

**PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE
TEAMS GAMES TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
DAN AKTIVITAS SISWA MATERI OPERASI PERKALIAN DAN PEMBAGIAN
PADA SISWA KELAS IV SDN PASONGSONGAN IV SUMENEP**

Veri Ikra Mulyadi

STAI Miftahul Ulum Tarate Sumenep

veriikra.m021@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini untuk mengetahui bagaimanakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa materi operasi perkalian dan pembagian pada siswa kelas IV SDN Pasongsosngan IV Sumenep. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini terdiri dari empat tahap/fase, yang meliputi fase (1) penyajian kelas, fase (2) kelompok (*team*), fase (3) *game tournament*, dan fase (4) penghargaan kelompok.

Penelitian 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, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan model analisis interaktif yang terdiri dari tiga komponen yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (verifikasi). Hasil dari siklus I adalah dari 35 siswa yang tuntas 16 siswa (45,7%) sedangkan yang tidak tuntas 19 siswa (54,3%) dengan nilai rata-rata 60,57. Hasil dari siklus II adalah dari 35 siswa yang tuntas 31 siswa (88,57%) sedangkan yang tidak tuntas 4 siswa (11,43%) dengan nilai rata-rata 81,7.

Berdasarkan hasil penelitian ini dapat diketahui bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa materi operasi perkalian dan pembagian pada siswa kelas IV SDN Pasongsosngan IV Sumenep.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar, Aktivitas Siswa, Operasi Perkalian dan Pembagian

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk menyiapkan diri dalam peranannya dimasa akan datang. Pendidikan dilakukan tanpa ada batasan usia, ruang dan waktu yang tidak dimulai atau diakhiri di sekolah, tetapi diawali dalam keluarga dilanjutkan dalam lingkungan sekolah dan diperkaya oleh lingkungan masyarakat, yang hasilnya digunakan untuk membangun kehidupan pribadi agama, masyarakat, keluarga dan negara. Merupakan suatu kenyataan bahwa pemerintah dalam hal ini diwakili lembaga yang bertanggung jawab didalam pelaksanaan pendidikan di Indonesia, akan tetapi pendidikan menjadi tanggung jawab keluarga, sekolah dan masyarakat yang sering disebut dengan Tri Pusat Pendidikan.

Dalam meningkatkan kualitas dan mutu pendidikan di Sekolah Dasar, baik yang berkenaan dengan peningkatan kualitas guru sebagai pengajar maupun siswa sebagai peserta didik. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia karena dapat mempengaruhi perkembangan manusia dalam aspek kehidupannya.

Belajar adalah perubahan perilaku seseorang akibat pengalaman yang ia dapat melalui pengamatan, pendengaran, membaca dan meniru¹. Dengan kegiatan belajar pada diri seseorang akan terjadi perubahan yang lebih baik. Dalam belajar pasti dan akan terjadi yang namanya perubahan, akan tetapi untuk mencapai perubahan tersebut banyak cara atau berbagai macam-macam cara². Dapat diuraikan bahwa dalam belajar dapat dilakukan dengan berbagai jenis-jenis. Dari berbagai macam jenis-jenis belajar maka dapat membantu atau memudahkan seseorang untuk mengubah perilaku yang lebih baik.

Berbagai upaya peningkatan kualitas dan mutu pendidikan harus dilakukan sebagai usaha dalam membangun sumber daya manusia yang lebih maju, begitu juga di SDN Pasongsosngan IV Sumenep yang merupakan sekolah yang terletak di pesisir pantai sebelah utara kota Sumenep. Kondisi geografisnya yang merupakan daerah pesisir pantai dan terpencil, menjadi mata pencaharian penduduknya sebagian besar adalah nelayan. Pendidikan sebagian besar masyarakat tergolong rendah. Rendahnya tingkat sumber daya masyarakat itu tentu sangat berpengaruh pada proses pembelajaran yang ada di SDN Pasongsosngan IV Sumenep.

