

Alamat : Jl. Evakuasi, Gg. Langgar, No. 11,

Kalikebat Karyamulya, Kesambi, Cirebon

Email : arjijournal@gmail.com

Kontak : 08998894014

Available at:

arji.insaniapublishing.com/index.php/arji

Volume 1 Nomor 4 Tahun 2019

 DOI :

 E-ISSN :



191 – 204

## Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika dengan Metode Kooperatif Model *Team Games Tournament*

### Efforts to Improve Mathematics Learning Results Using Cooperative Methods Tournament Team Games Model

Artikel dikirim :


02-11-2019

Artikel diterima :

25-12-2019

Artikel diterbitkan :

27-12-2019

 Sigit Vebrianto Susilo<sup>1\*</sup>, Fidyaa Arie Pratama<sup>2</sup>

 IAI Bunga Bangsa Cirebon

<sup>2</sup>Universitas Majalengka

 Email : [1sigitvebriantosusilo@unma.ac.id](mailto:1sigitvebriantosusilo@unma.ac.id), [2fidyaarie@gmail.com](mailto:2fidyaarie@gmail.com),

**Kata Kunci:**

Hasil belajar,  
matematika, metode  
kooperatif, TGT

**Abstrak:** Pembelajaran kooperatif model TGT adalah salah satu tipe pembelajaran yang mudah diterapkan, yang 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 dalam pembelajaran kooperatif model TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Pembelajaran kooperatif tipe TGT yang memiliki karakteristik khas yaitu dengan adanya lomba antar kelompok diharapkan mampu memotivasi siswa untuk belajar lebih giat lagi karena ada suatu hal yang baru dalam pembelajaran yang pada hakikatnya telah menjadi kebiasaan sehari-hari. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika. Dalam penelitian ini menggunakan metode observasi dengan jenis penelitian kuantitatif. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN yang berjumlah 22 siswa. Sebagai sampel diambil satu kelas dengan menggunakan teknik observasi dan tes. Berdasarkan hasil tes (pretes dan postes), hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika terdapat peningkatan pada setiap siklus. Hal ini dapat dilihat dari perolehan rata-rata hasil nilai postes pada siklus I, II, dan III mengalami kenaikan yaitu rata-rata nilai postes siklus I adalah sebesar 65,9%, rata-rata nilai siklus II adalah sebesar 75%, dan rata-rata nilai siklus III adalah sebesar 82,73%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran matematika. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa berdasarkan hasil lembar observasi dan tes

(pretes dan postes) dengan menggunakan metode kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar pada pelajaran matematika.

---

**Keywords:**

Learning outcomes,  
mathematics,  
cooperative methods,  
TGT

**Abstract:** The TGT model of cooperative learning is one type of learning that is easy to apply, which involves the activities of all students without having any difference in status, involves the role of students as peer tutors and contains elements of play and reinforcement. Learning activities with games in the TGT model of cooperative learning allow students to be more relaxed in learning as well as to increase responsibility, cooperation, healthy competition and learning involvement. The TGT type of cooperative learning which has unique characteristics, namely the existence of inter-group competitions, is expected to be able to motivate students to study even harder because there is something new in learning which in essence has become a daily habit. This study aims to improve student learning outcomes in mathematics subjects. In this study using the method of observation with quantitative research type. The population in this study were all students of grade IV SDN, totaling 22 students. As a sample, one class was taken using observation and test techniques. Based on the test results (pretest and posttest), the learning outcomes of students in learning mathematics have increased in each cycle. This can be seen from the average acquisition of posttest scores in cycles I, II, and III that has increased, namely the average post-test score in cycle I is 65.9%, the average value of cycle II is 75%, and - The average value of the third cycle was 82.73%. So it can be concluded that there is an increase in learning outcomes in mathematics subjects. From this research it can be concluded that based on the results of the observation and test sheets (pretest and posttest) using the TGT type of cooperative method can increase learning activities and learning outcomes in mathematics.

---

Copyright © 2019 ARJI : Action Research Journal Indonesia

---

*Hak cipta dilindungi oleh undang-undang. Dilarang mengutip atau memperbanyak sebagian atau seluruh isi tulisan ini tanpa izin penerbit.*

---



This work is licenced under a [Creative Commons Attribution-nonCommercial-shareAlike 4.0 International Licence](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

## PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Bab II Pasal 4 menjelaskan bahwa “kedudukan guru sebagai tenaga profesional sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) berfungsi untuk meningkatkan martabat dan peran guru sebagai agen pembelajaran berfungsi untuk meningkatkan mutu pendidikan Nasional”. Sebagai agen pembelajaran, guru merupakan salah satu komponen pendidikan yang berperan penting terhadap terciptanya proses pembelajaran yang dapat mengantarkan siswa ke arah tujuan pengajaran yang telah ditetapkan. Di tangan gurulah hasil pembelajaran yang merupakan salah satu indikator mutu pendidikan lebih banyak ditentukan, yaitu pembelajaran yang bermutu sekaligus bermakna bagi pemberdayaan kemampuan (*ability*) dan kesanggupan (*capability*) peserta didik (siswa).

