

Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar Matematika Materi Lambang Bilangan Romawi Siswa Kelas IV SDN Saroka I Kecamatan Saronggi Tahun 2020

The application of the Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament (TGT) in improving Mathematics learning outcomes of the Symbol of Roman Numbers for Class IV Students of SDN Saroka I, Saronggi District, 2020

Arif Baiturrahman, Ike Yuli Mestika Dewi, M Ridwan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP PGRI Sumenep
Arifbaiturrahman942@gmail.com
mridwan@stkipgrisumenep.ac.id

Penelitian ini dilatar belakangi dari beberapa hal yang meliputi rendahnya penguasaan siswa terhadap materi Lambang Bilangan Romawi pembelajaran matematika yang digunakan masih kurang tepat saat memberikan materi pembelajaran Lambang Bilangan Romawi. Meningkatkan hasil belajar materi Lambang Bilangan Romawi pada siswa kelas IV SDN Saroka I Kecamatan Saronggi.

Penelitian ini ditujukan untuk mengetahui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar Matematika Materi Lambang Bilangan Romawi pada siswa kelas IV SDN Saroka I Kecamatan Saronggi. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) ini terdiri dari empat tahap/fase, yang meliputi fase (1) penyajian kelas, fase (2) belajar kelompok, (3) game tournamen (4) penghargaan.

Penelitian PTK ini dilakukan 2 siklus, yang setiap siklusnya terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, observasi tindakan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data adalah observasi, tes, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis statistik diskriptif. Hasil dari siklus I adalah dari 20 siswa yang tuntas 4 siswa (20%) cukup 2 siswa (10%) sedangkan yang tidak tuntas 14 siswa (70%) dengan nilai rata-rata 69. Hasil dari siklus II adalah dari 20 siswa yang tuntas 12 siswa (60%) cukup 6 siswa (30%) sedangkan yang tidak tuntas 2 siswa (10%) dengan nilai rata-rata 69.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar materi Lambang Bilangan Romawi pada siswa kelas IV SDN Saroka I Kecamatan Saronggi.

Kata Kunci: Pembelajaran Kooperatif, hasil belajar matematika

Abstract

This research is motivated by several things which include the students' low mastery of the symbol of Roman Numbers in mathematics learning

which is used is still inappropriate when providing learning material for the Symbol of Roman Numbers. Improve learning outcomes of the symbol of Roman Numbers in grade IV SDN Saroka I, Saronggi District.

This study aims to determine the application of the Cooperative Learning Model Type Teams Games Tour (TGT) in improving mathematics learning outcomes of the symbol of Roman numbers in grade IV SDN Saroka I Saronggi District. The application of the Teams Games Tournament (TGT) Type of Cooperative Learning Model consists of four stages / phases, which include (1) class presentation, (2) group learning, (3) tournament games (4) awards.

This PTK research was conducted in 2 cycles, each of which consisted of four stages, namely planning the action, implementing the action, observing the action, and reflecting. Data collection techniques are observation, tests, interviews and documentation. The data analysis technique used descriptive statistical analysis. The results of cycle I are from 20 students who complete 4 students (20%) enough 2 students (10%) while those who do not complete 14 students (70%) with an average score of 69. The results of cycle II are 20 students who complete 12 students (60%) enough for 6 students (30%) while those who did not complete were 2 students (10%) with an average score of 69.

Based on the results of this study, it can be seen that the application of the Cooperative Learning Model Type Teams Games Tour (TGT) can improve learning outcomes of the symbol of Roman Numbers in grade IV SDN Saroka I Sarongg District.

Keywords: *Cooperative Learning, mathematics learning outcomes*

Pendahuluan

Di Indonesia anak-anak diwajibkan sekolah 12 tahun, karena semua warga di harapkan memiliki pendidikan yang cukup untuk hidup di lingkungan masyarakat. Maka dari itu penanaman pendidikan sejak dini sangatlah penting, yang mana anak-anak yang berpendidikan merupakan suatu harapan bangsa yang akan membawa bangsa lebih maju. Pendidikan merupakan faktor utama dalam kesejahteraan dan kemajuan suatu bangsa, maka dari itu pemerintah mewajibkan warganya mendapatkan ilmu sejak dini.

