

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE  
TEAMS GAMES TOURNAMENTS (TGT) UNTUK MENINGKATKAN  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V<sup>a</sup> SD NEGERI 012  
SUNGAI SAGU KECAMATAN LIRIK

Oleh  
Tia Resti Noviar<sup>1</sup>, Gustimal Witri<sup>2</sup>, Lazim N<sup>3</sup>

**Abstract**

*On learning process the thing which doing by the teacher is explain the material by a little taking part of the students. So, it seems that the teacher has a role as the science giver and the students has a role as the science receiver given by the teacher. Therefore, the research has been done by applying the Cooperative Learning Model, the Teams Games Tournaments (TGT) type. The application of the Cooperative Learning Model, the Teams Games Tournaments (TGT) type, gives a new situation to the students in following the lesson, because in this model there's an academic tournament which in this tournaments the students compete healthly to get the score to his/her group so the group become the best group in the class. The objective of this research is to improve the mathematics learning outcome of the students on the class V<sup>a</sup> SD Negeri 012 Sungai Sagu Kecamatan Lirik. The form of this research is a collaborative classroom action research which consists offour steps of each cycle. This research consisted of three cycles. The result of the observation teacher's activities in the cycle I, the percentage was 79,17% which was a good category. Then, increased in the cycle II become 84,57% which was a very good category, and then increased in the cycle III become 94,58% which was a very good category. While the students activities in the cycle I, the percentage was 76,67%, which was a good category, increased in the cycle II become 84,58%, which was a very good category, and then increased in the cycle III become 95,47% which was a very good category. Based on data analysis and discussion of the research, the mean score of the students learning outcome was increased. The mean of students learning outcome from the basic score is 64,39 increased become 69,29 in the cycle I. In the cycle II increased become 78,75 and then, in the cycle III increased again become 87,64. The percentage of KKM achievement in basic score is 42,86%, increased in the cycle I become 67,86%. In the cycle II increased again become 82,14% and increased again in the cycle III become 92,86%. So, it can be concluded that Applying the Cooperative Learning Model the Teams Games Tournaments (TGT) type, can increase the Mathematics Learning Outcome of the students on the class V<sup>a</sup> SD Negeri 012 Sungai Sagu Kecamatan Lirik.*

*Keyword : Cooperative Learning Model the Teams Games Tournaments (TGT) type, mathematics learning outcome*

## I. PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia (KTSP, 2006:109). Matematika di SD adalah mengenalkan kepada siswa tentang tanda atau simbol yang ada dalam matematika dan juga bisa menjadikan anak untuk berfikir lebih kritis dan kreatif mulai dari dasar.

---

<sup>1</sup>Mahasiswa PGSD FKIP Universitas Riau, Nim 0905132352, [dholpin\\_cha@yahoo.co.id](mailto:dholpin_cha@yahoo.co.id)

<sup>2</sup>Dosen Pembimbing I, Staf Pengajar Program Studi PGSD, [gustimalw@yahoo.com](mailto:gustimalw@yahoo.com)

<sup>3</sup>Dosen Pembimbing II, Staf Pengajar Program Studi PGSD, No HP 08126807039

Berdasarkan hasil observasi peneliti di kelas V<sup>a</sup> Sekolah Dasar Negeri 012 Sungai Sagu Kecamatan Lirik, pada umumnya pembelajaran matematika di kelas tersebut dilakukan dengan menggunakan metode ceramah (konvensional) dengan keikutsertaan siswa yang sangat sedikit, sehingga mengakibatkan hasil belajar siswa menjadi rendah. Hal ini terlihat pada siswa kelas V<sup>a</sup> yang berjumlah 28 orang yang mencapai KKM hanya 12 orang siswa atau 42,86% dan yang tidak mencapai KKM berjumlah 16 orang siswa atau 57,14% dengan rata-rata 64,39. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, yaitu antara lain :

1. Sewaktu pembelajaran matematika berlangsung banyak siswa yang tidak memperhatikan guru menerangkan karena kurangnya rasa ingin tahu terhadap pelajaran matematika.
2. Banyak siswa yang mengganggu temannya sehingga membuat kelas tersebut menjadi ribut serta para siswa yang enggan untuk mengungkapkan ide-ide yang ada pada dirinya.
3. Siswa yang menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang sulit serta membosankan.
4. Siswa mengalami kesulitan di saat mengerjakan tugas yang diberikan guru karena kurangnya kesadaran serta motivasi belajar pada diri siswa.

Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu diadakan perbaikan dalam proses pembelajaran dimana perubahan tersebut harus banyak melibatkan keikutsertaan siswa bukan guru yang lebih aktif dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu penulis menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dimana dalam model ini akan mengadakan *games* dan turnamen akademik yang akan membuat siswa menjadi tertarik untuk mengikuti pelajaran.

a. Rumusan Masalah

Apakah penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V<sup>a</sup> SD Negeri 012 Sungai Sagu Kecamatan Lirik?

b. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V<sup>a</sup> SD Negeri 012 Sungai Sagu Kecamatan Lirik dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

c. Manfaat Penelitian

*Bagi siswa*, Dapat meningkatkan hasil belajar dalam mata pelajaran matematika dan dapat meningkatkan motivasi dan kreatifitas siswa dalam belajar matematika. *Bagi guru*, dapat meningkatkan kemampuan guru dalam proses belajar mengajar dan dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif untuk memperbaiki mutu proses pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

*Bagi sekolah*, Dapat dijadikan sebagai salah satu masukan untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah.

*Bagi peneliti*, Dapat menambah pengetahuan dan memperluas wawasan peneliti sebagai calon guru yang profesional.

## II. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 012 Sungai Sagu Kecamatan Lirik yang dilakukan pada semester genap tahun ajaran 2012/2013 bulan Januari-februari 2013. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V<sup>a</sup> SD Negeri 012 Sungai Sagu tahun ajaran 2012/2013, dengan jumlah siswa 28 orang, yang terdiri dari 9 orang siswa laki-laki dan 19 orang siswa perempuan. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang kolaboratif, dimana penulis dan guru kelas berkolaborasi dalam merencanakan tindakan dan merefleksikan hasil tindakan. Penelitian ini terdiri dari tiga siklus, setiap siklus terdiri dari empat kali pertemuan.

Instrumen penelitian ini terdiri dari yang pertama yaitu lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa. Lembar pengamatan aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung dicatat pengamat. Lembar pengamatan ini bertujuan untuk melihat apakah ada kekurangan dalam proses pembelajaran sehingga dapat melakukan perbaikan. Yang kedua yaitu tes hasil belajar matematika. Tes hasil belajar ini bertujuan untuk sejauh mana pemahaman siswa terhadap materi yang telah dipelajari. Data hasil belajar siswa diperoleh dengan menggunakan tes hasil belajar matematika dalam bentuk ulangan harian.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Observasi atau pengamatan dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan lembar observasi dengan cara melakukan pengamatan setiap pertemuan. Yang akan diobservasi adalah aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran. Observasi ini dilakukan untuk melihat aktivitas guru dan siswa pada pelaksanaan kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam proses pembelajaran.
2. Tes hasil belajar digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar siswa. Dimana tes hasil belajar berfungsi sebagai penentu keberhasilan proses pembelajaran. Tes hasil belajar yang digunakan adalah dalam bentuk ulangan harian.
3. Dokumentasi diperoleh dari catatan atau data yang dikumpulkan guru atau sekolah yang bersangkutan. Dokumentasi lain berupa foto-foto serta video penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yang dilaksanakan di kelas V<sup>a</sup> SD Negeri 012 Sungai Sagu Kecamatan Lirik.

Data yang diperoleh pada penelitian ini selanjutnya dianalisis untuk mengetahui aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran sejauh mana ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Data yang akan dianalisis dalam penelitian ini adalah :

- a. Analisis Data tentang Aktivitas guru dan siswa

Data tentang aktivitas guru dan siswa didasarkan pada hasil yang diperoleh melalui lembar pengamatan dengan cara menentukan rata-rata yang diperoleh selama proses pembelajaran berlangsung dengan melihat kesesuaian perencanaan dan pelaksanaan tindakan. Data tersebut dianalisis untuk melihat kekurangan dari kegiatan guru dan siswa yang digunakan sebagai refleksi untuk perbaikan pada siklus berikutnya :

$$NR = \frac{JS}{SM} \times 100\%$$

Sumber : KTSP (dalam Syahrilfuddin dkk, 2011:81)

Keterangan :

NR = Persentase rata-rata aktivitas (guru/siswa)

