

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR MATEMATIKA MATERI VOLUME KUBUS DAN BALOK PADA SISWA
KELAS V SD NEGERI SANGGRAHAN**

PURWANTI

SD Negeri Sanggrahan

e-mail: purwanti.Sangchang@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament di SD Negeri Sanggrahan kelas V semester 2 tahun pelajaran 2019/2020 yang berjumlah 20 siswa. Data yang dikumpulkan adalah hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika melalui model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament. Sumber data dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Sanggrahan Wates dan peneliti yang bertindak sebagai guru. Hasil angket siswa menunjukkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament keaktifan belajar siswa meningkat dari data awal 60% menjadi 80%. Dari hasil evaluasi diperoleh nilai siswa yang memenuhi KKM meningkat dari data awal 55% menjadi 80%. Perubahan yang terjadi pada keaktifan dan hasil belajar siswa tersebut dapat ranger buktikan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament cukup efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa persentase ketuntasan hasil belajar matematika meningkat dari 63,6%. siswa yang tuntas pada siklus I 70% menjadi 80% siswa yang tuntas pada siklus II. Dengan demikian, peningkatan hasil belajar siswa sebesar 19,7%, sehingga terbukti bahwa model pembelajaran Teams Games Tournament mampu meningkatkan hasil belajar matematika siswa.

Kata Kunci: Teams Games Tournament Hasil Belajar Matematika

ABSTRACT

This research aims to determine the improvement in students' natural learning outcomes through the implementation of the Teams Games Tournament type cooperative learning model at SD Negeri Sanggrahan class V semester 2 of the 2019/2020 academic year with a total of 20 students. The data collected are the results of student learning outcomes in Mathematics subject areas through the Teams Games Tournament cooperative learning model. The data sources in this research were fifth grade students at Sanggrahan Wates State Elementary School and researchers who acted as teachers. The results of the student questionnaire showed that by implementing the Teams Games Tournament cooperative learning model, student learning activity increased from the initial data of 60% to 80%. From the evaluation results, it was found that the scores of students who met the KKM increased from the initial data of 55% to 80%. The changes that occur in student activity and learning outcomes can prove that the Teams Games Tournament type cooperative learning model is quite effective in improving student learning outcomes. The research results showed that the percentage of complete mathematics learning outcomes increased from 63.6%. 70% of students who completed cycle I became 80% of students who completed cycle II. Thus, the increase in student learning outcomes was 19.7%, so it is proven that the Teams Games Tournament learning model is able to improve student mathematics learning outcomes.

Keywords: Teams Games Tournament Mathematics Learning Results

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah upaya untuk menjembatani antara kondisi objektif yang sedang terjadi dengan apa yang diharapkan terjadi. Pendidikan adalah salah satu aspek penting dalam kehidupan manusia. Kernajuan suatu bangsa hanya dapat dicapai melalui penataan pendidikan yang baik. Upaya peningkatan mutu pendidikan diharapkan dapat meningkatkan harkat dan martabat manusia. Keberhasilan proses pembelajaran sebagai proses pendidikan di suatu sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor. Faktor-faktor yang dimaksud misalnya guru, siswa, kurikulum, lingkungan sosial, dan lain-lain. Namun dari faktor-faktor itu, guru dan siswa faktor terpenting. Pentingnya faktor guru dan siswa tersebut dapat dirunut melalui pertahanan hakikat pembelajaran, yakni sebagai usaha sadar guru untuk membantu siswa agar dapat belajar dengan kebutuhan minatnya.

Undang-undang No. 20 tahun 2003 Bab 1 pasal 1 tentang Sistem Pendidikan Nasional (sisdiknas) menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.