Hal ini berimbas terhadap hasil belajar siswa dalam pelajaran matematika yang nilai kriteria ketuntasan minimalnya adalah 65, dalam beberapa kali ulangan harian dikelas IV SDN Pasongsosngan IV Sumenep didapatkan dari 35 siswa kelas IV, hanya 8 siswa (23 %) yang memperoleh nilai diatas KKM. Sedangkan sisanya 27 siswa (77 %) masih dibawah KKM, siswa terlihat bingung dalam menyelesaikan semua soal yang diberikan. Apabila hal ini dibiarkan berlarut-larut, maka akan menghambat jalannya proses pembelajaran.

Berdasarkan hal tersebut peneliti meminta bantuan teman sejawat untuk mengidentifikasi kekurangan dari pembelajaran yang dilaksanakan. Dari hasil diskusi

¹ Yamin, Martinis. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jambi: GP Perss. 2010. Hal 98

² Syaiful Bahri Djamarah. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta. 2011. Hal. 27

dengan teman sejawat, terungkap beberapa permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran, yaitu:

1. Rendahnya penguasaan siswa terhadap materi
2. Siswa tidak mampu menjawab soal-soal yang diajukan oleh guru.
3. Guru tidak mempergunakan media maupun model pembelajaran yang menarik.

Berdasarkan permasalahan di atas tersebut mendorong peneliti untuk meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa kelas IV SDN Pasongsosngan IV Sumenep dengan mengubah model pembelajaran yang dapat menarik minat siswa lebih aktif dalam proses belajar. Untuk tujuan tersebut, maka peneliti berkolaborasi dengan teman sejawat berusaha mengadakan kegiatan perbaikan pembelajaran guna meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pembelajaran operasi perkalian dan pembagian dengan menggunakan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

Teams Games Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Salvin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pembelajaran. Salvin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan *skill-skill* dasar, mencapai interaksi positif antar siswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa lain yang berbeda³.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih tenang (*rileks*) disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Slavin dalam Al-Tabany 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 guru⁴. Pembelajaran kooperatif

³ Miftahul Huda. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2013. Hal. 197

⁴ Badar Ibnu Trianto Al-Tabany. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group. 2014. Hal. 108

(*cooperative learning*) adalah bahwa sinergi yang muncul melalui kerjasama akan meningkatkan motivasi yang jauh lebih besar daripada lingkungan koopertif individu⁵.

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

⁶Rusman menyatakan bahwa dalam TGT mempunyai ciri-ciri sebagai berikut:

1. Siswa Bekerja Dalam Kelompok-Kelompok Kecil

Siswa ditempatkan dalam kelompok-kelompok belajar yang anggotanya memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa.

2. *Games Tournament*

Dalam permainan ini setiap siswa yang bersaing merupakan wakil dari kelompoknya. Siswa yang mewakili kelompoknya, masing-masing ditempatkan dalam meja-meja *tournament*.

3. Penghargaan Kelompok

Langkah pertama sebelum memberikan penghargaan kelompok adalah menghitung rata-rata skor kelompok. Untuk memilih rata-rata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing-masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok.

⁷Purwanto mengemukakan bahwa hasil belajar dapat dijelaskan dengan memahami dua kata yang membentuknya, yaitu “hasil” dan “belajar”. Pengertian hasil (*product*) menunjuk pada suatu perolehan akibat dilakukannya suatu aktivitas atau proses yang mengakibatkan berubahnya input secara fungsional. Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya salah satu aspek potensi kemanusiaan saja⁸. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasi oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif.

⁵ Miftahul Huda. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2013. Hal. 111

⁶ Rusman. *Model-Model Pembelajaran Pengembangan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada. 2012. Hal. 225

⁷ Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011. Hal. 44

⁸ Suprijono, Agus. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Surabaya: Pustaka Belajar. 2014. Hal. 7

Dengan demikian, hasil belajar tidak hanya satu aspek akan tetapi hasil belajar suatu perubahan perilaku secara keseluruhan yang meliputi domain kognitif, afektif, dan psikomotorik. ⁹Purwanto menegaskan bahwa perubahan perilaku kognitif dapat berupa prestasi belajar, kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan sebagainya. Perubahan itu semua terjadi setelah peserta didik mengikuti proses belajar mengajar dengan suatu tujuan pendidikan tertentu.

