

## ABSTRAK

### PENERAPAN MODEL *TEAM GAME TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SD

Oleh

Ria Nurmala Dewi \*)

Sulistiasih \*\*)

Sarengat \*\*\*)

Tujuan penelitian adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa dengan menerapkan model pembelajaran *team game tournament*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, dilaksanakan sebanyak 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik nontes dan tes. Alat pengumpulan data menggunakan lembar observasi dan tes formatif. Teknik analisis data menggunakan teknik kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model pembelajaran *team game tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

**Kata kunci:** *team game tournamen*, aktivitas, hasil belajar.

Keterangan:

- \*) Peneliti (PGSD Kampus B FKIP UNILA Jalan Budi Utomo 25 Margorejo, Metro Selatan, Kota Metro)
- \*\*\*) Pembimbing I (PGSD Kampus B FKIP UNILA Jalan Budi Utomo 25 Margorejo, Metro Selatan, Kota Metro)
- \*\*\*\*) Pembimbing II (PGSD Kampus B FKIP UNILA Jalan Budi Utomo 25 Margorejo, Metro Selatan, Kota Metro)

## **ABSTRACT**

### **IMPLEMENTATION OF TEAM GAME TOURNAMENT MODEL TO INCREASE ACTIVITY AND STUDY RESULT**

**By**

**Ria Nurmala Dewi \*)**  
**Sulistiasih \*\*)**  
**Sarengat \*\*\*)**

The research purposes were to increase the activity and student's study result for mathematic by implementation of team game tournament learning model. The type of research was classroom action research by using two cycles; planning, acting, observing, and reflecting. The technique of data collecting was nontest and test technique. Instrument of data collection using observation and test questions. Data were analyzed using qualitative analysis and quantitative analysis. The result of research showed that the implementation of team game tournament learning model can improve the activity and student's study result in mathematic.

Keywords: team game tournament, activity, study result

- \*) Author 1
- \*\*) Author 2
- \*\*\*) Author 3

## PENDAHULUAN

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa.

Mengacu pada fungsi pendidikan nasional tersebut, diperlukan kerja sama antar berbagai pihak terkait guna mewujudkannya, tidak hanya melibatkan guru, sekolah, dan siswa, tetapi juga perlu campur tangan pemerintah, masyarakat, dinas pendidikan, maupun lembaga atau pihak yang berperan dalam dunia pendidikan. Ihsan (2008: 5) mengartikan pendidikan sebagai (1) suatu proses pertumbuhan yang menyesuaikan dengan lingkungannya, (2) suatu pengarahan dan bimbingan yang diberikan kepada anak dalam pertumbuhannya, (3) suatu usaha sadar untuk menciptakan suatu keadaan atau situasi tertentu yang dikehendaki oleh masyarakat, dan (4) suatu pembentukan kepribadian dan kemampuan dalam menuju kedewasaan.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Kurikulum yang diterapkan di SD adalah kurikulum tingkat satuan pendidikan dan kurikulum 2013, namun dalam penelitian ini peneliti memilih sekolah yang menerapkan KTSP. KTSP menekankan pada lima mata pelajaran pokok, salah satunya adalah matematika.

Matematika merupakan suatu ilmu pengetahuan yang pada hakikatnya sudah ada di lingkungan sekitar manusia, dan diberikan kepada setiap jenjang pendidikan mulai dari tingkat sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Hal ini tercantum dalam Permendiknas Nomor 22 Tahun 2006 yang menjelaskan bahwa mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Heruman (2008: 2) menyatakan bahwa pembelajaran matematika khususnya untuk Sekolah Dasar (SD) pada prosesnya berpedoman pada tiga konsep kurikulum SD, yaitu penanaman konsep dasar, pemahaman konsep, dan pembinaan keterampilan. Pembelajaran matematika tersebut hendaknya diajarkan mulai dari benda yang ada di sekitar siswa sehingga bersifat kontekstual hingga berkembang pada tingkatan yang abstrak. Pada akhirnya siswa memiliki konsep matematika dengan tepat sesuai dengan tingkat perkembangan mental dan pengetahuan siswa berdasarkan usianya.