Berdasarkan pengamatan guru hasil belajar siswa kelas IV nilai matematika menurun, bahkan hasil UASBN kelas VI pun nilai matematika setiap tahun selalu menurun dibandingkan nilai mata pelajaran IPA dan Bahasa Indonesia. Sebenarnya mata pelajaran matematika merupakan pelajaran yang harus mempunyai nilai lebih dari pelajaran yang lainnya.

Dalam pembelajaran matematika diperlukan kemampuan guru dalam memilih-milih metode yang sesuai dengan materi yang akan disampaikan pada siswa, karena tidak semua materi yang ada dapat menggunakan metode dan teknik pembelajaran yang sama, dan hal ini tidaklah mudah. Kemampuan guru dalam menerapkan metode dan teknik pembelajaran pada setiap pembelajaran akan berdampak pada semakin membaiknya suasana pelajaran di kelas, yaitu aktivitas siswa dalam pembelajaran makin baik, semakin tingginya daya serap siswa, yang pada akhirnya akan meningkatkan hasil belajar siswa.

Maka dari itulah, guru yang bijak dalam pembelajaran adalah guru yang dapat menerapkan metode pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa, materi yang disampaikan, dan suasana kelas

pembelajaran, Jadi guru tidak memaksakan metode yang dikuasanya saja walaupun hal ini sangat tidak sesuai dengan kondisi anak didiknya.

Disinilah letak pentingnya penelitian kelas dilakukan oleh semua guru di Sekolah Dasar. Dengan PTK guru akan mengetahui metode, teknik dan pendekatan pembelajaran yang tepat diterapkan pada kelas pembelajaran dimana ia mengajar. Kalau PTK dikerjakan dengan baik dan benar maka setiap permasalahan dalam proses pembelajaran akan dapat diatasi dengan mudah dan tepat sasaran, dan pada akhirnya akan meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami pelajaran yang diterimanya.

Dari kenyataan tersebut peneliti bersama teman sejawat untuk ikut serta mengidentifikasi beberapa permasalahan yang terjadi pada siswa kelas IV di SDN Saroka I Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep tersebut di atas. Setelah melalui beberapa diskusi kecil akhirnya diketahui beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Rendahnya tingkat penguasaan siswa terhadap materi pelajaran.
2. Kurangnya siswa dalam merespon materi pelajaran yang disampaikan karena tidak paham.
3. Banyaknya siswa yang tidak dapat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

Beberapa faktor penyebab dari masalah yang terjadi dalam proses pembelajaran adalah :

1. Pemahaman konsep belum dikuasai sepenuhnya oleh siswa.
2. Kurangnya penggunaan contoh kongkrit pada proses pembelajaran.
3. Kurangnya pemberian latihan soal yang bervariasi pada setiap pembelajaran di kelas.
4. Pembelajaran kurang menarik minat siswa.

Berdasarkan uraian di atas peneliti melaksanakan penelitian tindakan kelas (PTK) dengan judul "

Penerapan Metode Teams Games Tournament (TGT) dengan menggunakan media papan tabel dan kartu bilangan romawi dalam meningkatkan hasil belajar Matematika materi Lambang Bilangan Romawi siswa kelas IV SDN Saroka I Kecamatan Saronggi Tahun 2019-2020

Hakikat hasil belajar siswa merupakan suatu indikator untuk mengukur keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Sudjana (2005:3) menyatakan bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang timbul misalnya dari tidak tahu menjadi tahu. Perubahan yang terjadi dalam proses belajar adalah berkat pengalaman atau praktik yang dilakukan dengan sengaja dan disadari atau dengan kata lain bukan karena kebetulan. Tingkat pencapaian hasil belajar oleh siswa disebut hasil belajar. Sedangkan Anni (2006:5) mengemukakan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh setelah mengalami aktivitas belajar. Perolehan aspek-aspek perubahan perilaku tersebut tergantung pada apa yang dipelajari oleh pembelajar.