¹⁰Hasil belajar sering kali digunakan sebagai ukuran untuk mengetahui seberapa jauh seseorang menguasai bahan yang sudah diajarkan. Dengan adanya sebuah hasil belajar maka seorang pengajar atau guru dapat mengetahui sejauh mana peserta didik dapat menguasai atau memahami bahan pelajaran yang sudah diajarkan. Apabila hasil belajar peserta didiknya masih rendah maka seorang guru harus merefleksi atau mengoreksi apa penyebab dari hal tersebut, dan perlu diadakan suatu perbaikan.

Tabel 1 Sintaks penerapan Tipe TGT Pada Materi Operasi Perkalian Dan Pembagian

No	Fase-Fase	Kegiatan Guru	Kegiatan Siswa
1	Fase 1: Penyajian kelas	Penyampaian materi dilakukan menggunakan ceramah dan diskusi.	Benar-benar memperhatikan menyampaikan materi karena materi tersebut merupakan bekal pada saat <i>game tournament</i>
2	Fase 2: Kelompok (<i>team</i>)	Siswa dibentuk kelompok-kelompok	Belajar dan mendalami pemahaman materinya dengan bersama-sama, khususnya untuk bekal pada saat <i>game tournament</i>
3	Fase 3: <i>Game Tournament</i>	Mengawasi jalannya <i>game tournament</i>	Sebagai pembaca, penantang I, penantang II dan seterusnya sejumlah anggota <i>game tournament</i> yang ada. Pembaca membaca pertanyaan dengan keras dan diajukan kepada penantang I, apabila penantang I menjawab salah maka pertanyaan dilempar kepada penantang II, dan penantang II tidak bisa menjawab juga maka dilempar kepada penantang selanjutnya.

⁹ Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011. 30

¹⁰ Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011. 44

4	Fase 4: Penghargaan kelompok	Guru menghitung dan mengumumkan, kelompok yang memperoleh kartu jawaban terbanyak dan memberikan penghargaan (<i>reward</i>) bagi pemenang kelompok.	Anggota <i>game tournament</i> kembali kepada kelompok masing-masing dan mengumpulkan kartu jawaban yang diperoleh.
---	---------------------------------	--	---

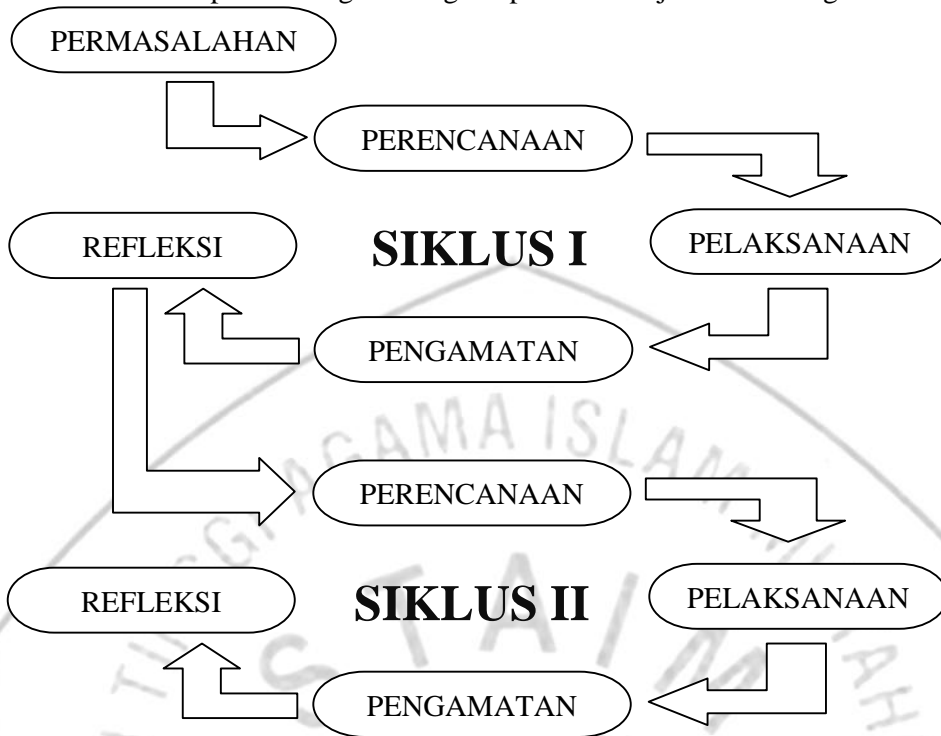
Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah diatas, maka permasalahan diatas dapat dirumuskan sebagai berikut: Bagaimana penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) terhadap hasil belajar dan aktivitas siswa materi Operasi Perkalian dan pembagian pada siswa kelas IV SDN Pasongsosngan IV Sumenep?, dan bagaimana peningkatan hasil belajar dan aktivitas siswa materi Operasi Perkalian dan pembagian pada kelas IV SDN Pasongsosngan IV Sumenep setelah diterapkannya Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)?