Berdasarkan Permendiknas Nomor 35 Tahun 2010 tentang Petunjuk Teknis Pelaksanaan Jabatan Fungsional Guru dan Angka Kreditnya, kinerja guru adalah hasil penilaian terhadap proses dan hasil kerja yang dicapai guru dalam melaksanakan tugasnya (Permendiknas Nomor 35 Tahun 2010, 2010: 5)

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti pada SD Negeri Sanggrahan dapat ditemukan hal-hal sebagai berikut: (1) Kondisi lingkungan yang kurang kondusif, karena letak SD tersebut berdekatan dengan jalan raya dan sawah, (2) Berdekatan dengan stadion cangkring. Dari situasi dan kondisi seperti ini renner pengaruhi proses belajar mengajar yang sedang berlangsung, seperti kebisingan dan banyaknya kendaraan yang berlalu lalang, sehingga perhatian siswa dapat terganggu. Selain itu perhatian orang tua terhadap hasil belajar anaknya juga kurang, dengan bukti saat guru runner diberikan tugas (pekerjaan rumah) dan informasi tentang hasil belajar anaknya yang sangat menurun, banyak orang tua bersikap masa bodoh ini yang menyebabkan penurunan hasil belajar.

Tujuan pendidikan adalah rnernberikan bekal kernarnpuan, pengetahuan, dan keterampilan dasar yang bermanfaat bagi siswa serta rnengernbangkan potensi siswa agar menjadi pribadi yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Pendidikan diwujudkan melalui suatu proses pembelajaran. Sebagaimana dinyatakan dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 Ayat 1, bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, runner motivasi siswa untuk berpartisipasi aktif, serta runner berikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis siswa.

Permasalahan yang melatarbelakangi penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar Matematika siswa kelas V SD Negeri Sanggrahan Kapanewon Wates Kabupaten Kulon Progo. Berdasarkan refleksi awal peneliti menentukan kualitas pembelajaran rnaternatika di SD Negeri Sanggrahan Kapanewon Wates Kabupaten Kulon Progo belum ranksignal. Hal ini terbukti dengan ditemukannya beberapa masalah, diantaranya dari faktor siswa dan guru. Dari faktor siswa, kemandirian siswa dalam mengerjakan soal latihan masih rendah karena siswa masih saling tergantung antara satu sama lain dan belum mempunyai rasa percaya pada kemampuan diri sendiri, pada saat diskusi kelompok yang beranggotakan 3-4 orang siswa, hanya 2-3 orang siswa yang aktif berdiskusi, sedangkan anggota kelompok yang lain hanya menyalin pekerjaan teman, bahkan ada beberapa yang bermain sendiri. Ketika siswa dihadapkan pada soal-soal

latihan luas dan volume bangun ruang, siswa kurang paham bagaimana seharusnya menyelesaikan soal walaupun bentuk soal yang sama kerap disajikan dalam buku ajar, siswa tidak begitu yakin apakah jawabannya benar atau salah.

Permasalahan lain ditemukan dari faktor guru, guru jarang menggunakan media bantu dan tidak menggunakan alat peraga lain untuk menjelaskan pemahaman siswa terhadap konsep perkalian. Guru kurang memanfaatkan penggunaan media teknologi dan informasi (ICT) sebagai media dan sumber belajar, guru hanya memanfaatkan buku pegangan sebagai sumber belajar. Masih banyak siswa yang belum mendapat hasil belajar yang maksimal. Hasil ini terlihat dari nilai ulangan harian semester genap yang masih banyak mendapatkan nilai di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70.

Permasalahan ini didukung oleh data hasil belajar yang diperoleh pada pembelajaran Matematika pada siswa kelas V SD Negeri Sanggrahan tentang materi kubus dan balok yang menunjukkan dari jumlah 20 siswa, terdapat 11 siswa (55%) mendapatkan nilai dibawah KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 70 dan hanya 8 siswa (45%) yang sudah mencapai KKM. Data hasil belajar tersebut ditunjukkan dengan nilai terendah 40 dan nilai tertinggi 90, dengan rerata kelas 62.

Berdasarkan hasil pengamatan tersebut di atas dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran di SD Negeri Sanggrahan tidak kondusif, sehingga menyebabkan penurunan nilai mata pelajaran Matematika. Adapun nilai mata pelajaran yang diperoleh siswa SD tersebut pada tahun pelajaran 2019/2020 dibawah nilai standar yaitu 62 sedangkan nilai standar yaitu 70 maka dapat dikatakan bahwa dalam pelaksanaan proses belajar mengajar kurang optimal.