Tugas seorang guru salah satunya yaitu menciptakan suasana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan serta dapat menunjang tercapainya tujuan yang telah ditetapkan karena mutu hasil pembelajaran dapat terwujud jika prosesnya diselenggarakan secara efektif, artinya proses pembelajaran dapat berlangsung dengan lancar, terarah, dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran tentunya dibutuhkan suatu pola pembelajaran yang mampu menjembatani tercapainya tujuan tersebut. Pada pelaksanaan pembelajaran guru pada dasarnya harus senantiasa meningkatkan kemampuan dan keterampilannya dalam memilih dan menggunakan berbagai model, metode, dan strategi pembelajaran agar pembelajaran benar-benar mampu mengkondisikan upaya pembekalan kemampuan dan keterampilan dasar bagi siswa untuk menjadi manusia yang unggul. Untuk menjadikan siswa sebagai manusia yang unggul, salah satunya dengan mengantarkan siswa untuk melakukan proses belajar secara aktif.

Salah satu diantara masalah besar dalam bidang pendidikan di Indonesia yang banyak diperbincangkan adalah rendahnya mutu pendidikan yang tercermin dari rendahnya rata-rata hasil belajar. Masalah lain dalam pendidikan di Indonesia yang juga banyak diperbincangkan adalah bahwa pendekatan dalam pembelajaran masih terlalu didominasi peran guru (*teacher center*). Guru banyak menempatkan siswa sebagai obyek dan bukan sebagai subyek didik. Pendidikan kita kurang memberikan kesempatan pada siswa dalam berbagai mata pelajaran untuk mengembangkan kemampuan berpikir holistik (menyeluruh), kreatif, objektif, dan logis. Belum memanfaatkan sebagai salah satu paradigma menarik dalam pembelajaran, serta kurang memperhatikan model pembelajaran yang kreatif dan menyenangkan siswa.

SDN Jatibarang Baru IV adalah salah satu sekolah yang melakukan berbagai usaha untuk bisa meningkatkan prestasi baik bidang akademik maupun non akademik, walaupun realitasnya masih banyak ditemui hambatan dan kendala yang disebabkan oleh banyak faktor, salah satunya dalam bidang akademik terutama pada mata pelajaran matematika hasil belajar siswa masih tergolong rendah.

Berdasarkan kenyataan di SDN hasil kegiatan pembelajaran masih terlihat kurang maksimal. Hal ini terlihat dari masih banyaknya siswa yang belum mencapai nilai kriteria ketuntasan minimal atau KKM yang ditetapkan oleh sekolah. Tabel 1.1 menjelaskan tentang hasil belajar siswakeselas IV.

**Tabel 1**  
**Nilai Siswa Kelas IV**

No	Kode Siswa	Nilai	Keterangan
1.	S-01	54	Belum Tuntas
2.	S-02	43	Belum Tuntas
3.	S-03	45	Belum Tuntas

No	Kode Siswa	Nilai	Keterangan
4.	S-04	70	Tuntas
5.	S-05	65	Tuntas
6.	S-06	35	Belum Tuntas
7.	S-07	55	Belum Tuntas
8.	S-08	58	Belum Tuntas
9.	S-09	63	Tuntas
10.	S-10	78	Tuntas
11.	S-11	55	Belum Tuntas
12.	S-12	56	Belum Tuntas
13.	S-13	81	Tuntas
14.	S-14	35	Belum Tuntas
15.	S-15	57	Belum Tuntas
16.	S-16	54	Belum Tuntas
17.	S-17	49	Belum Tuntas
18.	S-18	58	Belum Tuntas
19.	S-19	47	Belum Tuntas
20.	S-20	83	Tuntas
21.	S-21	55	Belum Tuntas
22.	S-22	58	Belum tuntas
<b>Jumlah</b>		1254	
<b>Nilai Terendah</b>		35	
<b>Nilai Tertinggi</b>		83	
<b>Rata-rata</b>		57	

Setelah melihat pada tabel 1 jelas bahwa dapat dikatakan pembelajaran pada kelas IV SDN masih belum maksimal. dari nilai KKM sebesar 60 yang ditetapkan oleh sekolah hanya beberapa siswa saja yang dapat mencapai ketuntasan. Dari 20 siswa hanya 5 siswa yang dapat mencapai nilai KKM. Sedangkan 17 lainnya masih belum mencapai nilai KKM. Hal ini merupakan permasalahan serius untuk dapat segera dicari solusinya. Matematika sebagai mata pelajaran yang memiliki objek abstrak yang dibangun melalui proses penalaran deduktif, yaitu kebenaran suatu konsep diperoleh sebagai akibat logis dari kebenaran sebelumnya sudah diterima, sehingga keterkaitan antar konsep dalam matematika bersifat sangat kuat dan jelas. Dalam pembelajaran matematika agar mudah dimengerti oleh siswa, proses penalaran deduktif untuk menguatkan pemahaman yang sudah dimiliki siswa harus dilakukan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran artinya guru menyampaikan materi harus beruntut dari materi dasar sampai dengan materi berikutnya tidak bisa dilakukan secara tidak berkesinambungan. Tujuan pembelajaran matematika adalah melatih cara berfikir secara sistematis, logis, kritis, kreatif dan konsisten.

Pembelajaran matematika tidak lagi mengutamakan pada penyerapan melalui pencapaian informasi, tetapi lebih mengutamakan pada pengembangan kemampuan dan pemrosesan informasi. Maka dari itu aktivitas peserta didik perlu ditingkatkan melalui latihan-latihan atau tugas matematika dengan bekerja secara berkelompok kecil dan menjelaskan ide-ide kepada orang lain. Aqib Zainal (2013: 12) mengemukakan bahwa langkah-langkah metode pembelajaran kooperatif model *team games tournament* tersebut memerlukan partisipasi aktif dari siswa. Karena itu perlu adanya metode pembelajaran yang melibatkan siswa secara

langsung dalam pembelajaran. Adapun metode yang dimaksud adalah metode pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah suatu pengajaran yang melibatkan siswa bekerja dalam kelompok-kelompok untuk menetapkan tujuan bersama.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat penulis simpulkan bahwa Pembelajaran kooperatif lebih menekankan interaksi antar siswa. Dari sini siswa akan melakukan komunikasi aktif dengan sesama temannya. Dengan komunikasi tersebut diharapkan siswa dapat menguasai materi pelajaran dengan mudah karena "siswa lebih mudah memahami penjelasan dari kawannya dibanding penjelasan dari guru karena taraf pengetahuan serta pemikiran mereka lebih sejalan dan sepadan".