B. METODE PENELITIAN

Jenis dari penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan pada kelas IV SDN Pasongsosngan IV Sumenep. Jumlah siswa kelas IV sebanyak 35 siswa yang diantaranya terdapat jumlah laki-laki 11 siswa dan jumlah perempuan 24 siswa. Waktu penelitian pada bulan Juli sampai Desember 2015 dan jadwal penelitian disesuaikan dengan jadwal pelajaran di kelas IV SDN Pasongsosngan IV Sumenep semester I tahun pelajaran 2015-2016.

Penelitian direncanakan untuk mengimplementasikan tindakan kelas dengan dilaksanakan 2 siklus yang meliputi komponen-komponen perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

¹¹Secara terperinci langkah-langkah penelitian dijabarkan sebagai berikut:



Gambar 1 tahap-tahap siklus menurut Daryanto (2012: 31)

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes, observasi, dan dokumentasi.

1. Arifin mengemukakan bahwa tes merupakan suatu teknik atau cara yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pengukuran, yang di dalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh peserta didik untuk mengukur aspek perilaku peserta didik¹².
2. Arifin mengemukakan bahwa observasi adalah suatu proses pengamatan dan pencatatan secara sistematis, logis, objektif, dan rasional mengenai berbagai fenomena, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan untuk mencapai tujuan tertentu¹³.
3. Kegiatan dokumentasi dilakukan untuk mengetahui proses pembelajaran Matematika pada materi operasi Perkalian dan Pembagian dengan menggunakan model

¹¹ Daryanto. *Penelitian Tindakan Kelas Dan Penelitian Tindakan Sekolah Berserta Contoh-contohnya*. Yogyakarta: Gava Media. 2012. Hal. 31

¹² Zainal Arifin. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2013. Hal. 118

¹³ Zainal Arifin. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya. 2013. Hal. 118

pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN Pasongsongan IV Sumenep tahun ajaran 2016. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan dokumentasi berupa Silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Daftar nilai hasil belajar siswa, Lembar Obsevasi, Lembar Kerja Siswa (LKS). Selain itu peneliti juga mendokumentasikan kegiatan pembelajaran di kelas berupa foto.

Analisis data dilakukan setelah peneliti melaksanakan pengumpulan data. Analisis data yang diperoleh akan diolah dan dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menjelaskan hasil data yang diperolehnya.

Analisis data dapat dilakukan berdasarkan tiga tahap, yang pertama adalah reduksi data atau penyeleksian data mentah yang didapat dari lapangan, yang kedua adalah *display data* (penyajian data) atau menyajikan data yang sudah diseleksi dalam bentuk narasi, tabel maupun grafik, yang ketiga adalah penyimpulan atau penyaringan atau mengambil data secara lebih sederhana dalam bentuk pernyataan kalimat yang singkat, dan jelas.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian

Data pelaksanaan penelitian terdiri atas empat data dalam setiap siklus yaitu: data aktivitas guru, data aktivitas siswa, data hasil belajar siswa, dan kendala-kendala siswa terhadap pelaksanaan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

a. Hasil Temuan Awal (Prasiklus)

Dalam pembelajaran Matematika tentang operasi Perkalian dan Pembagian di kelas IV SDN Pasongsongan IV Sumenep sebelum penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut: Guru sering menggunakan model pembelajaran yang konvensional, Guru sering menggunakan metode caramah dan tanya jawab, Kegiatan pembelajaran hanya berpusat pada guru, Tidak ada interaksi antara siswa dengan siswa dalam bentuk kerjasama.