Menurut Bloom (dalam Suprijono, 2010:6) berpendapat bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain kognitif adalah knowledge (pengetahuan, ingatan), comprehension (pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh), application (menerapkan), analysis (menguraikan, menentukan hubungan), synthesis (mengorganisasikan, menerangkan, membentuk bangunan baru), dan evaluation (menilai). Domain afektif adalah receiving (sikap menerima), responding (memberikan respons), valuing (nilai), organization (organisasi), characterization (karakterisasi). Domain psikomotor meliputi initiatory, pre-routine, dan

routinized. Psikomotor juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, manajerial, dan intelektual.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang diperoleh setelah mengalami aktivitas belajar yang mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Menurut Sudjana (2005:56), hasil belajar yang dicapai siswa melalui proses belajar mengajar yang optimal cenderung menunjukkan hasil belajar yang berciri sebagai berikut:

a. Kepuasan dan kebanggaan yang dapat menumbuhkan motivasi belajar instrik pada diri siswa. Motivasi instrik adalah semangat juang untuk belajar yang tumbuh dari dalam diri siswa itu sendiri. Siswa tidak akan mengeluh dengan prestasi yang rendah, dan ia akan berjuang lebih keras untuk memperbaikinya, sebaliknya, hasil belajar yang baik akan mendorong pula untuk meningkatkan, dan mempertahankan, apa yang telah dicapai.

b. Menambah keyakinan akan kemampuan dirinya, artinya ia tahu kemampuan dirinya dan percaya bahwa ia punya potensi yang tidak kalah dari orang apabila ia berusaha sebagaimana seharusnya. Ia juga yakin tidak ada suatu yang tidak dapat dicapai apabila ia berusaha sesuai dengan kesanggupannya.

c. Hasil belajar yang dicapai bermakna bagi dirinya, membentuk prilakunya, bermanfaat untuk aspek lain, dapat digunakan sebagai alat untuk memperoleh informasi dan pengetahuan lainnya, kemauan dan kemampuan untuk belajar dan mengembangkan kreativitasnya.

d. Hasil belajar yang diperoleh siswa secara menyeluruh (komprehensif), yakni mencakup ranah kognitif, pengetahuan, atau wawasan; ranah afektif atau sikap dan prestasi; serta ranah psikomotoris, keterampilan atau perilaku. Ranah kognitif terutama adalah

hasil yang diperolehnya sedangkan ranah afektif dan psikomotoris diperoleh sebagai efek dari proses belajarnya, baik intruksional maupun efek nurturan atau efek samping yang tidak direncanakan dalam pengajaran.

e. Kemampuan siswa untuk mengontrol atau menilai dan mengendalikan dirinya terutama dalam menilai hasil yang dicapainya maupun menilai dan mengendalikannya hasil belajar yang dicapai bergantung pada usaha dan motivasi belajar dirinya sendiri.

Berbagai banyak macam model pembelajaran yang berkembang untuk membantu peserta didik berfikir secara aktif dan kreatif model – model ini penting dalam merencanakan pembelajaran pada peserta didiknya Joyce (dalam Al-Tabany 2014: 23) model pembelajaran adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran dikelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk didalamnya buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Adapun Soekamto, dkk (dalam Al-Tabany 2014: 24) mengemukakan maksud dari model pembelajaran, yaitu "Kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu dan berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar".

Kardi dan Nur (dalam Al-Tabany 2014: 24) mengemukakan bahwa dalam model pembelajaran mempunyai ciri khusus yang tidak dimiliki oleh strategi, metode, atau prosedur, ciri-ciri tersebut:

a) Rasional teoritik logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembangnya.

b) Landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai)

c) Tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil.

d) Lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Slavin (dalam Al-Tabany 2014: 108) mengemukakan bahwa dalam belajar kooperatif, siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok yang terdiri dari empat atau lima orang untuk bekerja sama dalam menguasai materi yang diberikan guru. Huda (2013: 111) pembelajaran kooperatif (cooperative learning) adalah bahwa sinergi yang muncul melalui kerjasama akan meningkatkan motivasi yang jauh lebih besar daripada lingkungan kooperatif individu.

Dapat diartikan bahwa model pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran kelompok yang didalamnya terdapat kerja sama antar anggota dan akan yang akan menciptakan sebuah motivasi lebih besar dibandingkan kerja individu.