Melihat data hasil belajar dan pelaksanaan pembelajaran pada mata pelajaran matematika kelas V SD Negeri Sanggrahan Kapanewon Wates, perlu sekali adanya upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran matematika yang dapat mendorong siswa untuk aktif, kreatif, mandiri, kerjasama dan toleransi dalam pembelajaran. Adanya permasalahan tersebut peneliti menetapkan alternatif tindakan dengan menggunakan model pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran yang meliputi keterampilan guru, aktivitas siswa, iklim pembelajaran, kualitas materi pembelajaran, kualitas media pembelajaran, dan hasil belajar siswa. Pembelajaran inovatif mengutamakan peran guru sebagai fasilitator, motivator, dan evaluator disamping informator. Selain itu, selama proses pembelajaran matematika diharapkan antusias dan keaktifan siswa meningkat, mengembangkan keaktifan siswa dalam diskusi kelompok, mengembangkan keaktifan siswa dalam bertanya dan menyampaikan pendapat. Penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan inovatif juga akan menumbuhkan minat belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika sehingga hasil belajar siswa pun akan meningkat.

Untuk mengatasi permasalahan-permasalahan tersebut, peneliti telah menganalisis beberapa model pembelajaran yang tepat yaitu dengan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran ini menekankan kegiatannya pada pengembangan potensi manusia secara optimal melalui cara-cara yang sangat manusiawi, yaitu: mudah, menyenangkan, dan memberdayakan. Setiap anggota komunitas belajar dikondisikan untuk saling mempercayai dan saling mendukung. Siswa dan guru berlatih dan bekerja sebagai pemain tim guna mencapai kesuksesan bersama. Dalam konteks ini, sukses guru adalah sukses siswa, dan sukses siswa berarti sukses guru. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini mempunyai beberapa tahapan yakni tahap pengajaran, tahap belajar kelompok, tahap *game*, tahap turnamen, dan rekognisi team. Model ini dapat dikatakan sesuai karena pada tahap yang dilaksanakan mengandung permainan akademik serta dapat memacu siswa ikut terlibat secara aktif di dalam kegiatan pembelajaran.

Pentingnya penerapan model pembelajaran untuk kelangsungan proses pembelajaran sehingga pembelajaran tanpa menerapkan model akan mempunyai dampak bagi peserta didik

baik dalam proses maupun hasil belajar itu sendiri. Maka dari itu, agar pembelajaran dapat maksimal seharusnya menggunakan metode atau model pembelajaran yang sesuai. Seperti yang diungkapkan oleh Moedjiono dan Moh. Dimiyati (dalam Hasim dkk., 2015, hlm. 2) menyatakan bahwa 'pembelajaran yang optimal adalah pembelajaran yang menggunakan metode/model dan media belajar yang tepat'.

Menurut Zolagel Dili dan Arian (dalam Tyasning dkk., 2012, hlm. 27) menyatakan jika dalam permainan minat siswa dapat terangsang melalui aktivitas siswa di kelas sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan minat untuk belajar. Sehingga dapat diharapkan melalui permaman akademik pada model pembelajaran Teams Games Tournament hasil belajar dan aktivitas siswa dapat meningkat.