1) Data Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa dalam pembelajaran Matematika tentang operasi Perkalian dan Pembagian di kelas IV SDN Pasongsongan IV Sumenep, sebelum penelitian dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- a) Siswa hanya duduk mendengarkan penjelasan guru (pasif),
- b) Jarang terjadi interaksi antara guru dengan siswa,
- c) Tidak ada interaksi antara siswa dengan siswa dalam bentuk kerjasama atau diskusi,
- d) Siswa cenderung bosan sehingga sulit memahami materi yang diajarkan

2) Data Hasil Belajar Siswa

Adapun hasil belajar Matematika tentang operasi Perkalian dan Pembagian di kelas IV SDN Pasongsongan IV Sumenep. Melihat nilai siswa pada prasiklus terlihat bahwa hasil belajar dengan rata-rata **53,37**. Dari keseluruhan data hasil belajar siswa terdapat 8 siswa atau **22,8 %** siswa yang tuntas, sedangkan terdapat 27 siswa atau **77,2 %** siswa yang tidak tuntas.

b. Siklus I

1) Data Aktivitas Guru Pada Siklus I

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat (*observer*) dengan menggunakan instrumen terstruktur berupa lembar pengamatan pelaksanaan RPP dengan memberikan jawaban ceklis pada kolom penilaian. Berdasarkan data aktivitas guru hasil nilai rata-rata dari 3 aspek aktivitas guru pada siklus I yaitu mencapai kategori baik (B) dengan nilai 66,67 tetapi kegiatan penelitian pada siklus I ini aktifitas guru masih belum maksimal, karena pada aspek penilaian yang satu dan tiga masih kurang maksimal dan kurang baik. Maka dari itu, perlu dilakukan perbaikan pada siklus II agar hasil lebih optimal.

2) Data Aktivitas Siswa Pada Siklus I

Sedangkan dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh *observer* terhadap aktifitas siswa dalam kelas IV ketika model model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan dapat didiskripsikan bahwa masih belum mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Dari 25 kegiatan aktivitas yang dilakukan oleh siswa berjalan cukup baik dan cukup aktif dalam pembelajaran yaitu mencapai kriteria baik (B) dengan nilai 71,2, dari beberapa aspek di atas masih perlu perbaikan. Sehingga perlu dilakukan siklus II untuk lebih menggali aktifitas siswa dalam penerapan model TGT ini.

3) Data Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Setelah melakukan pembelajaran dengan penerapan Model TGT pada siswa kelas IV, siklus I diakhiri dengan diberikannya soal tes (LKS) untuk mengetahui hasil belajar siswa. Dari siklus I didapatkan data tentang hasil belajar siswa.

Melihat nilai siswa pada siklus I terlihat bahwa hasil belajar siswa telah terjadi peningkatan dibandingkan dengan nilai siswa sebelum pelaksanaan penelitian. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya rata-rata siswa dari **53,37** (nilai sebelumnya), sekarang meningkat menjadi **60,57** (setelah penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada siklus I).

Dari keseluruhan data hasil belajar siswa terdapat 16 siswa atau **45,7%** siswa yang tuntas, apabila dihubungkan dengan indikator keberhasilan penelitian yaitu 80%, pada siklus I ini masih belum bisa dikatakan berhasil, karena belum mencapai indikator keberhasilan penelitian. Oleh karena itu masih banyak yang perlu guru persiapkan dan perbaiki kembali agar pembelajaran dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini bisa mendapatkan hasil maksimal sesuai dengan standar indikator yang telah ditetapkan.

c. Siklus II

1) Data Aktifitas Guru Pada Siklus II

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh pengamat dalam hal ini adalah guru kelas dengan menggunakan instrumen terstruktur berupa lembar pengamatan pelaksanaan RPP.