Rusman (2012: 213) ada beberapa variasi jenis model dalam pembelajaran kooperatif, walaupun prinsip dasar dari pembelajaran kooperatif ini tidak berubah, jenis-jenis model tersebut, adalah sebagai berikut:

a) Model Student Teams Achievement Devision (STAD)

b) Model Jigsaw

c) Investigasi Kelompok (Group Investigation)

d) Model Make a Match (Membuat Pasangan)

e) Model TGT (Teams Games Tournament)

f) Model Struktural

Metode Penelitian

Subjek, Tempat dan Waktu Penelitian

Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Saroka I tahun 2020. Dengan jumlah siswa kelas IV sebanyak 20 yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 7 siswa perempuan.

Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di kelas IV SDN Saroka I Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep.

Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tahun 2020 selama kurang lebih 1 bulan dimulai dari bulan Maret sampai bulan April 2020.

Prosedur Penelitian

Menurut Taniredja dkk (2013:15), jenis penelitian ini berbentuk Penelitian Tindakan Kelas (Classroom Action Research) yaitu suatu bentuk kajian melalui self reflective yang bercirikan pada kegiatan partisipatif yang dilaksanakan oleh para peserta peneliti pada suatu situasi sosial dalam rangka meningkatkan rasionalitas dan penilaian mereka terhadap praktik pelaksanaan suatu kegiatan yang dilakukan. Dengan kata lain penelitian ini bersifat "Practice driven and action driven". Dalam arti bahwa penelitian tindakan bertujuan memperbaiki praktis secara langsung.

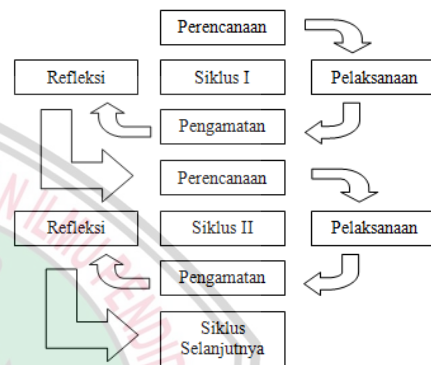
Menurut model Kemmis dan Mc. Taggart (dalam Arikunto, 2014:16) menjelaskan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) memiliki tujuan utama dalam melakukan tindakan perbaikan, peningkatan dan perubahan indikator yang lebih baik dikenal dalam pelaksanaannya yang mencakup empat langkah atau komponen dalam suatu indikator spiral yang saling terkait yaitu:

1. Merencanakan tindakan atau perencanaan.
2. Melaksanakan tindakan.

3. Melakukan pengamatan atau observasi.

4. Perubahan atau revisi perencanaan untuk pengembangan selanjutnya atau refleksi.

Alur pelaksanaan tindakan dalam penelitian tindakan kelas adalah sebagai berikut:



Bagan Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan MC Taggart (dalam Taniredja dkk, (2013), p.28).

Secara lebih rinci prosedur penelitian tindakan ini dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Perencanaan Tindakan

Langkah-langkah atau tindakan yang akan dilaksanakan secara rinci sehingga benar-benar dapat dijadikan pegangan dalam melaksanakan tindakan meskipun kemungkinan perubahan yang bersifat penyesuaian tetap harus diberi tempat.

Pada tahap perencanaan ini, peneliti menyusun langkah-langkah kegiatan yang meliputi:

- 1) Peneliti menetapkan KD dan merumuskan indikator
- 2) Mendesain pembelajaran dengan menerapkan metode Team Games Tournament (TGT) dalam pembelajaran Matematika kelas IV SDN Saroka I Kecamatan Saronggi Kabupaten Sumenep.
- 3) Menyusun alat evaluasi hasil belajar Matematika yang berupa soal tes tertulis yang diberikan pada akhir pembelajaran.

4) Membuat kelompok belajar siswa secara heterogen sesuai dengan prestasi siswa.

5) Konsultasi mengenai hal-hal yang berkaitan dengan proses pembelajaran kepada guru kelas IV.

b. Pelaksanaan Tindakan

Tahap kedua dari penelitian tindakan kelas ialah tahap pelaksanaan, dalam tahap pelaksanaan tindakan ini merupakan implementasi atau penerapan metode Teams Games Tournament (TGT) dengan materi lambang bilangan romawi sesuai dengan langkah yang telah direncanakan (RPP). Pada akhir proses pembelajaran siswa akan diberikan sebuah tes untuk mengetahui tingkat keberhasilan belajar siswa dalam proses pembelajaran yang telah dilakukan oleh guru.