JS = Jumlah skor aktivitas yang dilakukan

SM = Skor maksimal yang didapat dari aktivitas guru/siswa

**Interval dan Kategori Aktivitas guru dan siswa**

% Interval	Kategori
81 – 100	Sangat Baik
61 – 80	Baik
51 – 60	Cukup
Kurang dari 50	Kurang

Sumber : KTSP (dalam Syahrilfuddin dkk, 2011:83)

b. Analisis Data Hasil Belajar Matematika Siswa

Analisis data tentang ketercapaian KKM dilakukan dengan membandingkan skor hasil belajar siswa yang ditetapkan disekolah. Analisis data tentang peningkatan hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan. Ketuntasan hasil belajar matematika dapat dilihat dengan membandingkan skor dasar (KKM) dengan ulangan akhir siklus I, ulangan akhir siklus II dan ulangan akhir siklus III. Analisis data terhadap hasil belajar matematika siswa dilihat pada ketuntasan hasil belajar siswa. Ketuntasan hasil belajar matematika dapat dilihat pada tiap akhir siklus (Ulangan Akhir Siklus)

1. Ketuntasan Indikator

Indikator adalah variabel yang dapat digunakan untuk mengevaluasi keadaan atau status dan memungkinkan dilakukannya pengukuran terhadap perubahan-perubahan yang terjadi dari waktu ke waktu. Adapun ketuntasan siswa perindikator dapat dilihat dari hasil belajar siswa perindikator pada setiap siklus.

2. Ketuntasan Individu

Seorang siswa dikatakan tuntas terhadap suatu materi pelajaran apabila memperoleh nilai minimal 70. Setiap siswa harus mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Ketuntasan belajar secara individu dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$S = \frac{R}{N} \times 100$$

Sumber : (Purwanto, 2008:112)

Keterangan :

S = Nilai yang diharapkan (dicari)

R = Jumlah skor dari item atau soal yang dijawab benar

N = Skor maksimum dari tes tersebut

3. Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan klasikal tercapai apabila suatu kelas terdapat 80% dari jumlah seluruh siswa sudah memperoleh nilai KKM 70 maka kelas tersebut dikatakan tuntas. Ketuntasan klasikal dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$PK = \frac{N}{ST} \times 100\%$$

Sumber : Purwanto (dalam Syahrilfuddin dkk, 2011:82)

Keterangan :

- PK = Ketuntasan klasikal  
 N = Jumlah siswa yang tuntas  
 ST = Jumlah siswa seluruhnya

#### 4. Peningkatan Hasil Belajar

Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{Posrate} - \text{Baserate}}{\text{Baserate}} \times 100\%$$

Sumber : (Zainal Aqib, 2008:53)

Keterangan :

- P = Persentase peningkatan  
 Posrate = Nilai Sesudah Diberi Tindakan  
 Baserate = Nilai Sebelum Tindakan

#### 5. Penghargaan Kelompok

Tingkat penghargaan kelompok diambil dari hasil belajar yang diadakan setelah pemberian materi. Skor individu setiap kelompok memberi sumbangan pada kelompok berdasarkan rentang skor yang diperoleh setelah ujian akhir siklus. Kriteria sumbangan skor kelompok terlihat pada tabel dibawah ini:

Nilai Perkembangan Individu

No	Skor Tes	Nilai Perkembangan
1	Lebih dari 10 poin dibawah skor dasar	5
2	Antara 10 sampai 1 poin dibawah skor dasar	10
3	skor dasar sampai 10 poin diatas skor dasar	20
4	Lebih dari 10 poin diatas skor dasar	30
5	Nilai sempurna (tidak berdasarkan skor dasar)	30

Sumber : (Slavin, 2010:159)

Untuk mengetahui bagaimana tingkat penghargaan yang akan diberikan terhadap kelompok yang berprestasi, perlu adanya kriteria sebagaimana dijelaskan melalui tabel berikut :

Tingkat Penghargaan Kelompok

No.	Nilai Rata-rata Kelompok	Penghargaan
1.	$0 \leq N \leq 5$	-
2.	$6 \leq N \leq 15$	Tim yang Baik ( <i>Good Team</i> )
3.	$16 \leq N \leq 20$	Tim yang Baik Sekali ( <i>Great Team</i> )
4	$21 \leq N \leq 30$	Tim yang Istimewa ( <i>Super Team</i> )