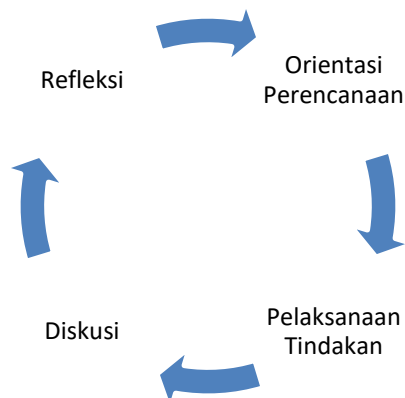
## METODE

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan dalam penelitian ini lebih menekankan pada masalah perbaikan proses di kelas, maka jenis penelitian yang tepat adalah PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Menurut Stephen Kemmis seperti dikutip D. Hopkins dalam bukunya yang berjudul *A Teacher's Guide to Classroom Research*, menyatakan bahwa *action research* adalah: *a form of self-reflektif inquiry undertaken by participants in a social (including education) situation in order to improve the rationality and of (a) their own social or educational practices justice (b) their understanding of these practices, and (c) the situations in which practices are carried out.*

Secara singkat PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan, untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki dimana praktek-praktek pembelajaran dilaksanakan. Rochiati Wiriaatmadja (2005: 13) memberikan definisi bahwa "penelitian tindakan kelas adalah bagaimana sekelompok guru dapat mengorganisasikan kondisi praktek pembelajaran mereka, dan belajar dari pengalaman mereka sendiri. Mereka dapat mencobakan suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, dan melihat pengaruh nyata dari upaya itu". Dari pendapat ini, penelitian tindakan kelas sangat cocok dilakukan oleh guru untuk memperbaiki kinerjanya. Dengan menggunakan penelitian ini, peneliti berharap akan mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya untuk meningkatkan praktik-praktik pembelajaran di kelas secara profesional.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan validitas kurikulum/ isi, yaitu dengan tes yang akan digunakan untuk mengungkap hasil belajar harus sesuai dengan indikator/ tujuan pembelajaran serta materi pembelajaran. Validitas isi merupakan validitas yang diperhitungkan melalui pengujian terhadap isi alat ukur dengan analisis rasional. Pertanyaan yang dicari jawabannya dalam validasi ini adalah "sejauhmana item-item dalam suatu alat ukur mencakup keseluruhan kawasan isi objek yang hendak diukur oleh alat ukur yang bersangkutan?" atau berhubungan dengan representasi dari keseluruhan kawasan.

Pengertian "mencakup keseluruhan kawasan isi" tidak saja menunjukkan bahwa alat ukur tersebut harus komprehensif isinya akan tetapi harus pula memuat hanya isi yang relevan dan tidak keluar dari batasan tujuan ukur. Walaupun isi atau kandungannya komprehensif tetapi bila suatu alat ukur mengikutsertakan pula item-item yang tidak relevan dan berkaitan dengan hal-hal di luar tujuan ukurnya, maka validitas alat ukur tersebut tidak dapat dikatakan memenuhi ciri validitas yang sesungguhnya. Prosedur penelitian penelitian tindakan kelas yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagaimana digambarkan oleh Rochiati Wiriaatmadja (2009: 100) dimana gambarnya adalah sebagai berikut:



**Gambar 1**  
**Prosedur Penelitian**

Secara partisipatif peneliti akan mulai dari tahap orientasi dilanjutkan dengan menyusun perencanaan berikut persiapan-persiapan yang diperlukan, pelaksanaan dalam siklus pertama, diskusi-diskusi yang bersifat analitik dilakukan sesudah pelaksanaan tindakan, kemudian melakukan refleksi atas semua kejadian yang telah berlangsung dalam siklus pertama, untuk kemudian merencanakan tahap modifikasi, koreksi atau membenaran, ataupun penyempurnaan pembelajaran dalam siklus ke dua, dan seterusnya

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan pengolahan data di atas maka peneliti dapat menjelaskan hasil dari penelitian pengaruh pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe *team games tournament*. Proses belajar mengajar yang dilakukan mulai dari siklus I, II dan III berjalan dengan lancar. Aktivitas pembelajaran pada mata pelajaran matematika berjalan dengan baik dengan menggunakan metode kooperatif tipe *team games tournament*. Selain menuntut peserta didik untuk mengetahui tujuan pembelajaran, pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe *team games tournament* juga berperan sebagai pendorong motivasi diri peserta didik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Pembelajaran antara siklus I, II dan III saling berkesinambungan, dimana siklus I dilakukan sebagai dasar awal penelitian untuk perbaikan siklus II. Sementara siklus II dilakukan agar terjadi perbaikan dan kenaikan baik hasil belajar peserta didik maupun aktivitas dalam pembelajaran. Karena siklus II mendapatkan hasil yang masih kurang memuaskan bagi peneliti maka dilakukan siklus III untuk lebih meningkatkan dan memperbaiki kekurangan siklus-siklus sebelumnya. Perbedaan proses belajar mengajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa hal seperti langkah-langkah pembelajaran yang belum maksimal, penggunaan media pembelajaran maupun kondisi kelas yang masih belum kondusif.

