

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV SD NEGERI 014 SEGATI
KECAMATAN LANGGAM

Salmah¹

Suhermi²

Rini Dian Anggraini³

Kampus Bina Widya Km. 12.5 Simpang Baru 28293

Telp. (0761) 63266

Abstract: This research aims to improve student's mathematics learning outcomes by implementing cooperative learning model of Team Game Tournament (TGT) type in class IV SD Negeri 014 Segati, Sub District of Langgam, in even semester of academic year 2011/2012. This study uses action research. The subject studied were students of class IV SD Negeri 014 Segati with the number 28 people consisting of 16 male students and 12 female students. Students in the class are heterogeneous in terms of academic and gender. It was conducted in two cycles. The activity and student learning outcomes data were gained by collecting activity data by using observation sheet and daily test. Analysis of the data used descriptive statistical analysis that describes the activities of the teacher and students, analysis of learning outcomes and successful measurements. The result of the first cycle found that the percentage of student who achieve mastery minimum criteria (≥ 65) was 64.29% and the second cycle was 78.57%, which increased the percentage of the previous measures only 53.57%. the conclusion of this study indicate that cooperative learning model type Team Game Tournament (TGT) can improve student's mathematic learning outcomes.

Keywords: Team Game Tournament, Mathematic learning outcomes

Pendahuluan

Sampai saat ini kualitas pengelolaan pembelajaran diakui merupakan salah satu faktor utama yang menentukan keberhasilan siswa dalam belajar. Oleh sebab itu maka pengelolaan pembelajaran yang berkualitas selalu menjadi perbincangan dalam upaya peningkatan kualitas pendidikan. Berkaitan dengan pengelolaan pembelajaran, dalam KTSP dinyatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran siswa harus diberi kesempatan yang luas berperan aktif untuk membangun pengetahuannya. Hal ini mengindikasikan bahwa dalam mengelola pembelajaran guru harus terampil dan mampu memilih strategi atau pendekatan pembelajaran yang dapat memberikan kesempatan kepada siswa agar aktif didalamnya.

¹ Salmah adalah mahasiswa program studi pendidikan matematika FKIP Universitas Riau

² Suhermi adalah dosen program studi pendidikan matematika FKIP Universitas Riau dan merupakan dosen pembimbing I

³ Rini Dian Anggraini adalah dosen program studi pendidikan matematika FKIP Universitas Riau dan merupakan dosen pembimbing II

Maksud dan tujuan pengelolaan pembelajaran yang berkualitas adalah agar tujuan pembelajaran sebagaimana yang dimuat dalam kurikulum dapat tercapai. Dalam kurikulum 2006 dinyatakan bahwa tujuan diberikannya pelajaran matematika adalah agar peserta didik memiliki kemampuan, antara lain:

1. Memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah.
2. Menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika.
3. Memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh.
4. Mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah
5. Memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah

Disisi lain, sampai saat ini diakui bahwa hasil belajar matematika secara umum belum memuaskan. Hal yang sama juga dialami oleh siswa kelas IV SDN 14 Segati Kecamatan Langgam Kabupaten Pelalawan. Berdasarkan data hasil ulangan harian siswa, diperoleh informasi bahwa masih banyak siswa yang memperoleh nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan yakni 65. Data yang termuat pada tabel berikut ini adalah fakta hasil belajar siswa dalam tiga kali ulangan harian.

Tabel 1: Persentase Jumlah Siswa Kelas IV SDN 14 Segati yang Mencapai KKM Semester 1 Tahun Ajaran 2011/2012

No	Materi Pokok	Jumlah siswa	Jumlah siswa mencapai KKM	Ketercapaian KKM (%)
1	Mengidentifikasi sifat-sifat operasi hitung	28	15	53,57
2	Bilangan ribuan		17	60,71
3	Perkalian dan Pembagian bilangan		15	53,57

Data hasil belajar siswa sebagaimana yang dimuat pada tabel di atas menunjukkan bahwa ketercapaian KKM sebagai indicator keberhasilan proses pembelajaran belum sepenuhnya tercapai. Masih banyaknya siswa yang belum mencapai KKM mengindikasikan bahwa proses pembelajaran yang dikelola guru belum optimal. Artinya masih terdapat kekurangan dalam penanganan proses pembelajaran sehingga hasilnya belum optimal.