Kegiatan awal

Kegiatan yang dilakukan pada tahap ini adalah guru memberikan salam, presensi, memberikan gambaran model pembelajaran yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT), melakukan apersepsi mengenai materi yang dipelajari.

1) Kegiatan Inti

a) Guru membentuk kelompok belajar yang beranggotakan 5 orang dan memberikan LKS kepada siswa

b) Guru menjelaskan materi tentang lambang bilangan romawi dan memberikan beberapa contoh soal.

c) Siswa diberikan kesempatan untuk belajar secara individu dan mengerjakan soal (10 soal) yang terdapat dalam LKS.

d) Guru menyuruh siswa untuk berdiskusi tentang materi dan mengoreksi jawaban LKS dengan teman satu kelompok.

e) Guru menyuruh beberapa siswa dalam kelompok yang berbeda untuk mengerjakan di papan tulis.

f) Ketua kelompok mengumpulkan LKS hasil diskusi dan guru melakukan evaluasi.

g) Guru memberikan soal (post-test) kepada siswa secara individu sebagai tes akhir.

h) Guru memberi penghargaan pada kelompok berdasarkan perolehan nilai.

2) Kegiatan Penutup

a) Guru melakukan refleksi dengan menanyakan kepada siswa tentang hal-hal yang dirasakan siswa, materi yang belum dipahami

b) Guru menutup pembelajaran dan memberi salam

2. Siklus II

a. Perencanaan Tindakan

Kegiatan perencanaan pada siklus kedua didasarkan pada hasil refleksi pada siklus I dengan mengadakan pembahasan tentang tindakan dalam siklus I bersama guru kelas sebagai bentuk perbaikan pada kegiatan pembelajaran siklus I. Adapun perencanaan pada siklus II adalah memperbaiki instrumen pembelajaran pada siklus I, meliputi Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), tes, dan tugas kegiatan kelompok. Adapun materi yang akan disampaikan pada siklus II berbeda dengan materi yang disampaikan pada siklus I. Materi pada siklus II merupakan materi lanjutan dari materi siklus I.

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan pada siklus II sama dengan pelaksanaan siklus I. Peneliti kembali melaksanakan pembelajaran lanjutan dari materi siklus I dengan beberapa perubahan dan penyempurnaan atas kegiatan siklus I yang dilaksanakan pada siklus II

c. Pengamatan

Kegiatan pengamatan pada siklus II tetap seperti pada siklus I, yaitu mengamati kegiatan guru selama pembelajaran dan mengamati aktivitas belajar siswa selama pembelajaran berlangsung.

d.Refleksi

Pada siklus II ini refleksi dilakukan sebagai upaya untuk mengkaji apa dan bagaimana dampak dari suatu tindakan kelas. Refleksi pada tindakan ini adalah guru beserta observer menganalisis hasil belajar yang diperoleh siswa selama proses pembelajaran. Hasil analisis digunakan untuk menetapkan rencana tindakan selanjutnya sesuai dengan hasil pengamatan dan diskusi selama refleksi.

dimana pelaksanaan tindakannya terdiri dari beberapa siklus. disetiap siklusnya meliputi tahap perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. dalam penelitian ini akan digunakan dua siklus penelitian.

Teknik Pengumpulan Data

Menurut (Sugiyono, 2010, p. 224) teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Dalam hal ini peneliti mengumpulkan data yang telah diperoleh berdasarkan instrumen penelitian, yaitu hasil observasi dan hasil tes yang diberikan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tes

Tes dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data kuantitatif meliputi nilai dari hasil belajar siswa dan untuk mengetahui ketercapaian indikator dari proses pembelajaran yang telah dilakukan dengan menerapkan metode Experiment. Tes dalam penelitian ini adalah pilihan ganda.

Observasi

Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengamati aktivitas guru selama proses pembelajaran IPA dengan menerapkan metode experiment pada siswa kelas IV SDN Parsanga II. untuk mengisi lembar pengamatan yaitu

dengan cara memberi simbol atau tanda check-list pada kolom yang tertera.