Proses kegiatan pada siklus I ditemukan kendala yang mengakibatkan proses pembelajaran masih belum dapat efektif sesuai dengan yang direncanakan sebelumnya masalah tersebut adalah guru masih belum dapat mengendalikan dan menganalisis peserta didik dengan baik. Analisis peserta didik sangat diperlukan dalam proses pembelajaran untuk mengetahui bagaimana sifat dan keadaan peserta didik baik sebelum maupun sebelum proses pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Hamdani (2011:25) bahwa "Analisis dilakukan untuk mengetahui tingkah laku awal dan karakteristik peserta didik yang meliputi ciri, kemampuan, dan pengalaman, baik individu maupun kelompok".



Untuk dapat mengendalikan peserta didik dengan baik maka guru harus memiliki banyak strategi untuk mensiasati peserta didik mau aktif dalam belajar salah satunya dengan cara menciptakan lingkungan yang optimal baik secara fisik maupun mental. Menurut Isjoni (2011:91) "Menciptakan lingkungan yang optimal baik secara fisik maupun mental, dapat dilakukan dengan cara menciptakan suasana kelas yang nyaman, suasana hati yang gembira tanpa tekanan, maka dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran".

Masalah lain proses pengelolaan waktu yang kurang tepat dalam pembelajaran ini disebabkan karena sangat menyita waktu sehingga perlu perencanaan waktu yang tepat. Seperti yang diungkapkan oleh Aqib (2013:108) bahwa metode diskusi itu memiliki beberapa kelemahan diantaranya:

1. Menyita waktu lama dan jumlah peserta didik harus sedikit.
2. Mempersyaratkan peserta didik memiliki latar belakang yang cukup tentang topik atau masalah yang didiskusikan.
3. Metode ini tidak tepat digunakan pada tahap awal proses belajar apabila peserta didik baru diperkenalkan kepada bahan pembelajaran baru.
4. Tidak bagi bagi peserta didik yang tidak biasa berbicara dalam forum.

Berdasarkan permasalahan-permasalahan yang ditemukan pada siklus I tersebut maka dilakukan perbaikan pada siklus II agar proses pembelajaran dapat berjalan lebih baik dari siklus I dan mencapai target sesuai dengan apa yang telah direncanakan. Perbaikan tersebut meliputi berbagai aspek diantaranya yaitu pada aspek strategi pembelajaran sebagaimana dikemukakan oleh Kemp (Sanjaya, 2010:126) bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan peserta didik agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Asmani (2011:26), mengemukakan ada empat strategi dasar dalam proses belajar mengajar.

1. Mengidentifikasi serta menetapkan spesifikasi dan kualifikasi perubahan tingkah laku dan kepribadian anak didik sebagaimana yang diharapkan.
2. Memilih sistem pendekatan belajar mengajar berdasarkan aspirasi dan pandangan hidup masyarakat.
3. Memilih dan menetapkan prosedur, metode dan teknik belajar mengajar yang dianggap paling tepat dan efektif, sehingga dapat dijadikan pegangan oleh guru dalam menunaikan kegiatan mengajarnya.
4. Menetapkan norma-norma dan batas minimal keberhasilan, atau kriteria serta standar keberhasilan, sehingga dapat dijadikan pedoman guru dalam melakukan evaluasi hasil kegiatan belajar mengajar, yang selanjutnya dijadikan umpan balik untuk menyempurnakan sistem instruksional yang bersangkutan secara keseluruhan.

Disamping itu terdapat perbaikan juga dalam aspek media pembelajaran yang diharapkan dapat menambah keaktifan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2011:6) bahwa "Media pembelajaran adalah komponen integral dari sistem pembelajaran. Sedangkan menurut Hamdani (2011:243), media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, tape recorder, kaset, video camere, video recorder, film, slide (gambar), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer".

Media pembelajaran berperan penting dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik dalam pemahaman materi yang dibahas. Selain itu juga media pembelajaran berperan untuk menambah keaktifan peserta didik dalam belajar. Menurut Sanjaya (2010:28) bahwa "Guru tidak hanya berperan sebagai pengajar tetapi guru juga harus berperan aktif sebagai motivator, karena dalam proses pembelajaran motivator merupakan salah satu aspek yang sangat penting".

Perhatian dan motivasi merupakan hal yang sangat berperan dalam proses pembelajaran agar dalam proses pembelajaran guru dan peserta didik dapat saling berperan aktif. Menurut Aunurrahman (2009:114) bahwa "Motivasi merupakan tenaga pendorong bagi seseorang agar memiliki energi atau kekuatan melakukan sesuatu dengan penuh semangat. Untuk itu guru harus mampu memotivasi peserta didik agar mau mengikuti proses pembelajaran secara aktif sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai".