Memperhatikan hasil belajar matematika siswa yang belum optimal tersebut, peneliti berusaha mencari faktor penyebabnya dengan cara merefleksi kembali kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Dalam pelaksanaan pembelajaran guru menyampaikan materi pembelajaran dengan metode ceramah, kemudian guru memberi catatan, contoh soal dan siswa diberi latihan. Hal ini

menyebabkan siswa menjadi pasif karena siswa terpaku oleh materi yang diberikan guru tanpa ada kesempatan untuk berdiskusi dan mengembangkan kemampuan agar lebih aktif. Dalam kegiatan inti, guru belum mengkondisikan siswa untuk terlibat secara optimal dalam membangun pengetahuannya. Kondisi ini membuat siswa kurang memiliki keberanian dalam mengungkapkan ide-idenya dalam belajar. Hal ini dapat dilihat jika guru menanyakan apa yang mereka tidak mengerti atau bagian mana yang tidak mengerti, hanya beberapa siswa yang berani mengungkapkannya. Jika diminta mempresentasikan hasil kerjanya hanya satu atau dua orang siswa yang tergolong pintar saja yang berani. Hal ini adalah dampak dari pengelolaan pembelajaran yang belum berpusat pada siswa.

Dalam Permendiknas RI nomor 41 tahun 2007 tentang standar proses dinyatakan bahwa pelaksanaan pembelajaran meliputi: kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan ditujukan untuk membangkitkan motivasi dan memfokuskan perhatian peserta didik untuk berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran. Kegiatan inti merupakan proses pembelajaran untuk mencapai KD. Kegiatan pembelajaran (kegiatan inti) dilakukan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif. Kegiatan ini dilakukan melalui proses eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Kegiatan penutup dilakukan dalam bentuk rangkuman atau kesimpulan, penilaian dan refleksi, umpan balik, dan tindak lanjut.

Sehubungan dengan hal ini, maka penulis merasa perlu melakukan perbaikan pembelajaran dengan cara meningkatkan peran siswa dalam membangun pengetahuannya. Salah satu strategi pembelajaran yang dapat dipandang dapat menciptakan suasana pembelajaran dimana siswa terlibat aktif didalamnya adalah menerapkan model pembelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif siswa belajar dalam kelompok kecil yang berbeda kemampuan sehingga mereka dapat saling membantu teman kelompoknya (Slavin, 2009). Siswa yang pandai dalam pembelajaran kooperatif didorong untuk membantu temannya yang lemah, demikian juga siswa yang berkemampuan lemah tidak merasa malu untuk bertanya dengan temannya yang lebih pandai. Kondisi iklim belajar kelompok yang demikian diharapkan dapat memberikan suasana baru bagi siswa untuk belajar sehingga mereka tidak merasa bosan.

Sejalan dengan upaya menjaga agar siswa tetap termotivasi dalam belajar, maka perlu ada perlakuan yang membuat mereka termotivasi. Sehubungan dengan hal ini maka penulis mencoba menerapkan kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT mendorong siswa untuk lebih fokus dalam menyelesaikan tugas-tugasnya dengan baik. Hal ini disebabkan dalam tipe *Team Game Tournament* (TGT) setiap siswa anggota kelompok akan mengikuti turnamen sebagai bagian dalam pembelajarannya. Dalam turnamen ini setiap anggota kelompok dengan kemampuan yang setara saling berlomba dalam sebuah meja turnamen. Kondisi ini akan memotivasi setiap kelompok untuk memastikan semua anggota kelompok memahami dengan baik tugas-tugas kelompok agar dapat memenangkan turnamen tersebut. Adanya motivasi untuk memenangkan turnamen ini akan membuat situasi belajar kelompok lebih kondusif dimana semua siswa kan lebih tekun dalam belajar. Situasi ini akan memberikan dampak terhadap hasil belajar siswa. Dengan demikian maka dapat diartikan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif

tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pokok menjumlahkan dan mengurangi pecahan.

Berkaitan dengan upaya perbaikan pembelajaran sebagai bagian dari upaya memperbaiki hasil belajar siswa, maka dalam penelitian ini upaya perbaikan tersebut merupakan tindak lanjut dari hasil refleksi terhadap hasil belajar siswa pada tiga kompetensi dasar yang telah diungkapkan. Sehubungan dengan itu, maka upaya perbaikan pembelajaran akan dilakukan pada materi lanjutan dari kompetensi dasar yang dikemukakan sebelumnya. Adapun materi lanjutan yang dimaksud adalah menjumlahkan dan mengurangi pecahan.