Sumber: Rusman (2011: 216)

#### 6. Perbandingan Nilai Berdasarkan Kelas Atas, Kelas Tengah dan Kelas Bawah

Dalam menganalisis hasil penelitian, peneliti membagi siswa menjadi tiga tingkatan kelas, yaitu kelas atas, kelas tengah, dan kelas bawah. Jumlah siswa pada kelas atas dan kelas bawah adalah 27% dari jumlah seluruh siswa, sedangkan kelas tengah sisa dari kelas atas dan kelas bawah yang jumlahnya lebih banyak (Sudjiono dalam Oktavia, 2011:24). Hal ini dilakukan untuk mengetahui sejauh

mana keberhasilan peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT).

### III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 kali pertemuan, Setiap pertemuan dilaksanakan selama 2 jam pelajaran dengan waktu 2 x 40 menit. Setiap kegiatan pembelajaran dilaksanakan dengan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan didukung oleh lembar kerja siswa (LKS). Dan pada setiap akhir siklus I, II dan III diadakan ulangan akhir siklus (UAS).

#### *Tindakan Siklus I, Siklus II dan Siklus III*

##### *Perencanaan Tindakan Siklus I, Siklus II dan Siklus III*

Tindakan yang dilaksanakan pada penelitian ini adalah dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap siswa kelas V<sup>a</sup> SD Negeri 012 Sungai Sagu Kecamatan Lirik. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 3 siklus, setiap siklus terdiri dari 4 kali pertemuan dengan materi pecahan.

##### *Pelaksanaan Tindakan Siklus I, Siklus II dan Siklus III*

Pertemuan pertama siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 30 Januari 2013 selama 2 jam pelajaran (2x40 menit), dengan materi penjumlahan pecahan biasa. Jumlah siswa yang hadir 28 siswa. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan berpedoman pada lembar aktivitas guru dan siswa.

Pertemuan kedua Siklus I dilaksanakan pada hari Kamis, 31 Januari 2013 selama 2 jam pelajaran (2x40 menit), dengan materi penjumlahan pecahan campuran. Jumlah siswa yang hadir 28 orang. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan berpedoman pada lembar aktivitas guru dan siswa.

Pertemuan ketiga siklus I dilaksanakan pada hari Jum'at, 01 Februari 2013 selama 2 jam pelajaran (2x40 menit). Pada pertemuan ini diadakan turnamen I. Jumlah siswa yang hadir 28 orang. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan berpedoman pada lembar aktivitas guru dan siswa.

Pertemuan keempat siklus I dilaksanakan pada hari Rabu, 06 Februari 2013 selama 2 jam pelajaran (2x35 menit). Pada pertemuan ini diadakan ulangan akhir siklus I (UAS I) dengan jumlah soal sebanyak 5 soal. Jumlah siswa yang hadir 28 orang.

Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 07 Februari 2013 selama 2 jam pelajaran (2x40 menit), dengan materi pengurangan pecahan biasa. Jumlah siswa yang hadir 28 siswa. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan berpedoman pada lembar aktivitas guru dan siswa.

Pertemuan kedua Siklus II dilaksanakan pada hari Jum'at, 08 Februari 2013 selama 2 jam pelajaran (2x40 menit), dengan materi pengurangan pecahan campuran. Jumlah siswa yang hadir 28 orang. Pelaksanaan pembelajaran

disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan berpedoman pada lembar aktivitas guru dan siswa.

Pertemuan ketiga siklus II dilaksanakan pada hari Rabu, 13 Februari 2013 selama 2 jam pelajaran (2x40 menit). Pada pertemuan ini diadakan turnamen II. Jumlah siswa yang hadir 26 orang. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan berpedoman pada lembar aktivitas guru dan siswa.

Pertemuan keempat siklus II dilaksanakan pada hari Kamis, 14 Februari 2013 selama 2 jam pelajaran (2x35 menit). Pada pertemuan ini diadakan ulangan akhir siklus II (UAS II) dengan jumlah soal sebanyak 5 soal. Jumlah siswa yang hadir 28 orang.

Pertemuan pertama siklus III dilaksanakan pada hari Jum'at, 15 Februari 2013 selama 2 jam pelajaran (2x40 menit), dengan materi perkalian bilangan asli dengan pecahan biasa dan perkalian pecahan biasa dengan pecahan biasa. Jumlah siswa yang hadir 28 siswa. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan berpedoman pada lembar aktivitas guru dan siswa.