Aspek lain yang harus diperbaiki adalah aspek alat dan sumber belajar. Seperti yang dikemukakan oleh Komalasari (2013:108), "Sumber pelajaran adalah segala sesuatu atau daya yang dapat dimanfaatkan oleh guru, baik secara terpisah maupun dalam bentuk gabungan, untuk kepentingan belajar-mengajar dengan tujuan meningkatkan efektivitas dan efisiensi tujuan pembelajaran". Pada perbaikan sumber belajar ini guru mencoba menambah sumber-sumber belajar lain selain buku dan LKS yang sudah digunakan dalam pembelajaran pada siklus I, sumber lainnya itu bisa berupa pesan atau informasi dari sebuah fakta yang ada di masyarakat atau di media cetak maupun elektronik. Menurut Komalasari (2013:117) "Lembar Kerja Peserta didik (LKS) adalah bentuk buku latihan atau pekerjaan rumah yang berisi soal-soal sesuai dengan materi pelajaran". Karena pada penelitian ini menggunakan media yang berupa media gambar, maka gambar yang diberikan harus lebih banyak dan lebih menarik lagi. Menurut Komalasari (2013:119) bahwa "Fungsi materi atau media gambar yakni untuk mendapatkan gambaran yang nyata, menjelaskan ide dan menunjukkan objek benda yang sesungguhnya. Sehingga peserta didik mampu menguasai materi yang diberikan oleh guru dalam proses pembelajaran".

Berdasarkan hasil perbaikan pada siklus II memperoleh hasil yang baik yaitu terjadi kenaikan nilai postes dari siklus sebelumnya dan aktivitas pembelajaran juga sudah mulai ada peningkatan. Namun tetap saja masih ditemukan kekurangan sehingga masih diperlukan perbaikan kendala utama masih menyangkut motivasi peserta didik. Menurut Sanjaya (2010:135), "Dalam rangka membangkitkan motivasi, guru harus dapat menunjukkan pentingnya pengalaman dan materi belajar bagi kehidupan peserta didik, dengan demikian peserta didikan belajar bukan hanya sekedar untuk memperoleh nilai atau pujian akan tetapi didorong oleh keinginan untuk memenuhi kebutuhannya".

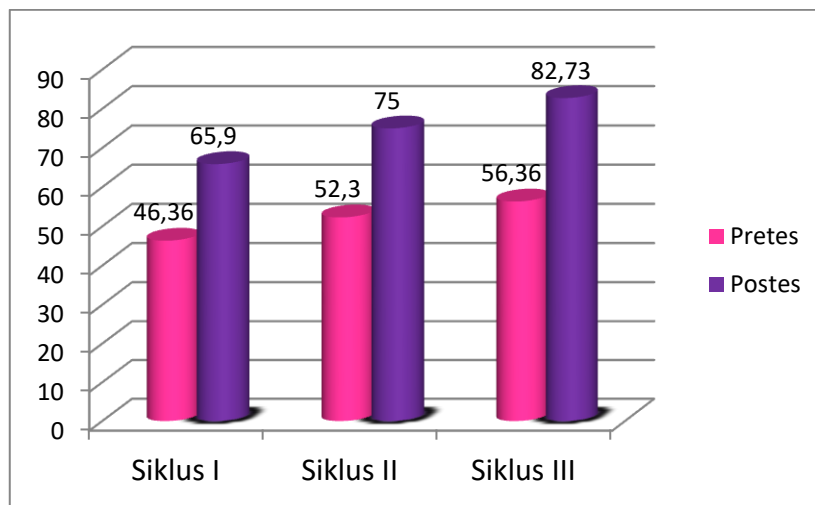
Langkah perbaikan yang dilakukan pada siklus III adalah memperbaiki kekurangan yang ditemukan pada siklus II yaitu peserta didik terlebih dahulu mempelajari materi yang akan dibahas pada siklus III ini agar peserta didik mampu memahami isi materi yang akan dijelaskan. Komalasari (2013:113), mengemukakan bahwa penyediaan sumber belajar cukup menunjang terhadap pelaksanaan pembelajaran, berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan bahan-bahan sehingga memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran. Berdasarkan anggapan tersebut maka peserta didik akan siap dan mampu mengerti serta memahami tentang materi yang akan dipelajari.

Adanya perbaikan-perbaikan temuan dari siklus I dan II yang dilakukan pada siklus III, siklus III mendapatkan hasil yang sangat baik bahkan tidak ada lagi temuan kekurangan proses pembelajaran dan aktivitas pembelajaran, sehingga perbaikan siklus I dan II pada siklus III ini telah berhasil dan tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan. Hal itu dikarenakan adanya perbaikan dengan penggabungan antara strategi, metode dan teknik pembelajaran yang baik dan berjalan sesuai dengan yang direncanakan. Menurut Aqib (2013:71), "Hubungan antara strategi, metode dan teknik pembelajaran dapat digambarkan sebagai suatu kesatuan sistem yang bertitik tolak dari penentuan tujuan pembelajaran, pemilihan strategi pembelajaran, dan perumusan tujuan yang kemudian diimplementasikan kedalam berbagai metode yang relevan selama proses pembelajaran berlangsung".