Metode Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN 014 Segati Tahun Pelajaran 2011/2012 Kecamatan Langgam, Kabupaten Pelalawan. Pelaksanaan penelitian ini dimulai tanggal 22 Mei 2012 sampai dengan 7 Juni 2012. Subjek penelitian ini adalah di kelas IV SDN 014 Segati. Kecamatan Langgam Kabupaten Pelalawan Tahun Pelajaran 2011/2012. Adapun karakteristik subjek penelitian berjumlah 28 orang siswa yang terdiri dari 16 orang laki-laki dan 12 orang perempuan dengan kemampuan yang heterogen. Bentuk penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK), karena berangkat dari adanya keinginan guru sebagai peneliti untuk memperbaiki proses pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa. Penelitian ini dirancang dalam dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat komponen/tahapan yaitu: 1) Perencanaan, 2) Pelaksanaan, 3) Pengamatan, dan 4) Refleksi. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kolaboratif. Instrumen penelitian terdiri dari perangkat pembelajaran yaitu silabus, RPP, Lembar Kerja Siswa, Lembar soal turnamen *game*. Instrumen pengumpulan data terdiri dari perangkat tes yaitu kisi-kisi UH, soal UH dan Alternatif jawaban UH dan lembar pengamatan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik observasi dan teknik tes hasil belajar matematika. Pengamatan dilakukan terhadap aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran untuk setiap pertemuan dengan mengisi lembar pengamatan yang telah disediakan. Data hasil belajar matematika siswa dikumpulkan dengan melakukan tes dalam bentuk ulangan harian. Tes ini dilakukan sebanyak dua kali yakni ulangan harian I setelah siklus pertama selesai dan ulangan harian 2 setelah siklus kedua berakhir. Data yang telah diperoleh dari lembar pengamatan dan tes hasil belajar matematika kemudian dianalisis.

Teknik analisis data yang digunakan pada data hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa yang menggambarkan proses pembelajaran dianalisis dengan teknik analisis kualitatif deskriptif. Data yang telah dikumpulkan kemudian dianalisis sesuai dengan fungsinya masing-masing.

1. Analisis Data Hasil Penelitian

Analisis data hasil penelitian tentang gambaran proses pembelajaran diperlukan untuk melakukan refleksi dalam upaya perbaikan pembelajaran berikutnya. Sehubungan dengan itu, maka data pengelolaan pembelajaran yang berhasil dikumpulkan melalui pengamatan tidak dianalisis secara statistik, tetapi diperuntukkan sebagai bahan diskusi antara peneliti dengan pengamat dalam

mencari perbaikan-perbaikan yang perlu dilakukan jika ditemukan hal-hal yang kurang tepat dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

2. Analisis Data Hasil Belajar Matematika

a. Analisis Nilai Perkembangan Individu Siswa dan Penghargaan Kelompok

Analisis nilai perkembangan siswa dilakukan diperoleh dari selisih skor awal dengan nilai UH I untuk siklus I, dan selisih nilai UH I dengan nilai UH II untuk siklus II. Selanjutnya, perhitungan skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan poin kemajuan tiap anggota kelompok, kemudian hasilnya dibagi dengan jumlah anggota kelompok. Rata-rata dari poin kemajuan setiap anggota kelompok inilah yang disebut skor kelompok. Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan skor kelompok yang berpedoman pada kriteria penghargaan kelompok yang telah ditetapkan sebelumnya.

b. Analisis Ketercapaian KKM

Analisis ketercapaian KKM baik ditinjau dari setiap indikator maupun secara keseluruhan untuk melihat sejauh mana keberhasilan proses pembelajaran yang dilakukan. Sehubungan dengan itu, maka hasil belajar siswa secara individual yang diperoleh dari UH I dan UH II. KKM yang harus dicapai adalah ≥ 65 . Salah satu cara sederhana yaitu dengan menggunakan kriteria skor maksimum