Berdasarkan alasan tersebut, penulis ingin memecahkan masalah dengan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament*, karena strategi tersebut bisa diterapkan di sekolah dasar untuk meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa di kelas. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul " Penggunaan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* Untuk meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Volume Kubus dan Balok Pada Siswa Kelas V SD Negeri Sanggrahan Wates Kulon Progo Tahun Pelajaran 2019/2020.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament*. Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan di SD Negeri Sanggrahan. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2020 sampai dengan bulan April 2020 pada muatan pelajaran matematika semester genap tahun pelajaran 2019/2020. Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas V SD Negeri Sanggrahan yang berjumlah 20 orang, yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Teknik pengumpulan data menggunakan lembar observasi, hasil tes, dan dokumentasi. Instrumen penelitian ini meliputi Instrumen untuk mengukur keaktifan, Instrumen untuk mengukur pencapaian hasil belajar, dan Instrumen untuk mencatat aktivitas siswa, berupa lembar observasi aktivitas siswa. Prosedur penelitian sebagai berikut 1) Tahap Perencanaan yang meliputi menentukan tujuan kegiatan pembelajaran, menyusun modul ajar, menyiapkan materi yang akan disajikan, menyiapkan format observasi guru dan siswa, menyiapkan perangkat tes, menyiapkan lembar kerja siswa, menyiapkan media pembelajaran. 2) Tahap Pelaksanaan, kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah melakukan tindakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* sesuai dengan langkah pembelajaran yang termuat dalam modul ajar yang telah disiapkan. 3) Tahap Observasi, pada tahap ini peneliti melakukan observasi terhadap guru dan siswa dengan menggunakan lembar observasi yang sebelumnya telah disiapkan oleh peneliti. 4) Refleksi, Pada tahap ini peneliti melakukan refleksi dengan cara melakukan introspeksi diri terhadap tindakan yang telah dilaksanakan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang diuraikan meliputi perencanaan tindakan yang akan dilaksanakan, pelaksanaan dan observasi yang mengkaji data hasil observasi, serta refleksi untuk merangkum hasil tindakan baik dari segi proses maupun hasil yang mengkaji tindakan yang telah dilaksanakan, dalam pembahasan diuraikan analisis peningkatan keaktifan siswa dari segi proses maupun hasil pembelajaran.

Siklus I

1) Keaktifan Siswa

Hasil observasi keaktifan siswa pada muatan pelajaran matematika menggunakan lembar observasi adalah sebagai berikut

Tabel 1. Rekapitulasi Keaktifan Siswa Siklus I

Keterangan	Tercapai	Belum Tercapai
Jumlah	14	6
Persentase	70%	30%

Berdasarkan tabel keaktifan siswa di atas, terdapat 14 siswa yang keaktifan belajarnya sudah tercapai (70%) dan 6 siswa yang keaktifan belajarnya belum tercapai (30%). Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa siklus I pada muatan pelajaran matematika sudah tercapai.

2) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran Matematika ditunjukkan dengan tabel sebagai berikut.

Tabel 2. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus I

Keterangan	Tercapai	Belum Tercapai
Jumlah	13	7
Persentase	65%	35%

Berdasarkan tabel di atas terdapat 13 siswa sudah tuntas (65%) dan 7 siswa belum tuntas (35%). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa siklus I mata pelajaran matematika belum tercapai. Berdasarkan hasil pengamatan keaktifan belajar siswa pada tindakan siklus I, diperoleh siswa yang aktif sebesar 70% dan siswa yang belum aktif sebesar 30%.

Hasil belajar siswa menunjukkan siswa yang tuntas sebanyak 13 siswa (65%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 7 siswa (35%).

Pertemuan siklus I masih terdapat beberapa kendala diantaranya:

- Saat dibentuk kelompok menggunakan undian, suasana kelas menjadi sedikit gaduh dikarenakan mencari teman-teman yang satu kelompok.
- Siswa belum terbiasa dengan menggunakan model pembelajaran lainnya selain ceramah dan siswa baru pertama kali menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kartu soal, sehingga siswa kurang memahami aturan permainannya.
- Siswa belum memahami materi pembelajaran.
- siswa kurang bersungguh-sungguh dalam mengikuti pembelajaran.
- Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kotak dan kartu misteri siswa yang menjadi wakil kelompok banyak yang tidak menguasai materi dan tidak bisa menjawab soal-soal yang terdapat pada kartu.
- Terdapat beberapa siswa yang masih belum fokus mengikuti pembelajaran, misalnya mengobrol dengan teman sebelah dan mengganggu temannya.
- Ada beberapa siswa yang masih pasif saat mengikuti diskusi.
- Pada saat presentasi, ada beberapa siswa yang kurang serius.