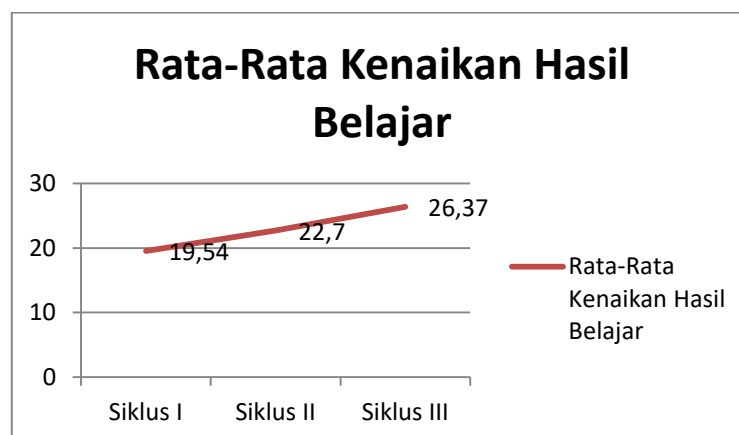
Pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe *team games tournament* sangat cocok diterapkan pada proses pembelajaran setiap siklus, walaupun pada siklus I dan II masih ditemukan adanya kendala yang mengakibatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar peserta didik masih kurang memuaskan dan memerlukan perbaikan tetapi pada siklus III setelah melakukan berbagai perbaikan menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe *team games tournament* selain dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran juga dapat meningkatkan hasil belajar. Peserta didik lebih memahami materi karena adanya motivasi yang terdapat dalam diri peserta didik yang mendorong adanya keinginan, kesenangan, kebutuhan dan tujuan untuk tetap terus belajar.

Peningkatan hasil belajar siswa dari siklus I, siklus II, hingga siklus III dapat dirasakan manfaatnya. Untuk lebih jelasnya berikut adalah grafik hasil belajar yang diperoleh dari penelitian ini dapat dilihat dari nilai rata-rata pretes dan postes tiap siklus pada gambar 2



**Gambar 2**  
**Diagram Hasil Belajar Peserta didik**

Selain grafik di atas untuk lebih mengetahui berapa besar kenaikan atau peningkatan hasil belajar peserta didik pada setiap siklus dari hasil nilai rata-rata postes siklus I, II dan III dapat dilihat pada gambar 3



**Gambar 3**  
**Grafik Kenaikan Hasil Belajar Siklus I, II dan III**

Gambar di atas merupakan grafik nilai rata-rata yang memperlihatkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik. Jika melihat siklus I hanya terdapat peningkatan sebesar 19,54. Peningkatan nilai hasil belajar peserta didik ini dikarenakan adanya perbaikan proses pembelajaran diantaranya dengan dibaginya siswa kedalam beberapa kelompok kemudian sistem pembelajaran dibuat semenarik mungkin kepada peserta didik. Pada kegiatan siklus II memberikan peningkatan pembelajaran lebih baik daripada kegiatan siklus I. Kalau siklus I hanya 19,54, sedangkan untuk siklus II memberikan peningkatan cukup baik yaitu sebesar 22,7. Tetapi dalam hasil pembelajaran siklus II masih ada siswa yang belum dapat mencapai KKM. Siklus III merupakan siklus perbaikan dari siklus sebelumnya. Pada kegiatan siklus III penggunaan metode pembelajaran kooperatif dapat memberikan peningkatan sebesar 26,37. Peningkatan ini dirasa sudah cukup memuaskan karena semua siswa telah mencapai nilai KKM bahkan dapat melampauinya. Berdasarkan penjelasan-penjelasan tersebut, hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe *team games tournament* terhadap mata pelajaran matematika pada siswa kelas IV dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil lembar observasi, aktivitas pembelajaran terdapat peningkatan. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas pembelajaran setiap siklus, aktivitas guru yang paling dominan pada siklus I adalah membimbing dan mengamati siswa dalam menemukan konsep, yaitu 21,7 %. Aktivitas lain yang persentasinya cukup besar adalah memberi umpan balik/ evaluasi, tanya jawab dan menjelaskan materi yang sulit yaitu masing-masing sebesar 13,3 %. Sedangkan aktivitas siswa yang paling dominan adalah mengerjakan/ memperhatikan penjelasan guru yaitu 22,5 %. Aktivitas lain yang persentasinya cukup besar adalah bekerja dengan sesama anggota kelompok, diskusi antara siswa/ antara siswa dengan guru, dan membaca buku yaitu masing-masing 18,7 % 14,4 dan 11,5 %. Pada siklus II aktifitas guru yang paling dominan pada siklus II adalah membimbing dan mengamati siswa dalam menentukan konsep yaitu 25%. Jika dibandingkan dengan siklus I, aktivitas ini mengalami peningkatan. Aktivitas guru yang mengalami penurunan adalah memberi umpan balik/evaluasi/ Tanya jawab (16,6%), menjelaskan materi yang sulit (11,7). Meminta siswa mendiskusikan dan menyajikan hasil kegiatan (8,2%), dan membimbing siswa merangkum pelajaran (6,7%). Sedangkan untuk aktivitas siswa yang paling dominan pada siklus II adalah bekerja dengan sesama anggota kelompok yaitu (21%). Jika dibandingkan dengan siklus I, aktifitas ini mengalami peningkatan. Aktifitas siswa yang mengalami penurunan adalah mendengarkan/memperhatikan penjelasan guru (17,9%). Diskusi antar siswa/ antara siswa dengan guru (13,8%), menulis yang relevan dengan KBM (7,7%) dan merangkum pembelajaran (6,7%). Adapun aktifitas siswa yang mengalami peningkatan adalah membaca buku (12,1%), menyajikan hasil pembelajaran (4,6%), menanggapi/mengajukan pertanyaan/ide (5,4%), dan mengerjakan tes evaluasi (10,8%). Pada siklus III aktivitas guru yang paling dominan pada siklus III adalah membimbing dan mengamati siswa dalam menemukan konsep yaitu 22,6%, sedangkan aktivitas menjelaskan materi yang sulit dan memberi umpan balik/evaluasi/tanya jawab menurun masing-masing sebesar (10%), dan (11,7%). Aktivitas lain yang mengalami peningkatan adalah mengkaitkan dengan pelajaran sebelumnya (10%), menyampaikan materi/strategi /langkah-langkah (13,3%), meminta siswa menyajikan dan mendiskusikan hasil kegiatan (10%), dan membimbing siswa merangkum pelajaran (10%). Adapun aktivitas yang tidak mengalami perubahan adalah menyampaikan tujuan (6,7%) dan memotivasi siswa (6,7%). Sedangkan untuk aktivitas siswa yang paling dominan pada siklus III adalah bekerja dengan sesama anggota kelompok yaitu (22,1%) dan