100 dengan rumus: $nilai = \frac{\text{skor yang diperoleh siswa}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

c. Analisis Keberhasilan Tindakan

Ukuran keberhasilan pengelolaan pembelajaran yang dinyatakan dalam kurikulum adalah ketercapaian KKM, maka keberhasilan tindakan diukur dari peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM. Sehubungan dengan itu, maka tindakan dikatakan berhasil jika terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM, dari skor dasar ke siklus I dan dari siklus I ke siklus II. Tindakan dikatakan berhasil jika frekuensi siswa bernilai rendah menurun dari sebelum dilakukan tindakan dengan setelah dilakukan tindakan atau jika frekuensi siswa yang bernilai tinggi meningkat dari sebelum dilakukan tindakan dengan setelah dilakukan tindakan.

Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan tes hasil belajar siswa pada ulangan harian I dan ulangan harian II diperoleh data tentang hasil belajar siswa pada kedua ulangan harian tersebut. Adapun rekapitulasi skor perolehan pada masing-masing kedua ulangan tersebut dapat dilihat pada lampiran. Selanjutnya berdasarkan fakta hasil belajar siswa, akan dilakukan analisis data untuk mendapatkan jawaban yang berkenaan dengan hipotesis yang diajukan. Selanjutnya, mengingat tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) maka perlu dikemukakan bagaimana perkembangan kelompok sebagai salah satu karakteristik pembelajaran kooperatif. Pada uraian berikut ini akan diuraikan hasil-hasil penelitian dan pembahasan hasil penelitian.

1. Analisis Data Proses Pembelajaran

Hasil pengamatan ternyata aktivitas yang dilakukan guru masih banyak yang belum sesuai dengan perencanaan yang ada pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP-1) karena guru dalam menjelaskan langkah-langkah

pembelajaran belum jelas sehingga tidak dimengerti sepenuhnya oleh siswa karena masih ada menggunakan bahasa daerah, pengamat menyarankan agar guru lebih jelas dalam menyampaikan tujuan pembelajaran dan langkah-langkah pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament (TGT)* sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Dalam pelaksanaan turnamen, hendaknya guru lebih memperhatikan waktu.

Pertemuan kedua, dari hasil pengamatan terlihat beberapa siswa yang sibuk mengganggu teman sebangkunya ketika guru menyampaikan tujuan pembelajaran. Dalam mengerjakan LKPD, siswa yang memiliki kemampuan tinggi tidak mau berbagi dengan siswa yang lainnya dalam kelompok. Dari hasil pengamatan, pengamat menyarankan guru lebih memberi ketegasan kepada siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru berupa sanksi. Pertemuan ketiga, berdasarkan hasil pengamatan ketika apersepsi, siswa yang ditanya guru masih ada yang diam dan tidak menjawab pertanyaan guru. Dalam berdiskusi siswa yang kemampuan tinggi sudah mulai mau berbagi dengan teman sekelompoknya. Pertemuan keempat, hasil pengamatan dari pengamat adalah siswa yang memiliki kemampuan tinggi sudah mulai berdiskusi dengan siswa lainnya. Pertemuan kelima, berdasarkan hasil pengamatan yang berpedoman pada lembar pengamatan terlihat guru sudah. Dalam membimbing siswa, guru sudah mulai merata dibandingkan dengan pertemuan sebelumnya. Pertemuan keenam, dari hasil pengamatan guru sudah merata dalam melakukan bimbingan kepada siswa dalam kelompok, ketika guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan motivasi siswa sudah mulai tenang dan menghargai guru.

2. Analisis Data Hasil Belajar Matematika

a. Nilai Perkembangan dan Penghargaan Kelompok

Berdasarkan lampiran dapat dilihat nilai perkembangan tiap anggota kelompok. Nilai perkembangan anggota kelompok diperoleh dari selisih skor dasar dengan nilai tes hasil belajar. Nilai perkembangan siswa pada siklus I diperoleh dari selisih skor dasar dengan nilai ulangan harian I. Nilai perkembangan siswa pada siklus II diperoleh dari selisih nilai ulangan harian I (skor dasar) dengan nilai ulangan harian II. Nilai perkembangan siswa pada siklus I dan II disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 2. Nilai Perkembangan Siswa Pada Siklus I dan Siklus II

Nilai perkembangan	Siklus I		Siklus II	
	Jumlah	%	Jumlah	%
5	2	7,14	0	0
10	10	35,71	0	0
20	11	39,29	21	75
30	5	17,86	7	25

Berdasarkan tabel di atas diperoleh bahwa nilai perkembangan individu 5 dan 10 semakin berkurang dari siklus I ke siklus II, yang berarti bahwa berkurangnya jumlah siswa yang mengalami penurunan nilai, sedangkan pada nilai perkembangan individu 20 dan 30 semakin meningkat, yang berarti bahwa bertambahnya jumlah siswa yang mengalami peningkatan hasil belajar.