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi dengan guru mata pelajaran matematika kelas V SDN 10 Metro Timur, tanggal 2 dan 4 Desember 2015, diketahui bahwa kurangnya partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika dan hasil belajar siswa yang masih jauh dari Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Hal ini dikarenakan aktivitas siswa dalam pembelajaran masih

rendah, siswa tampak kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran baik untuk bertanya, mengungkapkan pendapat, dan mencoba menyelesaikan masalah. Kurangnya variasi model pembelajaran menyebabkan siswa kurang termotivasi untuk belajar. Pembelajaran berpusat pada guru. Rendahnya hasil belajar siswa diketahui dari hasil ulangan harian mata pelajaran matematika siswa kelas V SDN 10 Metro Timur pada semester ganjil TP 2015/2016 sebagai berikut.

**Tabel 1 Persentase ketuntasan hasil belajar siswa pada ulangan harian.**

Kelas	KKM	Jumlah Siswa (orang)	Siswa Tuntas (orang)	Siswa Belum Tuntas (orang)	Tuntas (%)	Belum Tuntas (%)
VA	65	23	7	16	30,40	69,60
VB	65	23	9	14	39,10	60,90

(Sumber: Dokumentasi guru kelas VA dan VB SDN 10 Metro Timur)

Berdasarkan tabel 1 diketahui bahwa pada ulangan harian matematika, jumlah siswa yang mencapai KKM hanya 7 orang siswa di kelas VA dan 9 orang siswa di kelas VB dari 23 orang siswa. Secara klasikal dalam kelas VA tersebut siswa yang tuntas sebanyak 30,4%, siswa yang belum tuntas 69,6% dan siswa kelas VB yang tuntas sebesar 39,1%, siswa yang belum tuntas 60,9% sedangkan KKM yang ditetapkan adalah 65. Dengan demikian, peneliti melakukan perbaikan pembelajaran di kelas VA SDN 10 Metro Timur karena kelas VA memiliki jumlah siswa terendah yang tuntas dalam ulangan harian.

Permasalahan yang ada selama ini adalah kurangnya perhatian terhadap keaktifan siswa dan kurangnya inovasi dalam pembelajaran. Oleh karena itu, perlu dilakukan variasi dalam kegiatan pembelajaran, salah satu caranya dengan memvariasi model pembelajaran yang digunakan. Kegiatan pembelajaran memerlukan suatu model pembelajaran yang dapat membuat siswa aktif, berpikir kritis, kreatif dan dapat mendorong siswa untuk meningkatkan keberanian dalam mengemukakan pendapat serta kemampuan untuk bekerja sama dalam memecahkan masalah. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan untuk mengatasi permasalahan seperti yang telah dijabarkan di atas adalah model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT).

TGT menurut Mulyatiningsih (2014: 244) melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan serta penguatan. Pada pembelajaran kooperatif tipe TGT, Sumantri (2015: 56) menyatakan bahwa siswa dikelompokkan dalam kelompok-kelompok kecil beranggotakan empat siswa yang masing-masing anggotanya melakukan turnamen pada kelompoknya masing-masing.

Slavin (2005: 169-176) mendeskripsikan langkah-langkah model pembelajaran TGT sebagai berikut. (1) Persiapan: a. Materi. Guru terlebih dahulu menyiapkan materi yang akan dipelajari oleh siswa dan peralatan permainan berupa lembar soal dan jawaban lengkap dengan penyekorannya serta lembar penilaian skor turnamen; b. Menempatkan siswa ke dalam tim. Untuk membagi

siswa ke dalam tim, seimbangkan timnya agar setiap tim terdiri dari siswa yang berjumlah sama dengan tingkat kemampuan akademik yang berbeda. (2) Memulai TGT. TGT dimulai dengan melakukan diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, setelah diskusi selesai siswa melanjutkan belajar di dalam tim mengerjakan lembar kerja agar semakin menguasai materi, kemudian siswa melakukan turnamen dengan memainkan *game* akademik, setelah itu guru melakukan rekognisi tim dengan cara menghitung perolehan skor tim.