Dokumentasi

Dokumentasi penelitian ini meliputi silabus, RPP, lembar observasi, dan gambar/foto kegiatan pembelajaran dan sebagainya.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah. (Riduwan, 2011, p.69).

Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

RPP, Lembar observasi aktivitas belajar siswa yang terdiri dari penilaian afektif dan psikomotor, Tes dalam bentuk soal pilihan ganda.

Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan mudah (Riduwan, 2011:69).

Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1.Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).*
- 2.Lembar observasi aktivitas guru.*
- 3.Lembar observasi aktivitas belajar siswa yang terdiri dari penilaian afektif dan psikomotor.*
- 4.Tes dalam bentuk uraian.*

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan berupa data deskriptif kualitatif untuk menjelaskan data yang diperoleh, menggambarkan kenyataan yang sesuai dengan data yang diperoleh dengan tujuan mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung.

Analisis data hasil penelitian yang tergolong data kuantitatif

analisisnya dilakukan dengan cara menghitung ketuntasan individual: ketuntasan individu ada tiga ranah untuk hasil belajar yaitu afektif, psikomotorik dan kognitif, analisis rata-rata dan analisis ketuntasan belajar berdasarkan % (persentase) yang menggunakan rumus:

Ketuntasan individual :

Ketuntasan individual dari ranah afektif
 Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$

Ketuntasan individual dari ranah psikomotorik

Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$

Ketuntasan individual dari ranah kognitif

Nilai = $\frac{\text{jumlah skor}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100$

Analisis rata-rata :

Rata-rata = $\frac{\text{jumlah skor semua siswa}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100$

Analisis ketuntasan belajar berdasarkan % (persentase) :

Persentase = $\frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100$

Untuk menghitung aktivitas guru:

Persentase = $\frac{\text{jumlah poin yang terlaksana}}{\text{jumlah keseluruhan poin}} \times 100\%$

Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan tindakan dalam penelitian ini dikatakan berhasil apabila siswa atau sebagian besar siswa berhasil melampaui dan mencapai ketuntasan dalam belajar Matematika tentang lambing bilangan romawi yang telah ditentukan berdasarkan KKM yaitu 67. Indikator penilaian yang diharapkan mencapai ketuntasan diatas 75%. Apabila ketuntasan yang dicapai dibawah 75% maka perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya hingga mencapai hasil yang diharapkan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Data Hasil Observasi Aktivitas Guru
Siklus I dan SiklusII

Data Hasil Belajar Siswa Siklus I Matematika Lambang Bilangan Romawi

| No | Nama Siswa | L/ P | Nilai | Keterangan | |
|---|----------------------------|---------|------------|------------|--------------|
| | | | | Tuntas | Tidak Tuntas |
| 1 | Ahmad Ulil Hinam | L | 25 | | √ |
| 2 | Aisyah | P | 30 | | √ |
| 3 | Andika Hadiwijaya | L | 40 | | √ |
| 4 | Anis Sya'bani | P | 60 | | |
| 5 | Aurel Giska Aulia | P | 80 | √ | |
| 6 | Dylan Adika Zahran | L | 85 | √ | |
| 7 | Hidayatul Khoair | L | 20 | | √ |
| 8 | Kameilia | P | 25 | | √ |
| 9 | M. Husein Ubaidillah | L | 45 | | √ |
| 10 | Mareta Regina Putri | P | 65 | | |
| 11 | Miftahul Arifin | L | 30 | | √ |
| 12 | Moh.Fahmi Ilmi | L | 20 | | √ |
| 13 | Moh.Hidayatur Rahman | L | 45 | | √ |
| 14 | Moh.Suro Dava Asoyan | L | 15 | | √ |
| 15 | Moh.Tulqi Bulqiya | L | 40 | | √ |
| 16 | Myiesha Vevili Anwarillah | P | 85 | √ | |
| 17 | Reyfan Ragil Noliansyah | L | 25 | | √ |
| 18 | Rifki Dwi Putra | L | 45 | | √ |
| 19 | Rizyah Fajriyah Septiana R | P | 25 | | √ |
| 20 | Robi Joko Priyanto | L | 85 | √ | |
| Jumlah Nilai | | | 890 | 6 | 14 |
| Rata-Rata Nilai | | | | | |
| Presentase Siswa Yang Tuntas | | | | | |
| Presentase Siswa Yang Tidak Tuntas | | | | | |