Penghargaan yang diberikan setelah menentukan rata-rata nilai perkembangan yang diperoleh setiap kelompok adalah :

Tabel 3. Penghargaan yang Diperoleh Masing-Masing Kelompok pada Siklus I dan Siklus II

Nama kelompok	Siklus I		Siklus II	
	Nilai kelompok	Penghargaan	Nilai kelompok	Penghargaan
A	13,75	Hebat	22,5	Hebat
B	12,5	Hebat	25	Super
C	20	Hebat	25	Super
D	16,25	Hebat	20	Hebat
E	20	Hebat	22,5	Hebat
F	17,5	Hebat	20	Hebat
G	20	Hebat	22,5	Hebat

Berdasarkan tabel di atas, pada siklus I semua kelompok mendapatkan penghargaan kelompok hebat sedangkan untuk siklus II ada kelompok yang mendapatkan penghargaan super yaitu kelompok B dan C.

b. Analisis Ketercapaian KKM setiap Indikator

Berdasarkan nilai hasil belajar untuk setiap indikator pada ulangan harian I dan ulangan harian II yang diperoleh siswa sesudah tindakan, maka jumlah siswa yang mencapai KKM dapat dinyatakan pada tabel berikut.

Tabel 4. Ketercapaian KKM pada Ulangan Harian I untuk Setiap Indikator

No	Indikator Ketercapaian	Siswa yang memperoleh nilai KKM		
		No soal	Jumlah	%
1	Menjumlahkan dua buah pecahan berpenyebut sama	1	28	100
		2		
2	Menjumlahkan dua buah pecahan berpenyebut tidak sama, penyebut pecahan yang satu bukan kelipatan penyebut pecahan yang lain	3	11	39,3
		4		
3	Menjumlahkan dua buah pecahan berpenyebut tidak sama, penyebut pecahan yang satu adalah kelipatan penyebut pecahan yang lain	5	14	50
		6		

Dari tabel di atas, ketercapaian kompetensi berdasarkan indikator dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Indikator 1, menjumlahkan dua buah pecahan berpenyebut sama. Jumlah siswa yang memperoleh nilai KKM adalah 28 siswa dengan persentase 100%. Ini berarti untuk indikator pertama tidak ada siswa yang tidak tuntas. Indikator 2, menjumlahkan dua buah pecahan berpenyebut tidak sama, penyebut pecahan yang satu bukan kelipatan penyebut pecahan yang lain. Jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 11 siswa dengan persentase 39,3%. Kesalahan yang terjadi pada siswa adalah karena siswa kesulitan dalam mengerjakan kelipatan bilangan dalam menentukan penyebut pecahan. Indikator 3, menjumlahkan dua buah pecahan berpenyebut tidak sama, penyebut pecahan yang satu adalah kelipatan penyebut pecahan yang lain. Pada indikator ini jumlah siswa yang mencapai KKM

sebanyak 14 siswa dengan persentase 50%. Kesalahan yang terjadi pada siswa adalah karena siswa kurang teliti dalam menghitung dan menyamakan penyebut yang berbeda dari pecahan. Kemudian skor hasil belajar siswa untuk setiap indikator pada ulangan harian II, jumlah siswa yang mencapai indikator untuk setiap soal dapat ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 5. Ketercapaian KKM pada Ulangan Harian II untuk Setiap Indikator

No	Indikator Ketercapaian	Siswa yang memperoleh KKM	
		Jumlah	%
1	Mengurangkan dua buah pecahan berpenyebut sama	28	100
2	Mengurangkan dua buah pecahan berpenyebut tidak sama, penyebut pecahan yang satu bukan kelipatan penyebut pecahan yang lain	16	57,1
3	Mengurangkan dua buah pecahan berpenyebut tidak sama, penyebut pecahan yang satu adalah kelipatan penyebut pecahan yang lain	18	64,3