Slavin (2005: 14-158) menyatakan bahwa model pembelajaran TGT memiliki kelebihan yaitu: mampu menumbuhkan kerja sama tim yang baik, menumbuhkan kegembiraan bagi siswa karena adanya permainan akademik, adanya permainan akademik tersebut dapat memacu siswa untuk berpikir lebih cepat dalam menyelesaikan soal dan bersaing sesuai aturan, memotivasi siswa untuk bisa menguasai lebih banyak konsep dan fakta yang disampaikan dan rekognisi tim merupakan timbal balik yang positif dan membuat siswa lebih senang dan bangga terhadap penghargaan yang didapatnya. Sedangkan kelemahannya adalah menggunakan waktu yang lebih banyak, guru dituntut untuk pandai memilih materi pelajaran yang cocok dan mengatur kelas, serta masih adanya siswa berkemampuan tinggi yang kurang terbiasa dan sulit memberikan penjelasan kepada siswa lainnya.

Robbins dalam Trianto (2011: 15) mendefinisikan belajar sebagai proses menciptakan hubungan antarsesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Pembelajaran menurut Winataputra dalam Hamzah & Muhlisrarini (2014: 42) berarti serangkaian kegiatan yang dirancang untuk memungkinkan terjadinya proses belajar pada siswa.

Hanafiah & Suhana (2010: 23), proses aktivitas pembelajaran tersebut harus melibatkan seluruh aspek psikofisis siswa, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Makna hasil belajar menurut Susanto (2014: 5) yaitu perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar.

Guru sebagai pendidik memiliki peranan yang sangat berpengaruh bagi siswa dalam belajar. Guru sebagai seorang pendidik menurut Sanjaya (2007: 18-19) dituntut untuk memiliki 4 kompetensi dasar guru, yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti melakukan penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran *Team Game Tournament* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VA SDN 10 Metro Timur”. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VA SDN 10 Metro Timur.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Wardhani & Wihardit (2008: 1.4) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di dalam kelasnya sendiri melalui refleksi diri, dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sebagai guru, sehingga hasil belajar siswa menjadi meningkat.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Negeri 10 Metro Timur yang berlokasi di Jalan Raya Stadion, 24 Tejoagung Kecamatan Metro Timur Kota Metro. Penelitian ini diawali dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi pada bulan Desember 2015. Pembuatan instrumen dilaksanakan pada bulan Desember 2015 dengan tujuan dilaksanakan pada pembelajaran semester genap tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada bulan Februari–Maret 2016.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa dan guru mata pelajaran matematika kelas VA SDN 10 Metro Timur. Siswa kelas VA berjumlah 23 orang siswa, yang terdiri dari 8 orang siswa laki-laki dan 15 orang siswa perempuan.

Pengumpulan data diperoleh melalui teknik nontes dan tes dengan menggunakan lembar observasi untuk mengetahui kinerja guru, hasil belajar afektif, dan hasil belajar psikomotor siswa, serta soal tes formatif untuk mengetahui hasil belajar kognitif siswa. Kemudian data dianalisis menggunakan teknik analisis kualitatif dan kuantitatif.

Penelitian ini dikatakan berhasil apabila persentase keaktifan dan ketuntasan hasil belajar siswa untuk masing-masing ranah (kognitif, afektif, dan psikomotor) meningkat pada siklus II dan di akhir penelitian mencapai  $\geq 75\%$  dari jumlah siswa yang ada di kelas tersebut dengan KKM 65.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Sebelum pelaksanaan pembelajaran siklus I dan siklus II dengan menerapkan model pembelajaran *team game tournament* pada mata pelajaran matematika di kelas VA SDN 10 Metro Timur, peneliti bersama guru kelas secara kolaboratif melakukan persiapan yaitu: a) menganalisis kurikulum untuk menentukan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang akan diajarkan, b) mempersiapkan perangkat pembelajaran, antara lain: pemetaan, silabus, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), sumber belajar, media pembelajaran, serta instrumen penilaian seperti lembar observasi kinerja guru, aktivitas belajar, hasil belajar afektif dan psikomotor siswa, serta soal tes hasil belajar kognitif siswa, dan c) menyiapkan peralatan dokumentasi pembelajaran.