Pertemuan kedua Siklus III dilaksanakan pada hari Rabu, 20 Februari 2013 selama 2 jam pelajaran (2x40 menit), dengan materi pembagian bilangan asli dengan pecahan biasa dan pembagian pecahan biasa dengan pecahan biasa. Jumlah siswa yang hadir 28 orang. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan berpedoman pada lembar aktivitas guru dan siswa.

Pertemuan ketiga siklus III dilaksanakan pada hari Kamis, 21 Februari 2013 selama 2 jam pelajaran (2x40 menit). Pada pertemuan ini diadakan turnamen III. Jumlah siswa yang hadir 28 orang. Pelaksanaan pembelajaran disesuaikan dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dan berpedoman pada lembar aktivitas guru dan siswa.

Pertemuan keempat siklus III dilaksanakan pada hari Jum'at, 22 Februari 2013 selama 2 jam pelajaran (2x35 menit). Pada pertemuan ini diadakan ulangan akhir siklus III (UAS III) dengan jumlah soal sebanyak 6 soal. Jumlah siswa yang hadir 28 orang.

#### *Refleksi siklus I, siklus II dan siklus III :*

*Siklus I*, Guru harus lebih baik dalam mengalokasikan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan dan memberikan penjelasan sedetail mungkin agar tidak mengulangi penjelasan berulang-ulang yang akan memakan waktu banyak. Guru memberikan penjelasan akan pentingnya kerjasama dalam kelompok belajar dan bersaing saat melaksanakan turnamen agar bisa menyumbangkan poin untuk kelompoknya dan tidak membantu teman yang berada dalam satu meja turnamen. Guru harus mengawasi serta membimbing setiap kelompok saat mengerjakan tugas yang diberikan. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih percaya diri saat mempresentasikan hasil diskusinya dan belajar dengan serius agar kelas tetap tenang dan tertib.

*Siklus II*, Guru harus lebih baik lagi dalam mengalokasikan waktu dalam pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan waktu yang ditentukan. Guru memberikan penjelasan akan pentingnya kerjasama dalam kelompok belajar dan bersaing saat melaksanakan turnamen agar bisa menyumbangkan poin untuk kelompoknya. Guru harus lebih mengawasi serta membimbing setiap kelompok saat mengerjakan tugas, agar tugas yang dikerjakan bisa selesai sesuai dengan waktu yang ditentukan. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih percaya diri saat mempresentasikan hasil diskusinya dan belajar dengan serius agar kelas tidak ribut, tetap tenang dan tertib.

*Siklus III*, Secara keseluruhan pelaksanaan siklus 3 sudah jauh lebih baik daripada siklus 1 dan siklus 2. Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT. Siswa sudah mulai mengerti dan terbiasa dengan tahapan-tahapan pembelajaran sehingga tidak terlalu sulit lagi untuk mengarahkan mereka seperti pada siklus 1 dan siklus 2. Siswa sudah bisa bekerja sama dalam menyelesaikan tugasnya dan siswa yang lebih pintar juga membantu temannya yang kurang. Setelah menerapkan saran pada siklus 2 yaitu untuk mengatur waktu lebih baik lagi serta membimbing siswa dalam mengerjakan LKS agar selesai sesuai dengan waktu yang ditentukan dan membimbing kelompok secara merata. Pada siklus ketiga ini pelaksanaan proses pembelajaran mengalami peningkatan jika dibandingkan siklus sebelumnya. Dan pada siklus 3 ini sudah sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan. Dari refleksi ketiga ini maka peneliti tidak melakukan perencanaan untuk siklus selanjutnya karena apa yang diinginkan dalam penelitian ini telah tercapai.

*Analisis Deskripsi Hasil Penelitian Yaitu:*

Proses pembelajaran yang dilaksanakan mengalami peningkatan pada aktivitas guru setiap pertemuan siklus I, siklus II dan siklus III dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Peningkatan Aktivitas Guru Siklus I, Siklus II dan Siklus III dalam Penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

Siklus	Pertemuan	Persentase Aktivitas	Rata-rata Persiklus	Kategori
I	1	80%	79,17%	Baik
	2	82,5%		
	3	75%		
II	1	85%	84,57%	Sangat Baik
	2	87,5%		
	3	81,2%		
III	1	92,5%	94,58%	Sangat Baik
	2	97,5%		
	3	93,75%		

Dari tabel diatas terlihat bahwa aktivitas guru pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata persentase

persiklus dari siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 5,4%. Dan dari siklus II ke siklus III meningkat sebanyak 10,01%.