Berdasarkan data aktivitas guru hasil nilai rata-rata dari 3 aspek aktivitas guru pada siklus II yaitu mencapai kategori sangat baik (A) dengan nilai 93. Dapat disimpulkan bahwa aktifitas guru dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pelajaran operasi perkalian dan pembagian sangat baik.

2) Data Aktifitas Siswa Pada Siklus II

Sedangkan dari hasil pengamatan yang dilakukan oleh observer terhadap aktifitas siswa ketika model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) diterapkan dalam siklus II mengalami peningkatan.

Dari 25 kegiatan yang dilakukan oleh siswa berjalan sangat baik dan aktif dalam pembelajaran yaitu mencapai kriteria Sangat Baik (A) dengan nilai 96. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini aktifitas siswa dapat membuat aktif dan sangat baik.

3) Data Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Adapun data tentang hasil belajar siswa pada siklus II dalam penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) ini memperoleh kenaikan nilai dari hasil siklus I.

Berdasarkan nilai yang diperoleh siswa pada siklus II terlihat bahwa hasil belajar siswa telah terjadi peningkatan yang sangat signifikan bila dibandingkan dengan pelaksanaan siklus I. Hal ini dapat dilihat dengan meningkatnya nilai rata-rata siswa dari **60,57** (hasil belajar siklus I), sekarang meningkat menjadi **81,7** (setelah penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* pada siklus II).

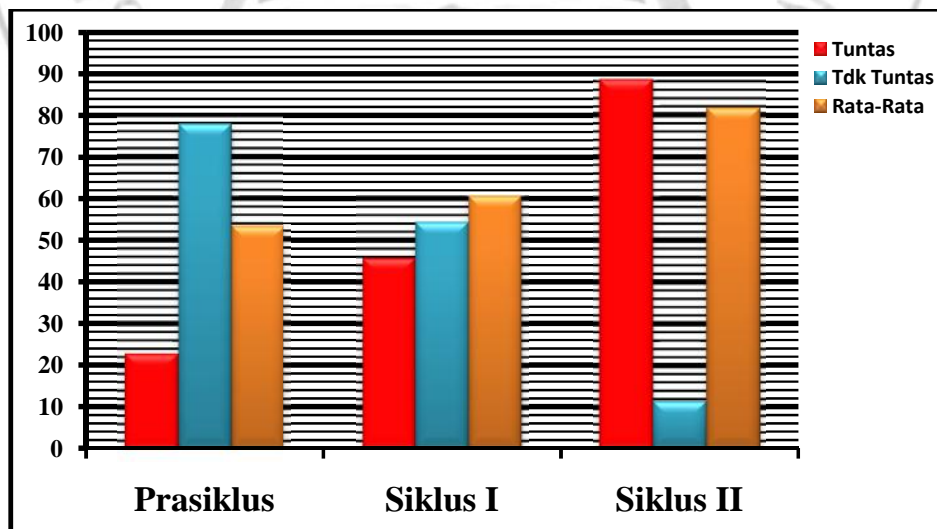
Dari keseluruhan data hasil belajar siswa pada siklus II terdapat 31 siswa atau **88,57%** siswa yang tuntas, apabila dihubungkan dengan indikator keberhasilan penelitian pada siklus II ini telah berhasil, karena sudah mencapai indikator ketuntasan belajar siswa yaitu 80% siswa harus mencapai nilai minimal dengan 65. Maka dalam pelaksanaan siklus II ini dikatakan berhasil.

2. Pembahasan

Penelitian ini terdiri dari dua siklus, yang dimana setiap siklus terdiri dari satu kali pertemuan yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian. Sebelum pelaksanaan penelitian, dari 35 siswa kelas IV terdapat 8 siswa (22,8%) yang memperoleh nilai di atas KKM yang ditetapkan yaitu 65, sedangkan 27 siswa (77,2%) nilainya di bawah KKM dengan nilai rata-rata siswa adalah 53,37. Pada pelaksanaan siklus I, telah mengalami peningkatan yaitu terdapat 16 siswa (45,7%) yang memperoleh nilai di atas KKM dan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM berkurang menjadi 19 siswa (54,3%) dengan nilai rata-rata siswa adalah 60,57 setelah dilaksanakan siklus I.