Siklus I pertemuan 1 dilaksanakan hari Rabu, 24 Februari 2016 pukul 07.15-08.25 WIB. Siklus I pertemuan 2 dilaksanakan hari Jumat, 26 Februari 2016 pukul 07.15-08.25 WIB. Kompetensi dasar yang diajarkan pada siklus I adalah menggunakan pecahan dalam masalah perbandingan dan skala. Siklus II pertemuan 1 dilaksanakan hari Jumat, 4 Maret 2016 pukul 07.15-08.25 WIB. Siklus II pertemuan 2 dilaksanakan hari Selasa, 8 Maret 2016 pukul 07.15-08.25 WIB. Kompetensi dasar yang diajarkan pada siklus II adalah mengidentifikasi sifat-sifat bangun datar.

Temuan terhadap kinerja guru, aktivitas belajar siswa, hasil belajar afektif, psikomotor, dan kognitif siswa selama pelaksanaan penelitian adalah sebagai berikut. Berdasarkan analisis nilai kinerja guru pada siklus I dan siklus II, peneliti membuat rekapitulasi untuk mengetahui dinamika nilai kinerja guru setiap siklus. Hasil rekapitulasi nilai kinerja guru dapat dilihat pada tabel berikut.

**Tabel 2 Rekapitulasi nilai kinerja guru siklus I dan II.**

No	Keterangan	Siklus		Peningkatan	Katagori
		I	II		
1	Skor rata-rata	115	133	18	-
2	Nilai	69,70	80,61	10,91	Baik

Tabel 2 menunjukkan skor rata-rata siklus I adalah 115, kemudian siklus II mendapat skor rata-rata 133. Skor rata-rata kinerja guru dari siklus I ke siklus II meningkat sebesar 18. Nilai kinerja guru siklus I adalah 69,70, selanjutnya siklus II mendapat nilai 80,61. Peningkatan nilai kinerja guru dari siklus I ke siklus II sebesar 10,91. Katagori nilai kinerja guru yaitu “Baik”.

Kinerja guru merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan belajar siswa dan proses pembelajaran. Rusman (2012: 50) mengartikan kinerja sebagai prestasi kerja atau pelaksanaan kerja atau hasil unjuk kerja. Berkaitan dengan hal tersebut, perilaku yang dimaksud adalah kegiatan guru selama proses pembelajaran yang meliputi merencanakan, melaksanakan, dan menilai hasil belajar. Oleh karena itu, hendaknya guru dapat terus memacu dirinya untuk berkembang dan berinovasi guna memberikan yang terbaik bagi para siswanya dalam rangka mencerdaskan generasi penerus bangsa.

Hasil aktivitas belajar siswa dalam penelitian ini diukur dengan menggunakan lembar observasi. Berdasarkan analisis hasil pengamatan yang dilakukan pada siklus I dan siklus II, peneliti membuat rekapitulasi untuk mengetahui dinamika hasil belajar sikap siswa seperti berikut.

**Tabel 3 Rekapitulasi nilai aktivitas belajar siswa siklus I dan II.**

No	Keterangan	Siklus		Peningkatan	Katagori
		I	II		
1	Nilai rata-rata	70,33	79,46	9,13	
2	Persentase	65,22%	86,96%	21,74	Sangat Aktif

Tabel 3, nilai rata-rata aktivitas belajar siswa siklus I 70,33, kemudian siklus II mendapat nilai rata-rata 79,46. Nilai rata-rata aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 9,13. Persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal siklus I sebesar 65,22% dengan katagori “Aktif”, siklus II sebesar 86,96% dengan katagori “Sangat Aktif”. Peningkatan persentase aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 21,74.

Proses pembelajaran tidak dapat berjalan jika tidak ada pendidik dan siswa. Oleh karena itu, kedua komponen tersebut sangatlah berkaitan dan saling mempengaruhi. Hal itu sesuai dengan pendapat Hanafiah & Suhana (2010: 23) bahwa proses aktivitas pembelajaran tersebut harus melibatkan seluruh aspek psikofisis siswa, baik jasmani maupun rohani sehingga akselerasi perubahan perilakunya dapat terjadi secara cepat, tepat, mudah, dan benar, baik berkaitan dengan aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor.