mendengarkan/ memperhatikan penjelasan guru (20,8%), aktivitas yang mengalami peningkatan adalah membaca buku siswa (13,1%) dan diskusi antar siswa/antara siswa dengan guru (15,0%). Berdasarkan hasil tes (pretes dan postes), hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika terdapat peningkatan pada setiap siklus. Hal ini dapat di lihat dari perolehan rata-rata hasil nilai postes antara siklus I, II dan III mengalami kenaikan yaitu, rata-rata nilai postes siklus I adalah sebesar 65,9 rata-rata nilai siklus II adalah sebesar 75 dan rata-rata nilai siklus III adalah 82,73 dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar pada mata pelajaran matematika. Berdasarkan hasil lembar observasi dan tes (pretes dan postes), dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan metode kooperatif tipe *team games tournament* dapat meningkatkan aktivitas pembelajaran dan hasil belajar pada mata pelajaran matematika.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kami sampaikan kepada berbagai pihak yang turut andil membantu dalam proses pelaksanaan penelitian ini dari mulai awal hingga akhir sampai pada publikasi penelitian ini. Semoga Allah Azza Wa Jalla membalas segala kebaikan Bapak Ibu semua.

### DAFTAR PUSTAKA

- Abu Ahmadi dan Widodo Supriyono. 2004:121. *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Aliet Noorhayati Sutrisno. 2012. *Telaah Filsafat Pendidikan*. Yogyakarta: Deepublish Publisher
- Aqib Zainal. 2013. *Model- model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung : CV Yrama Widya
- Arikunto Suharsimi. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi . 2006. *Prosedur penelitian suatu pendekatan praktik*. Jakarta: PT Rineke Cipta.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Asmani, Jamal Ma'mur. 2011. *7 Tips Aplikasi PAKEM*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Aunurrahman. 2009. *Belajar Dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Baharudin & Esa Nur Wahyuni. 2007. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Barkley , Elizabert E. dkk. 2012. *Collaborative Learning Techniques teknik-teknis pembelajaran kolaboratif*. Bandung: Nusa Media
- Dikananda, A. R., Pratama, F. A., & Rinaldi, A. R. (2019). E-Learning Satisfaction Menggunakan Metode Auto Model. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 4(2-2), 159-164.
- Djaali. Psikologi Pendidikan. 2007. Jakarta : Bumi Aksara
- Djamarah Syaiful Bahri, & Aswan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri & Aswan Zain. 2010. *Strategi belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri. 2011. *Psikologi belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Elfanany, Burhan. 2013. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Araska.
- Fakhruddin, Asef Umar. 2009. *Menjadi Guru Fasilitator*. Yogyakarta: Diva Press.
- Faqih, A., & Pratama, F. A. (2019). Pengembangan Adaptive Learning Berbasis Multimedia 3D Materi Sistem Bilangan Real. In *Prosiding Seminar Nasional Unimus* (Vol. 2).
- Gintings, Abdurrahman. 2010. *Esensi Praktis Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Humaniora.
- Goldberg, Alvin A, dkk. 2006. *Komunikasi Kelompok*. Jakarta: UI-Press.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara

- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: Pustaka Setia.
- Hamid, Sholeh. 2011. *Metode Edu Taintment*. Yogyakarta: Diva Press.
- Hernawan Asep Herry, dkk. 2008. *Media Pembelajaran Sekolah Dasar*. Bandung : UPI Press
- Hidayat. 2010. *Menyusun Skripsi dan Tesis*. Bandung : Informatika.
- Isjoni. 2011. *Pembelajaran Kooperatif meningkatkan kecerdasan komunikasi antar peserta didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Isjoni. 2011. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kadir, dkk. 2013. *Modul Kreatif dan LKS Matematika*
- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta : PT.Grasindo
- Oemar, Hamalik. 2006. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Prasetyo Bambang & Lina Mitfatul Jannah. 2011. *Metode penelitian Kuantitatif*. Jakarta : PT Raja Grafindo Perkasa.
- Pratama, F. A. (2015). IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENCATATAN PENDAPATAN RETRIBUSI PARKIR MELALUI PENDEKATAN ACCRUAL BASIS PADA DINAS PERHUBUNGAN, INFORMATIKA DAN KOMUNIKASI (DISHUBINKOM) KOTA CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 11(1).
- Pratama, F. A. (2015). SISTEM PENCATATAN PIUTANG DAGANG MELALUI GROSS METHODE PADA UD. DUTA AIR MANCUR CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 11(2).
- Pratama, F. A. (2016). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENCATATAN PERSEDIAAN HANDPHONE DENGAN MENGGUNAKAN METODE PERIODIK PADA PLAZA PHONE. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 12(1).
- Pratama, F. A. (2016). SISTEM PENGELOLAAN PENGGAJIAN MELALUI PENDEKATAN TRASFER PADA BIDANG PENANGGULANGAN DAN PENCEGAHAN KEBAKARAN. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 12(2).
- Pratama, F. A. (2017). SISTEM PENERIMAAN KAS ATM MENGGUNAKAN PENDEKATAN CASH BASIS DI PT. BRINGIN GIGANTARA CABANG CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 13(1).
- Pratama, F. A. (2017). SISTEM PERHITUNGAN BEBAN KLAIM BAHAN BAKAR MINYAK MOTOR INVENTARIS MENGGUNAKAN METODE PENGAKUAN SEGERA DI PT. INDOMARCO PRISMATAMA CIREBON. *Jurnal Kompak (Komputer Akuntansi)*, 13(2).
- Pratama, F. A. (2018). Sistem Informasi Akuntansi Persediaan Bahan Baku menggunakan Metode First Expired First Out. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 2(2), 38-49.
- Pratama, F. A. (2018). Sistem Penjualan Tunai Trade Selling Melalui Metode Perpetual. *Respati*, 13(2).
- Pratama, F. A. (2019). Pengaruh Kata Cashback Terhadap Peningkatan Penjualan Menggunakan Data Mining. *KOPERTIP: Jurnal Ilmiah Manajemen Informatika dan Komputer*, 3(2), 1-5.
- Pratama, F. A. (2019). SISTEM PERHITUNGAN HARGA POKOK PENJUALAN MELALUI PENDEKATAN FIRST IN FIRST OUT. *Jurnal Digit*, 8(1).
- Pratama, F. A., & Marshela, F. (2018). Sistem Penentuan Harga Pokok Produksi Melalui Pendekatan Variable Costing Pada Mega aluminium Cirebon. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 13(1), 96-113.
- Pratama, F. A., & Marshela, F. (2018). Sistem Penentuan Harga Pokok Produksi Melalui Pendekatan Variable Costing Pada Mega aluminium Cirebon. *Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi*, 13(1), 96-113.