Pada pelaksanaan siklus II sudah mengalami peningkatan yang besar yaitu terdapat 31 siswa (88,57%) yang memperoleh nilai di atas KKM dan siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM berkurang menjadi 4 siswa (11,43%) dengan nilai rata-rata siswa adalah 81,7 setelah dilaksanakan siklus II. Dari hasil tersebut .dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam operasi perkalian dan pembagian dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar siswa dari sebelum pelaksanaan penelitian, pelaksanaan siklus I sampai pelaksanaan siklus II dapat digambarkan pada diagram di bawah ini.



Gambar. 2 Hasil Nilai Siswa dalam Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT

D. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada operasi Perkalian dan Pembagian siswa kelas IV terdiri atas empat tahapan. Empat tahapan tersebut yaitu yang pertama penyajian kelas, dalam penyajian kelas guru menyampaikan materi dengan menggunakan metode ceramah dan diskusi. Tahapan yang kedua adalah kelompok (*teams*), pada tahapan ini guru membentuk siswa menjadi 5 kelompok yang setiap kelompok terdiri dari 7 siswa yang mempunyai kemampuan yang berbeda-beda. Tahapan yang ketiga adalah *game tournament*, tahapan ini guru hanya mengawasi jalannya *game tournament*. Sedangkan pada tahapan ini siswa lebih aktif yaitu siswa melakukan *game tournament* yang didalamnya terdapat peran sebagai pembaca, penantang I, penantang II dan seterusnya sejumlah anggota *game tournament* yang ada. Kemudian tahapan yang terakhir adalah penghargaan, dalam tahap ini guru menghitung dan mengumumkan, kelompok yang memperoleh kartu jawaban terbanyak dan memberikan penghargaan (*reward*) bagi pemenang kelompok.

Berdasarkan hasil dari penelitian dapat dilihat bahwa sebelum penelitian dari 35 siswa terdapat 8 siswa atau 22,8% yang tuntas dan yang tidak tuntas 27 siswa atau 77,2%, terjadi peningkatan hasil belajar setelah dilaksanakan siklus I yaitu 16 siswa atau 45,7% siswa yang tuntas sedangkan yang tidak tuntas berkurang menjadi 19 siswa atau 54,3%. Pada siklus II terdapat peningkatan yang besar yaitu 31 siswa atau 88,57% yang tuntas sedangkan 4 siswa atau 11,43% yang tidak tuntas.

Dari hasil penelitian di atas maka dengan penerapan model pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi operasi Perkalian dan Pembagian dapat meningkatkan hasil belajar siswa terhadap operasi perkalian dan pembagian kelas IV SDN Pasongsongan IV Sumenep.

Berdasarkan hasil, pembahasan serta simpulan yang telah dijabarkan di atas, saran dari peneliti adalah sebagai berikut:

1. Untuk meningkatkan hasil belajar siswa maka perlu adanya pemilihan model pembelajaran yang tepat sesuai dengan materi yang diajarkan.
2. Sebaiknya guru perlu mencoba beberapa model pembelajaran yang nantinya dapat mengubah respon dan semangat siswa lebih besar dalam mengikuti setiap

- pembelajaran. Penerapan model pembelajaran yang menarik dapat berpengaruh terhadap minat dan motivasi belajar siswa.
3. Guru diharapkan untuk lebih aktif dan kreatif terhadap proses belajar mengajar yang dilakukan, sehingga kemampuan dan prestasi belajar siswa dapat meningkat dengan menerapkan berbagai model dan media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Badar Ibnu Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Arifin, Zainal. 2013. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas Dan Penelitian Tindakan Sekolah Berserta Contoh-contohnya*. Yogyakarta: Gava Media
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran Dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Purwanto. 2011. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Pengembangan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Suprijono, Agus. 2014. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*. Surabaya: Pustaka Belajar.
- Yamin, Martinis. 2010. *Strategi Pembelajaran Berbasis Kompetensi*. Jambi: GP Perss.