Dari tabel di atas, ketercapaian kompetensi berdasarkan indikator dapat dideskripsikan sebagai berikut:

Indikator 1, mengurangkan dua buah pecahan berpenyebut sama. Jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 28 siswa dengan persentase 100%. Ini berarti untuk indikator pertama siswa tuntas semua. Indikator 2, mengurangkan dua buah pecahan berpenyebut tidak sama, penyebut pecahan yang satu bukan kelipatan penyebut pecahan yang lain. Pada indikator ini, jumlah siswa yang mencapai KKM adalah 16 siswa dengan persentase 57,1%. Kesalahan yang terjadi karena siswa kurang mampu dalam menyamakan penyebut yang berbeda dengan menggunakan kelipatan bilangan. Indikator 3, mengurangkan dua buah pecahan berpenyebut tidak sama, penyebut pecahan yang satu adalah kelipatan penyebut pecahan yang lain. Pada indikator ini jumlah siswa yang mencapai KKM sebanyak 18 siswa dengan persentase 64,3%. Kesalahan yang terjadi karena siswa mengalami kesusahan dalam menyamakan penyebut.

c. Analisis Keberhasilan Tindakan

Jumlah siswa yang mencapai KKM sebelum tindakan dan setelah tindakan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 6. Jumlah Siswa yang Mencapai KKM di Kelas IV SD Negeri 014 Segati

Siklus	Ketercapaian KKM (65)	
	Jumlah Siswa	Persentase (%)
Skor dasar	15	53.57%
Ulangan Harian I	18	64.29%
Ulangan Harian II	22	78.57%

Berdasarkan tabel di atas, terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM dari skor dasar ke siklus I adalah sebanyak 3 siswa dengan peningkatan persentase sebesar 10,72%. Sedangkan dari siklus I ke siklus II peningkatan jumlah siswa sebanyak 4 siswa dengan persentase 14,28%. Hal ini dapat

menunjukkan bahwa penelitian dikatakan berhasil seperti pendapat Suyanto (1997) tindakan dikatakan berhasil apabila keadaan setelah tindakan lebih baik. Seluruh data hasil belajar dianalisis dan disajikan dalam tabel distribusi frekuensi yang berguna untuk melihat peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan tindakan yaitu ulangan harian I dan ulangan harian II. Tindakan dikatakan berhasil apabila frekuensi siswa yang mencapai KKM dari ulangan harian sebelum tindakan ke ulangan harian I dan ulangan harian II semakin meningkat.

Berdasarkan pengamatan peneliti dan hasil analisis data aktivitas guru dan siswa yang terdapat pada lembar pengamatan, proses pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) yang dilaksanakan dari awal siklus I hingga akhir siklus II, semakin lama semakin sesuai dengan perencanaan pada RPP. Hal ini dapat dilihat dari kelemahan-kelemahan yang dilakukan guru semakin lama semakin berkurang dan dalam melakukan diskusi siswa terlihat semakin kompak. Dalam pelaksanaan penelitian di kelas IV SD Negeri 014 Segati ada beberapa kendala yang dihadapi oleh peneliti, diantaranya adalah : pada siklus I guru mengalami kesulitan dalam mengarahkan seluruh siswa untuk menerapkan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) karena siswa terbiasa dengan belajar secara individu, apabila bekerja secara berkelompokpun mereka terbiasa dengan kelompok yang ditentukan sendiri oleh siswa yang tidak heterogen. Dalam melakukan turnamen siswa mengalami kesulitan. Beberapa kesalahan siswa pada ulangan harian adalah karena kebanyakan siswa kurang mengerti dan kurang paham mengenai cara menyamakan penyebut dengan menggunakan kelipatan bilangan.

Berdasarkan analisis data tentang ketercapaian KKM, jumlah siswa yang mencapai KKM pada ulangan harian I lebih banyak dibandingkan dengan skor dasar dan jumlah siswa yang mencapai KKM pada ulangan harian II lebih banyak dibandingkan dengan ulangan harian I. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa ada peningkatan dalam menerapkan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Jadi, hasil analisis penelitian ini mendukung hipotesis tindakan yang diajukan yaitu penerapan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 014 Segati Kecamatan Langgam Kabupaten Pelalawan Tahun Pelajaran 2011/2012 pada materi pokok menjumlahkan dan mengurangkan pecahan. Kelemahan dalam penelitian ini adalah kartu soal yang diberikan adalah sama tingkat kesulitannya, seharusnya ada perbedaan kesulitan soal sesuai dengan tingkat kemampuan akademisnya.

