asri Hardini S.Pd, M.Pd selaku wali studi Program S1 PGSD FKIP UKSW yang telah mendampingi secara akademik hingga penulis dapat menyelesaikan studinya.
3. Segenap dosen dan staff pengajar jurusan S1 PGSD FKIP UKSW yang memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan kepada penulis.
4. Ayah dan Ibu yang selalu memberikan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan penulisan jurnal ini.

DAFTAR RUJUKAN

- [1] Asmadawati, "Perencanaan dan Pengajaran", *Darul 'Ilmi* Vol. 02, No. 01 Januari 2014.
- [2] Herbert, Riza, L. S, and Mukmin, A., "Penerapan Jaringan Saraf Tiruan *Backpropagation* Untuk Peramalan Curah Hujan", *Teknologi Informasi dan Komunikasi*, Vol 1, No. 1, h. 1-5, Maret 2011.

- [3] Komaidi dan Wijayanti, *Panduan Lengkap PTK*, Sabda Media, Yogyakarta, 2011.
- [4] Kusumastuti, dkk, "Faktor-Faktor Penghambat Guru dalam Melaksanakan Kurikulum 2013 pada Pembelajaran Akuntansi di SMK Negeri 3 Surakarta", *Tata Arta UNS*, Vol. 2, No. 1, hlm. 118-133, 2016.
- [5] Pardjono, dkk, *Panduan Penelitian tindakan Kelas*, Lembaga Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2007.
- [6] Sofyan dan Komariyah, "Pembelajaran Problem Based Learning dalam Implementasi Kurikulum 2013 di SMK", *Pendidikan Vokasi Volume 6*, No 3, 2016.
- [7] Susanto Ahmad, *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*, Prenadamedia Group, Jakarta, 2013.



PROFIL PENULIS UTAMA

Penulis bernama lengkap "Septiana Eka Pratiwi". Lahir di DusunTlompakan Kecamatan Tuntang Kabupaten Semarang Provinsi Jawa Tengah pada tanggal 04 September 1995 dari pasangan Jumdi dan Rusminah. Penulis adalah anak pertama dari 2 bersaudara. Pendidikan sekolah dasar dimulai dari SDN

Tlompakan 01 Kecamatan Tuntang pada tahun 2002 – 2008. Setelah itu melanjutkan pendidikan sekolah menengah ke SMPN 1 Pabelan pada tahun 2008 – 2011 dan terakhir di SMK PGRI 2 Salatiga 2011 – 2014. Kemudian penulis melanjutkan studi ke perguruan tinggi di Program Studi Pendidikan Sekolah Dasar FKIP Universitas Kristen Satya Wacana pada tahun 2014. Kritik, saran, maupun hal-hal yang berkaitan dengan kelanjutan atau pengembangan dari hasil penelitian ini bisa dikirim ke email penulis di : 292014005@student.uksw.edu