Proses pembelajaran yang dilaksanakan mengalami peningkatan pada aktivitas siswa setiap pertemuan siklus I dan siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Peningkatan Aktivitas Siswa Siklus I, Siklus II dan Siklus III dalam Penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT**

Siklus	Pertemuan	Persentase Aktivitas	Rata-rata Persiklus	Kategori
I	1	75%	76,67%	Baik
	2	80%		
	3	75%		
II	1	82,5%	84,58%	Sangat Baik
	2	90%		
	3	81,25%		
III	1	95%	95,42%	Sangat Baik
	2	97,5%		
	3	93,75%		

Dari tabel diatas terlihat bahwa aktivitas siswa pada setiap pertemuan mengalami peningkatan. Peningkatan tersebut terlihat dari rata-rata persentase persiklus dari siklus I ke siklus II meningkat sebanyak 7,91%. Dan dari siklus II ke siklus III meningkat sebanyak 10,84%.

*Hasil Belajar Siswa*

Ketuntasan secara individu dan klasikal pada UAS I, UAS II dan UAS III dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Secara Individu dan Klasikal**

Tahap	Jumlah Siswa	Jumlah Siswa yang Tuntas	Persentase Ketuntasan	Ketuntasan Klasikal
Skor Dasar	28	12	42,86%	TT
Siklus I		19	67,86%	TT
Siklus II		23	82,14%	T
Siklus III		26	92,86%	T

Berdasarkan tabel diatas dapat dilihat bahwa adanya perubahan hasil belajar siswa sebelum dilakukan tindakan, siklus I, siklus II dan siklus III. Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa pada siklus I kelas belum mencapai ketuntasan klasikal yang telah ditentukan yaitu 80%. Tetapi pada siklus II dan siklus III kelas sudah mencapai ketuntasan klasikal yang telah ditentukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa selalu meningkat pada setiap siklus.

## PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil analisis data siklus I, siklus II, dan siklus III maka penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan beberapa hal seperti:

### *Peningkatan Aktivitas Guru*

Untuk rata-rata aktivitas guru pada siklus I adalah 79,17 dengan kategori baik, meningkat menjadi 84,57 pada siklus II dengan kategori sangat baik. Dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 94,58.

### *Peningkatan Aktivitas Siswa*

Untuk rata-rata aktivitas siswa pada siklus I adalah 76,67 dengan kategori baik, meningkat menjadi 84,58 pada siklus II dengan kategori sangat baik. Dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 95,42.

### *Peningkatan Hasil Belajar Siswa*

Hasil belajar siswa yang diukur berdasarkan dari skor dasar, UAS I, UAS II dan UAS III dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tahap	Jumlah Siswa	Rerata	Peningkatan Rerata	Persentase
Skor Dasar	28	64,39	4,9	7,61%
Siklus I		69,29		
Siklus II		78,75	9,46	13,65%
Siklus III		87,64	8,89	11,29%

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa adanya peningkatan antara skor dasar, UAS I, UAS II dan UAS III. Dari rerata skor dasar 64,39 meningkat sebesar 4,9 poin (7,61%) menjadi 69,29 pada siklus I, Selanjutnya dari rerata siklus I 69,29 meningkat sebesar 9,46 poin (13,65%) menjadi 78,75. Dan dari rerata Siklus II 78,75 meningkat sebesar 8,89 (11,29%) menjadi 87,64. Peningkatan rata-rata dari skor dasar ke UAS III sebesar 36,11% (23,25 poin).