Siklus II

1) Keaktifan Siswa

Hasil observasi keaktifan siswa pada muatan pelajaran matematika menggunakan lembar observasi adalah sebagai berikut.

Tabel 3. Rekapitulasi Keaktifan Siswa Siklus II

Keterangan	Tercapai	Belum Tercapai
Jumlah	17	3
Persentase	85%	15%

Berdasarkan tabel keaktifan siswa di atas, terdapat 17 siswa yang keaktifan belajarnya sudah tercapai (85%) dan 3 siswa yang keaktifan belajarnya belum tercapai (15%). Hal ini menunjukkan bahwa keaktifan siswa siklus II pada mata pelajaran matematika sudah tercapai.

2) Hasil Belajar Siswa

Hasil belajar siswa kelas V mata pelajaran matematika ditunjukkan dengan tabel sebagai berikut.

Tabel 4. Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa Siklus II

Keterangan	Tercapai	Belum Tercapai
Jumlah	18	2
Persentase	80%	20%

Berdasarkan tabel di atas terdapat 18 siswa sudah tuntas (85%) dan 2 siswa belum tuntas (15%). Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar siswa siklus II muatan pelajaran matematika sudah tercapai.

Pada pertemuan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* ini telah mampu menunjukkan hasil yang lebih baik daripada pertemuan pada siklus sebelumnya. Berdasarkan hasil pengamatan keaktifan belajar siswa pada tindakan siklus II, diperoleh siswa yang aktif sebesar 85% dan siswa yang belum aktif sebesar 15%. Hasil belajar siswa menunjukkan siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa (80%) dan siswa yang belum tuntas sebanyak 2 siswa (20%). Persentase tersebut telah mencapai kriteria keberhasilan penelitian yaitu $> 75\%$. Melihat pencapaian aspek keaktifan maupun hasil belajar yang telah mencapai kriteria keberhasilan, maka penelitian dapat dihentikan pada siklus II.

Pembahasan

Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran matematika di kelas V terdiri dari 2 siklus. Siklus I dilaksanakan pada hari Selasa, 11 Februari 2020 dan Selasa, 18 Februari 2020. Sedangkan siklus II dilaksanakan pada hari Jumat, 28 Februari 2020 dan Rabu, 4 Maret 2020.

Kegiatan awal siklus I pembelajaran dimulai dengan presensi untuk mengecek kehadiran siswa dan apersepsi untuk mengingatkan siswa materi yang sudah dipelajari kemudian menghubungkan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menyampaikan rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Pada kegiatan ini, guru mulai memberikan penjelasan sekilas materi yang dipelajari menggunakan media LCD proyektor. Siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Siswa diberi kesempatan oleh guru untuk bertanya terkait materi yang disampaikan oleh guru. Setelah itu, siswa dibagi menjadi 5 kelompok yang terdiri dari 4 siswa. Kelompok ini disebut "kelompok Penantang" terdiri dari kelompok A, B, C, D dan E. Kemudian di dalam kelompok penantang siswa membaca materi pelajaran pada buku siswa secara bergantian.

Setelah semua siswa selesai menyelesaikan lembar kerja, siswa mengumpulkan kepada guru. Guru memberikan kesempatan untuk bertanya materi yang mereka belum pahami. Guru lalu menjawab pertanyaan dari siswa dan memberikan penekanan pada materi yang belum mereka mengerti dan paham oleh siswa.

Permasalahan yang ditemukan pada penelitian ini adalah kurangnya motivasi belajar peserta didik dan rendahnya hasil belajar siswa karena kurang dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) serta penggunaan model pembelajaran yang masih konvensional dan penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dalam pembelajaran sehingga membuat siswa bosan terhadap pembelajaran dan cenderung tidak mendengarkan guru. Salah satu model pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) karena model pembelajaran ini dalam bentuk permainan yang tidak membosankan. Tidak hanya itu, peneliti mengkombinasikan dengan media pembelajaran kartu soal yang masih belum dikenal banyak orang. Dengan adanya kombinasi antara model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dengan media pembelajaran kartu soal diharapkan mampu meningkatkan motivasi belajar dan hasil belajar siswa.