Pembahasan

Berdasarkan pengamatan peneliti dan hasil analisis data aktivitas guru dan siswa yang terdapat pada lembar pengamatan, proses pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) yang dilaksanakan dari awal siklus I hingga akhir siklus II, semakin lama semakin sesuai dengan perencanaan pada RPP. Hal ini dapat dilihat dari kelemahan-kelemahan yang dilakukan guru semakin lama semakin berkurang dan dalam melakukan diskusi siswa terlihat semakin kompak.

Dalam pelaksanaan penelitian di kelas IV SD Negeri 014 Segati ada beberapa kendala yang dihadapi oleh peneliti, diantaranya adalah : pada siklus I guru mengalami kesulitan dalam mengarahkan seluruh siswa untuk menerapkan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) karena siswa terbiasa

dengan belajar secara individu, apabila bekerja secara berkelompokpun mereka terbiasa dengan kelompok yang ditentukan sendiri oleh siswa yang tidak heterogen. Beberapa kesalahan siswa pada ulangan harian adalah karena kebanyakan siswa kurang mengerti dan kurang paham mengenai cara menyamakan penyebut dengan menggunakan kelipatan bilangan.

Berdasarkan analisis data tentang ketercapaian KKM, jumlah siswa yang mencapai KKM pada ulangan harian I lebih banyak dibandingkan dengan skor dasar dan jumlah siswa yang mencapai KKM pada ulangan harian II lebih banyak dibandingkan dengan ulangan harian I. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa ada peningkatan dalam menerapkan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Jadi, hasil analisis penelitian ini mendukung hipotesis tindakan yang diajukan yaitu penerapan pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 014 Segati Kecamatan Langgam Kabupaten Pelalawan Tahun Pelajaran 2011/2012 pada materi pokok menjumlahkan dan mengurangi pecahan. Kelemahan dalam penelitian ini adalah kartu soal yang diberikan adalah sama tingkat kesulitannya, seharusnya ada perbedaan kesulitan soal sesuai dengan tingkat kemampuan akademisnya. Kesalahan yang dilakukan oleh peneliti pada pelaksanaan penelitian ini adalah peneliti tidak melakukan turnamen dengan baik karena peneliti memberikan kartu soal pada kelompok awal bukan kelompok berdasarkan tingkat kemampuan akademis dalam meja turnamen. Dengan kata lain, peneliti tidak melakukan *game* turnamen. Hal ini disebabkan oleh peneliti kurang paham mengenai pelaksanaan *game* turnamen yang ada dalam *Team Games Tournament* (TGT).

Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV SDN 014 Segati Kecamatan Langgam Kabupaten Pelalawan Tahun Pelajaran 2011/2012 pada materi pokok menjumlahkan dan mengurangi pecahan. Berdasarkan kesimpulan dan pembahasan, maka peneliti mengemukakan saran-saran yang berhubungan dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika sebagai berikut:

1. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai salah satu alternative pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa.
2. Dalam proses pembelajaran, guru hendaknya dapat mengatur waktu dengan baik dalam menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) sehingga pada saat pelaksanaan semua kegiatan yang telah direncanakan dapat dilaksanakan dengan baik.
3. Bagi guru yang akan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) hendaknya membimbing dan mengawasi siswa setiap kelompok diskusi secara merata.

Daftar Pustaka

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Depdiknas, 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Pusat Kurikulum, Balitbang
- Dimiyati dan Mudjiono. 2000. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rieneka Cipta.
- Ibrahim dan Nur. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya
- Kunandar. 2007. *Guru Profesional Implementasi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) dan Persiapan Menghadapi Sertifikasi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Lie, A. 2007. *Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Grasindo Jakarta.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers
- Sardiman. 2004. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Slavin, R. 1995. *Cooperative Learning. Theory Research and Practice*. Boston : Allyn and Bacon.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta
- Suyanto. 2007. *Pedoman Pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas*. Dikti Depdikbud, Yogyakarta
- Syah, Muhibbin. 2007. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rajawali Press