## IV. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan dapat diambil simpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V<sup>a</sup> SD Negeri 012 Sungai Sagu Kecamatan Lirik, hal ini dapat dibuktikan yaitu sebagai berikut:

1. Peningkatan aktivitas guru dan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II dan siklus III. Rata-rata persentase aktivitas guru pada siklus I adalah 79,17% (baik) pada siklus II meningkat menjadi 84,57% (sangat baik) dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 94,58% (sangat baik). Rata-rata persentase aktivitas siswa pada siklus I adalah 76,67% (baik) pada siklus II meningkat menjadi 84,58% (sangat baik) dan meningkat lagi pada siklus III menjadi 95,47% (sangat baik).
2. Peningkatan hasil belajar siswa terlihat pada rerata dari skor dasar 64,39 meningkat menjadi 69,29 pada UAS I dengan peningkatan sebanyak 5 poin (7,77%). Pada UAS II meningkat menjadi 78,75 dengan peningkatan 9,46

poin (13,65%) Pada UAS III meningkat menjadi 87,64 dengan peningkatan sebanyak 8,89 poin (11,29%).

3. Persentase ketercapaian KKM pada skor dasar adalah 42,86% meningkat pada siklus I menjadi 67,86%, pada Siklus II meningkat menjadi 82,14%, dan pada siklus III terjadi peningkatan lagi menjadi 92,86%.

Berdasarkan kesimpulan dalam penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti mengajukan beberapa saran yaitu sebagai berikut :

1. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat menjadi salah satu alternatif pembelajaran di sekolah untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diharapkan kepada guru yang akan menerapkan model ini agar selalu dapat menjaga keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran sehingga suasana dalam pembelajaran menjadi menyenangkan.
3. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT guru harus memiliki keterampilan dalam mengelola kelas karena jika guru tidak memiliki keterampilan dalam mengelola kelas maka dalam proses pembelajaran kelas akan menjadi sangat ribut.
4. Bagi peneliti yang akan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT agar bisa mengatur waktu dengan sebaik mungkin sehingga pembelajaran dapat terlaksana sesuai dengan yang telah direncanakan.

## **V. UCAPAN TERIMAKASIH**

Dalam menyelesaikan skripsi ini penulis banyak menerima bimbingan, sumbangan pikiran, serta petunjuk yang berharga dari berbagai pihak. Dengan hati yang tulus dan ikhlas peneliti mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Dr. H. M. Nur Mustafa, M.Pd sebagai Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau.
2. Bapak Drs. Zariul Antosa, M.Sn sebagai Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan.
3. Bapak Drs. H. Lazim N, M.Pd sebagai Ketua Prodi PGSD.
4. Ibu Dra. Hj. Gustimal Witri, M.Pd sebagai Pembimbing I dan bapak Drs. H. Lazim N, M.Pd sebagai Pembimbing II yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan masukan dan bimbingan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
5. Seluruh bapak/ibu dosen PGSD yang telah memberikan bekal ilmu dan arahan selama perkuliahan.
6. Bapak Abdul Gani, S.Pd sebagai kepala sekolah SD Negeri 012 Sungai sagu Kecamatan Lirik yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Ibu Andika, S.Pd.SD sebagai guru kelas V<sup>a</sup> SD Negeri 012 Sungai Sagu Kecamatan Lirik yang telah membantu penulis selama penelitian
8. Ayahanda dan Ibunda tercinta (Resnedi dan Dewi Herawati, S.Pd. SD) yang telah memberikan do'a, semangat dan motivasi baik moril ataupun materil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.

9. Kedua adik kandungku (Windi Monixa Sari dan Rexi Aditya Pratama) dan adik-adikku (Ditta Yulia Pratiwi, Nunik Winda Ningsih dan Pratiwi Ayuningtyas) yang telah memberikan do'a, semangat dan motivasi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik.
10. Serta kepada sahabatku dan seluruh teman-teman yang telah membantu penulis dan memberikan motivasi dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arikunto, Suharsimi dkk. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Asma, Nur. 2006. *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Direktorat Ketenagaan.
- Aqib, Zainal. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya
- BSNP, 2006. *Kurikulum 2006 Peraturan Menteri Pendidikan Republik Indonesia Nomor 22 Tentang Standar Isi Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Media Makmur Majumandiri.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2006. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Oktavia, Lusi. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V<sub>A</sub> SDN 055 Tenayan Raya Pekanbaru*. Skripsi: Tidak Diterbitkan.
- Purwanto, Ngalm. 2008. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin R, E. 2010. *Cooperatif Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Suprijono, Agus. 2011. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Syahrilfuddin, dkk. 2010. *Bahan Ajar Penelitian Tindakan Kelas*. Pekanbaru: UNRI.
- Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Ekocin. 2011. *Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT)* <http://ekocin.wordpress.com/>