Tahap-tahap dalam penelitian tindakan kelas ini antara lain adalah perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi. Berikut adalah pembahasan dari hasil penelitian. Kegiatan penutup guru membimbing para siswa untuk membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari. Pada pertemuan kedua, setelah membuat kesimpulan dilanjutkan dengan evaluasi siklus I.

Hasil pengamatan dan analisa siklus I, beberapa penyebab belum tercapainya indikator keberhasilan adalah sebagai berikut.

1. Siswa masih kesulitan dengan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament* yang diterapkan guru, sehingga untuk siklus II guru perlu mempersiapkan kegiatan pembelajaran lebih baik lagi sehingga siswa lebih memahami pelaksanaan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Tournament*.
2. Guru belum optimal dalam melakukan pembimbingan kelompok, sehingga ada beberapa siswa yang masih belum aktif dan ada beberapa siswa yang ramai atau mengobrol dengan teman. Tindakan siklus II perlu dioptimalkan pembimbingan setiap kelompok.
3. Pembentukan kelompok yang acak menggunakan undian, sehingga keaktifan siswa tidak merata untuk setiap kelompok dan kelas menjadi gaduh karena mencari teman satu kelompok. Tindakan siklus II selanjutnya adalah pembentukan kelompok ditentukan guru berdasar keaktifan siswa.
4. Guru hanya menggunakan buku siswa, sehingga siswa kurang tertarik dengan bahan ajar. Tindakan siklus II adalah dengan membagikan handout materi pelajaran kepada masing-masing siswa.
5. Siswa kebingungan mencari teman-teman satu kelompok. Tindakan selanjutnya dengan memberi nomor meja setiap kelompok.
6. Pada saat presentasi, ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan sehingga suasana kelas menjadi tidak kondusif. Tindakan untuk siklus selanjutnya adalah dengan pemberian aturan bahwa bagi siswa yang ramai akan diberikan pertanyaan spontan.

Kegiatan awal siklus II dimulai dengan presensi untuk mengecek kehadiran siswa dan apersepsi untuk mengingatkan siswa materi yang sudah dipelajari kemudian menghubungkan materi yang akan dipelajari. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dan menyampaikan rancangan kegiatan yang akan dilaksanakan.

Pada kegiatan ini, guru mulai memberikan penjelasan sekilas materi yang dipelajari dengan menggunakan media LCD proyektor. Siswa memperhatikan penjelasan materi yang disampaikan oleh guru. Siswa diberi kesempatan oleh guru untuk bertanya terkait materi yang disampaikan oleh guru. Guru menjelaskan secara rinci model pembelajaran *Teams Games Tournament* yang akan dilaksanakan oleh guru dan siswa.

Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 siswa yang duduknya berdekatan. Kelompok ini disebut "kelompok pembaca" terdiri dari kelompok A, B, C dan D.

Selanjutnya kelompok penantang yang telah terbentuk dibagi lagi menjadi 5 kelompok, masing-masing kelompok terdiri 4 siswa. Kelompok ini disebut "kelompok Penentang. Pembentukan kelompok ini ditentukan guru, agar merata dalam hal keaktifan dan hasil belajar siswa. Agar tidak kebingungan mencari meja kelompok, maka di meja kelompok diberikan nomor meja. Di dalam kelompok Pembaca siswa diberi kesempatan untuk mendiskusikan suatu permasalahan tentang volume kubus dan balok yang sudah dibagi oleh guru. Setelah diberi waktu beberapa saat untuk berdiskusi dalam kelompok penantang, siswa kembali ke kelompok pembaca.

Dalam kelompok pembaca, siswa secara bergantian diberi kesempatan untuk menyampaikan materi yang telah dipelajari dari kelompok penantang masing-masing kepada semua siswa, dan semua siswa mendapat kesempatan secara bergiliran untuk menyampaikan materi yang telah dipelajari sebelumnya. Kemudian siswa mengerjakan tugas kelompok dari guru. Setelah semua kelompok selesai menyelesaikan tugas, salah satu siswa mewakili kelompoknya mempresentasikan hasil kerja kelompok. Karena sudah ada peraturan bagi siswa yang ramai diberikan pertanyaan, maka pada saat presentasi semua siswa memperhatikan presentasi temannya.