Hasil belajar afektif siswa diamati dengan menggunakan lembar observasi. Berikut analisis hasil pengamatan afektif siswa yang telah dilakukan observer pada siklus I dan siklus II.

**Tabel 4 Rekapitulasi hasil belajar afektif siswa siklus I dan II.**

No	Keterangan	Siklus		Peningkatan	Kategori
		I	II		
1	Nilai rata-rata	68,26	82,17	13,91	
2	Persentase	56,52%	82,61%	26,09	Tinggi

Tabel 4 menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar afektif siswa secara klasikal siklus I sebesar 68,26, siklus II mendapat nilai rata-rata 82,17. Nilai rata-rata hasil belajar afektif siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 13,91. Persentase hasil belajar afektif siswa siklus I sebesar 56,52% dengan katagori “Sedang”. Siklus II memperoleh persentase hasil belajar afektif siswa secara klasikal sebesar 82,61% dengan katagori “Tinggi”. Persentase hasil belajar afektif siswa mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 26,09.

Hasil belajar afektif dalam penelitian ini mengembangkan dua aspek atau sikap yaitu kerja sama dan disiplin. Dengan menerapkan model pembelajaran TGT, siswa dilatih untuk bekerja secara kelompok dan mengikuti aturan yang telah ditentukan selama pembelajaran. Kasmadi dan Sunariah (2014: 44) bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku yang diperoleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar.

Hasil belajar psikomotor siswa diamati dengan menggunakan lembar observasi. Berikut analisis hasil pengamatan psikomotor siswa yang telah dilakukan observer pada siklus I dan siklus II.

**Tabel 5 Rekapitulasi hasil belajar psikomotor siswa siklus I dan II.**

No	Keterangan	Siklus		Peningkatan	Kategori
		I	II		
1	Nilai rata-rata	71,52	78,69	7,17	
2	Persentase	65,22%	82,61%	17,39	Tinggi

Tabel 5 menunjukkan nilai rata-rata hasil belajar psikomotor siswa siklus I sebesar 71,52, siklus II mendapat nilai rata-rata 78,69. Peningkatan nilai rata-rata hasil belajar psikomotor siswa dari siklus I ke siklus II yaitu 7,17. Persentase hasil belajar psikomotor siswa secara klasikal siklus I sebesar 65,22% dengan katagori “Tinggi”, siklus II memperoleh persentase sebesar 82,61% dengan katagori “Tinggi”. Persentase hasil belajar psikomotor siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 17,39.

Susanto (2014: 5) bahwa perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar. Hasil belajar psikomotor siswa yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah keterampilan intelektual dan keterampilan sosial.



Keterampilan intelektual siswa sangat diperlukan dalam model pembelajaran TGT ini karena siswa dituntut untuk berpikir menyelesaikan soal secara cepat dan tepat. Selain itu juga diperlukan keterampilan sosial di mana siswa harus membangun interaksi yang baik antara teman sekelompoknya dan guru.

Hasil belajar kognitif siswa diperoleh dengan menggunakan soal tes formatif. Berikut analisis hasil belajar kognitif siswa yang telah dilakukan pada siklus I dan siklus II.

**Tabel 6 Rekapitulasi hasil belajar kognitif siswa siklus I dan II.**

No	Keterangan	Siklus		Peningkatan	Kategori
		I	II		
1	Nilai rata-rata	57,72	69,24	11,52	
2	Persentase	60,87%	78,26%	17,39	Tinggi

Tabel 6, nilai rata-rata hasil belajar kognitif siswa siklus I 57,72, siklus II mendapat nilai rata-rata 69,24. Peningkatan hasil belajar kognitif siswa dari siklus I ke siklus II adalah 11,52. Persentase hasil belajar kognitif siswa secara klasikal siklus I 60,87% kategori “Sedang”, siklus II memperoleh persentase klasikal sebesar 78,26% dengan kategori “Tinggi”. Persentase hasil belajar kognitif siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 17,39.