**Data Hasil Belajar Siswa Siklus II
Matematika Materi Lambang
Bilangan Romawi**

| No | Nama Siswa | L / P | Nilai | Keterangan | |
|---|----------------------------|-------|-------------|------------|--------------|
| | | | | Tuntas | Tidak Tuntas |
| 1 | Ahmad Ulil Hinam | L | 80 | √ | |
| 2 | Aisyah | P | 80 | √ | |
| 3 | Andika Hadiwijaya | L | 65 | | |
| 4 | Anis Sya'bani | P | 85 | √ | |
| 5 | Aurel Giska Aulia | P | 100 | √ | |
| 6 | Dylan Adika Zahran | L | 100 | √ | |
| 7 | Hidayatul Khoair | L | 40 | | √ |
| 8 | Kameilia | P | 80 | √ | |
| 9 | M. Husein Ubaidillah | L | 65 | | |
| 10 | Mareta Regina Putri | P | 100 | √ | |
| 11 | Miftahul Arifin | L | 60 | | |
| 12 | Moh.Fahmi Ilmi | L | 45 | | √ |
| 13 | Moh.Hidayatur Rahman | L | 60 | | |
| 14 | Moh.Suro Dava Asoyan | L | 80 | √ | |
| 15 | Moh.Tulqi Bulqiya | L | 80 | √ | |
| 16 | Myiesha Vevili Anwarillah | P | 100 | √ | |
| 17 | Reyfan Ragil Noliansyah | L | 60 | | |
| 18 | Rifki Dwi Putra | L | 85 | √ | |
| 19 | Rizyah Fajriyah Septiana R | P | 60 | | |
| 20 | Robi Joko Priyanto | L | 100 | √ | |
| Jumlah Nilai | | | 1525 | 12 | 8 |
| Rata-Rata Nilai | | | | | |
| Presentase Siswa Yang Tuntas | | | | | |
| Presentase Siswa Yang Tidak Tuntas | | | | | |

10% pada kategori tinggi, 50% pada kategori cukup, 40% pada kategori rendah (Hasil Keaktifan Siswa), Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil belajar yaitu tampak bahwa dari 20 siswa memiliki tingkat pemahaman sangat tinggi 20 % pada siklus I kini meningkat menjadi 60 %, kategori cukup 10 % pada siklus I kini naik menjadi 30 % dan kategori sangat rendah 70 % pada siklus I kini turun menjadi 10 % (Hasil Keaktifan Siswa). Berdasarkan hasil dari rata-rata tersebut menunjukkan bahwa tindakan ini dinyatakan berhasil karena rata-rata siswa mendapat nilai ≥ 65 dan sudah mencapai indikator keberhasilan klasikal yaitu 75%.

Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika dengan menerapkan metode Team Games Tournament (TGT) cukup signifikan. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar yaitu Dari 20 siswa, hanya

Simpulan dan Saran

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data, maka dapat disimpulkan sebagai berikut :

□ Pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan metode Team Games Tournament (TGT) berjalan dengan lancar dan sesuai dengan rencana yang telah dibuat. Metode ini dilaksanakan dengan cara siswa dibagi dalam kelompok secara heterogen berdasarkan nilai prasiklus. Pada siklus I siswa masih terlihat sedikit kebingungan, sedangkan pada siklus II siswa sudah mulai terbiasa dengan metode Team Games Tournament (TGT).

□ Hasil belajar siswa dalam pembelajaran Matematika dengan menerapkan metode Team Games Tournament (TGT) cukup signifikan. Pada siklus I diperoleh nilai rata-rata hasil belajar yaitu Dari 20 siswa, hanya 10% pada kategori tinggi, 50% pada kategori cukup, 40% pada kategori rendah (Hasil Keaktifan Siswa). Pada siklus II diperoleh nilai rata-rata hasil belajar yaitu tampak bahwa dari 20 siswa memiliki tingkat pemahaman sangat tinggi 20 % pada siklus I kini meningkat menjadi 60 %, kategori cukup 10 % pada siklus I kini naik menjadi 30 % dan kategori sangat rendah 70 % pada siklus I kini turun menjadi 10 % (Hasil Keaktifan Siswa). Berdasarkan hasil dari rata-rata tersebut menunjukkan bahwa tindakan ini dinyatakan berhasil karena rata-rata siswa mendapat nilai ≥ 65 dan sudah mencapai indikator keberhasilan klasikal yaitu 75%.