Pada kegiatan penutup, guru membimbing para siswa untuk membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari. Pada pertemuan kedua, setelah membuat kesimpulan dilanjutkan dengan evaluasi siklus II.

Pelaksanaan siklus I dan siklus II memberikan perbaikan yang positif dalam diri siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan mengikuti pembelajaran mata pelajaran matematika hasil belajar siswa juga sudah memenuhi 75% tuntas atau di atas KKM. Dengan demikian siklus berakhir di siklus II.

Hasil pengamatan dan analisa siklus II, masih terdapat kendala yaitu kelompok yang sudah selesai mengerjakan tugas menjadi ramai sendiri. Perbaikan tindakan untuk penelitian selanjutnya adalah pada saat presentasi, kelompok lain diberikan tugas untuk membuat pertanyaan. Bagi kelompok yang sudah selesai terlebih dahulu bisa rendawarni materi yang akan disampaikan. Sehingga setiap kelompok diharapkan benar-benar ranger persiapkan diri untuk presentasi dan membuat pertanyaan terkait materi yang disampaikan kelompok lain.

Pada kegiatan penutup, guru membimbing para siswa untuk membuat kesimpulan materi yang telah dipelajari. Pada pertemuan kedua, setelah membuat kesimpulan dilanjutkan dengan evaluasi siklus II.

Pelaksanaan siklus I dan siklus II memberikan perbaikan yang positif dalam diri siswa. Hal tersebut dibuktikan dengan keaktifan peserta didik dalam mengikuti pembelajaran pelajaran Matematika di siklus II sudah memenuhi 75% dan hasil belajar siswa juga sudah memenuhi 75% tuntas atau di atas KKM . Dengan demikian siklus berakhir di siklus II.

Hasil pengamatan dan analisa siklus II, masih terdapat kendala yaitu kelompok yang sudah selesai mengerjakan tugas menjadi ramai sendiri. Perbaikan tindakan untuk penelitian selanjutnya adalah pada saat presentasi, kelompok lain diberikan tugas untuk membuat pertanyaan. Bagi kelompok yang sudah selesai terlebih dahulu bisa rendawarni materi yang akan disampaikan. Sehingga setiap kelompok diharapkan benar-benar ranger persiapkan diri untuk presentasi dan membuat pertanyaan terkait materi yang disampaikan kelompok lain.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri Sangrahan, didapatkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 65, kemudian pada siklus II mendapat nilai 80. Keuntungan mengembangkan kerja tim atau kelompok antara lain: keterampilan belajar kooperatif dan menguasai pengetahuan secara mendalam yang tidak mungkin diperoleh apabila mereka mencoba untuk mempelajari semua materi sendirian.
2. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* menunjukkan adanya peningkatan. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan keaktifan siswa dari data awal 65% menjadi 85% dan peningkatan nilai evaluasi dari data awal 65% menjadi 80%. Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan, hasil angket motivasi siswa, dan hasil evaluasi siswa dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa di kelas V SD Negeri Sanggrahan tahun pelajaran 2019/2020.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabani, Trianto I. Badar. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif Dan Kontekstual*. Prenadarnedia. Jakarta.
- Arikunto, Suhasini. 2011. *Penelitian Tindakan Untuk Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Arikunto, Suharsini. 2014. *Prosedur Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta. Dirnyati, dkk. (2015). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta Harndani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung.: CV Pustaka Setia Maskun, dkk. 2018. *Teori Belajar dan Pembelajaran: Graha Ilmu*
- Miftahul Huda. 2017. *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Muhsetyo. 2011. *Pembelajaran Matematika SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Purwanto. 2014. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset
- Sanjaya, W. (2016). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Suprijono, Agus. 2017. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Taniredja, dkk. 2012. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Penerbit Alfabeta.