- Pratama, F. A., & Nurdiawan, O. (2019). Peningkatan Pemahaman Akuntansi Dengan Menggunakan Software Zahir. *Edunomic: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ekonomi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan*, 7(2), 117-126.
- Pratama, F. A., & Rahaningsih, N. (2020). Penggunaan Media Windows Movie Maker Untuk Memprediksi Pemahaman Matakuliah Akuntansi Dengan Metode Support Vector Machine. *JOURNAL INFORMATICS, SCIENCE & TECHNOLOGY*, 10(1).
- Pratama, F. A., Kaslani, K., Nurdiawan, O., Rahaningsih, N., & Nurhadiansyah, N. (2020, March). Learning Innovation Using the Zahir Application in Improving Understanding of Accounting Materials. In *Journal of Physics: Conference Series* (Vol. 1477, No. 3, p. 032018). IOP Publishing.
- Pratama, F. A., Rahaningsih, N., Nurhadiansyah, N., & Purani, L. (2019). Sistem Informasi Akuntansi Kas Kecil Menggunakan Metode Dana Berubah. *Journal of Innovation Information Technology and Application (JINITA)*, 1(01), 42-50.
- Purnomisidi, dkk. 2009. *Matematika 1 untuk SD/ MI Kelas 1*. Bandung : Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.
- Riduwan. 2012. *Belajar Mudah Penelitian Untuk Guru-Karyawan Dan Peneliti Pemula*. Bandung: Alfabeta.
- Rizka, N. N., & Pratama, F. A. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Quantum Teaching melalui Strategi Tandur untuk Meningkatkan Kompetensi Kognisi Siswa. *Jurnal Edukasi (Ekonomi, Pendidikan dan Akuntansi)*, 6(1), 183-192.
- Rochiati Wiriaatmadja. 2009. *Metode Penelitian Tindakan Kelas Untuk Meningkatkan Kinerja Guru dan Dosen*. Bandung : Rosda Karya
- Rusman. 2012. *Model-model pembelajaran mengembangkan profesionalisme guru*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada
- Rusyan Tabrani, 2012. *Evaluasi dalam Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: Bina Budhaya.
- Rusyan, Tabrani. 2010. *Evaluasi dalam Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: Fa.Bina Budhaya
- Sagala, Syaiful. 2011. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Solihatin, Etin. 2007. *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta : PT.Bumi Aksara.
- Sudijono Anas. 2007. *Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Raja Grafindo Persada
- Sudjana Nana. 2009. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Sudjana, Nana, dkk. 2012. *Penelitian dan Penilaian Pendidikan*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2008. *Statistik Non Parametris Untuk Penelitian*. Bandung : CV Alfabeta
- Sugiyono. 2011. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif (R&D)*. Bandung : CV Alfabeta
- Sugiyono. 2013. *Metodologi Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif (R&D)*. Bandung : CV Alfabeta
- Sujilah. 2009. *Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Melalui Metode Bermain Pada Siswa Kelas I B MI Sultan Agung*. Skripsi Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta : Tidak Diterbitkan
- Sukardi. 2010. *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Praktiknya*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Suprijono, Agus. 2012. *Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem*.

- Syah, Muhibbin. 2005. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Syah, Muhibbin. 2005. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya
- Trianto. 2007. *Model Pembelajaran Terpadu dalam Teori dan Praktek*. Jakarta : Prestasi Pustaka
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif : Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta : Kencana
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional
- Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 tentang Guru dan Dosen, Bab II Pasal 4
- Wahyuni, Esa Nur dan Baharuddin. 2007. *Teori Belajar & Pembelajaran*. Yogyakarta : Ar-Ruzz Media
- Yuliani Nurani Sujiono, dkk. 2007. *Metode Pengembangan Kognitif*. Jakarta : Universitas Terbuka.