Aspek kognitif siswa menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi kelancaran dan keberhasilan dalam permainan akademik maupun turnamen. Siswa tidak hanya dipacu untuk menjawab soal dengan cepat, tetapi juga mengasah pemahaman siswa terhadap soal yang diberikan. Bloom dalam Thobroni (2015: 21) bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Domain ranah kognitif sendiri meliputi pengetahuan, pemahaman, menerapkan, menguraikan, mengorganisasikan, dan menilai.

Berdasarkan analisis data, diketahui bahwa penerapan model pembelajaran *team game tournament* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VA SDN 10 Metro Timur. Hal ini diperkuat dengan penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Ni Wayan Rasiti (2010) dengan menerapkan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

## **SIMPULAN**

Berdasarkan analisis data penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran TGT pada mata pelajaran matematika siswa kelas VA SDN 10 Metro Timur dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus I nilai rata-rata aktivitas belajar siswa adalah 70,33, kemudian pada siklus II mendapat nilai 79,46. Peningkatan nilai rata-rata aktivitas belajar siswa dari siklus I ke siklus II adalah 9,13. Persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I sebesar 65,22% kategori “Aktif” dan siklus II sebesar 86,96% kategori “Sangat Aktif”. Persentase aktivitas belajar siswa secara klasikal dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 21,74.

Penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Nilai hasil belajar siswa secara klasikal pada siklus I adalah 65,49 dan pada siklus II yaitu 74,38. Peningkatan nilai hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II adalah 8,89. Persentase hasil belajar klasikal siswa pada siklus I sebesar 60,87% katagori “Sedang” kemudian pada siklus II sebesar 78,26% katagori “Tinggi”, meningkat sebesar 17,39.

## **SARAN**

Diharapkan siswa dapat lebih termotivasi untuk belajar dan meningkatkan sikap kerja sama dalam memecahkan soal dan sikap disiplin maupun berkompetisi dengan terstruktur. Selain itu juga, siswa dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dengan adanya diskusi kelompok, permainan akademik, dan turnamen sehingga hasil belajar siswa pun dapat meningkat pula.

Diharapkan guru dapat menerapkan model pembelajaran TGT agar siswa lebih antusias dengan pelajaran matematika. Guru sebaiknya juga selalu memberikan apresiasi positif terhadap respon siswa dan memotivasi siswa agar lebih giat belajar.

Hendaknya sekolah menyediakan sarana dan prasarana yang dapat menunjang proses pembelajaran guna meningkatkan kualitas para siswa dalam pendidikan. Sekolah juga diharapkan dapat mendukung penerapan model pembelajaran yang lebih bervariasi, salah satunya TGT.

Penerapan model pembelajaran TGT ini diharapkan tidak hanya dapat diaplikasikan pada mata pelajaran matematika saja melainkan untuk mata pelajaran lainnya. Selain itu, sebaiknya diterapkan saat mengajar kelak sehingga ilmu yang telah diperoleh dapat bermanfaat dan diterapkan dengan baik.

## **DAFTAR RUJUKAN**

- Depdiknas. 2003. *Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdiknas. 2006. *Permendiknas No 22 Tahun 2006 tentang Standar Isi*. Jakarta: Depdiknas.
- Hamzah, Ali & Muhlisarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Bandung: Refika Aditama.
- Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ihsan, Fuad. 2008. *Dasar-dasar Kependidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Kasmadi & Nia Siti Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Alfabeta.

- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Rasiti, Ni Wayan. 2010. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Berbasis Metode Diskusi kelompok Kecil untuk Meningkatkan Hasil Belajar PKn dan Disiplin Siswa Kelas VIII K SMPN 3 Singaraja*. Tidak diterbitkan. Bandar Lampung.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sanjaya, Wina. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sumantri, Mohamad Syarif. 2015. *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Dasar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Susanto, Ahmad. 2014. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Thobroni, M. 2015. *Belajar dan Pembelajaran: Teori dan Praktik*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wardhani, I.G.A.K, & Kuswaya Wihardit. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.