Saran

Bagi siswa

Bagi Siswa : Agar dalam proses belajar mengajar lebih mengaktifkan diri. Siswa harus berusaha menyukai

pelajaran apapun termasuk IPA agar selalu bersemangat untuk mempelajari pelajaran tersebut.

Bagi guru

Bagi Guru : Agar mampu memilih media pembelajaran yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

Daftar Pustaka

- Al-Tabany, Badar Ibnu Trianto. 2014. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Andayani, Eka Sri. 2014. Peningkatan Hasil Belajar Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat Dengan Media Garis Bilangan Di Sekolah Dasar. Jurnal PGSD Vol. 02 No. 3. UNESA: Surabaya
(<http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/article/15834/18/article.pdf>) Diakses 14 Mei 2017
- Anna Setyawati. 2013. Pengaruh Metode Mengajar TGT Dan Minat Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran pythagoras” yang dilakukan pada siswa kelas XI SMK Hidayah Semarang. Jurnal Nasional: Google Scholar.
- Anni, Chatarina, Sri. 2006. Psikologi Belajar. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Arikunto, Suharsimi dkk. 2014. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara.
- Bumolo, Hussain & Mursinto Joko. 1985. Matematika untuk Ekonomi dan Aplikasinya: Duta Jasa Printing.
- Fathurrohman, Muhammad. 2015. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Hamalik, Oemar. 2013. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Bumi Aksara

- Heruman. 2013. Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Huda, Miftahul. 2013. Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isetya, Iwan Yuni. 2014. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Campuran Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Bagi Siswa Kelas Ii Sd Negeri Percobaan 3 Pakem. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta. (<http://eprints.uny.ac.id>) Diakses 16 Mei 2017
- Kunandar. 2015. Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Mudjiono. 2008. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Muhadi. 2011. Penelitian Tindakan Kelas. Yogyakarta: Shisa Media
- Purwanto. 2014. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Riduwan. 2011. Belajar Mudah Penelitian. Bandung: Alfabeta
- Riska Agus Wilanda. 2014. "Penerapan Model Pembelajaran Langsung untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Tema Peristiwa di Sekolah Dasar". JPGSD. Volume 02 Nomor 03 Surabaya
- Rusman. 2012. Model-Model Pembelajaran Pengembangan Profesionalisme Guru. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2011. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sudjana, Nana. 2005. Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Sugihartono, dkk. 2012. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: UNY Press.
- Sugiyono. 2010. Metode Penelitian Kualitatif Kuantitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Suprijono, Agus. 2010. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Suprijono, Agus. 2014. Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Taniredja, Tukiran dkk. 2012. Penelitian Tindakan Kelas. Bandung: Alfabeta
- Wulan, Loh Pt Diva, dkk. 2013. Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berbantuan Kartu Domino Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV. Jurnal Nasional
- Yuniarto, Yuni & Hidayati. 2009 . Matematika untuk sekolah dasar/Madrasah ibti daiyah kelas IV. Jakarta: Departemen pendidikan nasional

Profil Singkat

Arif Baiturrahman

Adalah seorang kelahiran Sumenep, 25 Februari 1995, yang sedang menyelesaikan studinya di STKIP PGRI Sumenep, memilih jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar. merupakan anak pertama dari pasangan Bpk. Efendi dan ibu. Misnawiyati, yang memiliki hoby bermain volly, suka apa aja yang berkaitan dengan suatu oemandangan,keindahan dan membuat orang tertawa,dan tentunya meme dan shitpost dan juga memiliki cita-cita yang aneh yaitu dapat memperbaiki semua barang yang ada di dunia ini. Sangat menginginkan agar hidupnya selalu bermanfaat baik dikeluarga, masyarakat, lebih luasnya NKRI yang tercinta.