

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
SISWA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS V SD NEGERI 1 TEMPURAN**

(Skripsi)

Oleh

TRIA RAMDANI FEBRIANTI



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

ABSTRAK

PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD NEGERI 1 TEMPURAN

Oleh

TRIA RAMDANI FEBRIANTI

Masalah dalam penelitian ini didasari oleh rendahnya aktivitas dan hasil belajar siswa. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dengan menerapkan model *Teams Games Tournaments*. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas, setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Teknik pengumpulan data menggunakan teknik non tes dan tes. Teknik analisis data menggunakan analisis kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan dengan persentase siswa aktif siklus 1 kategori “Aktif” dan siklus 2 kategori “Sangat aktif”. Hasil belajar afektif dengan persentase siswa baik siklus 1 kategori “Cukup baik” dan siklus 2 kategori “Sangat baik”. Hasil belajar psikomotor dengan persentase siswa terampil siklus 1 kategori “Terampil” dan siklus 2 kategori “Sangat terampil”. Hasil belajar kognitif Persentase siswa tuntas siklus 1 kategori “Baik” dan siklus 2 kategori “Sangat baik”.

Kata kunci: *teams games tournaments*, aktivitas belajar, hasil belajar siswa

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* UNTUK
MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
SISWA MATA PELAJARAN MATEMATIKA
KELAS V SD NEGERI 1 TEMPURAN**

Oleh

TRIA RAMDANI FEBRIANTI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA PENDIDIKAN**

Pada

**Jurusan Ilmu Pendidikan
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Universitas Lampung**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2016**

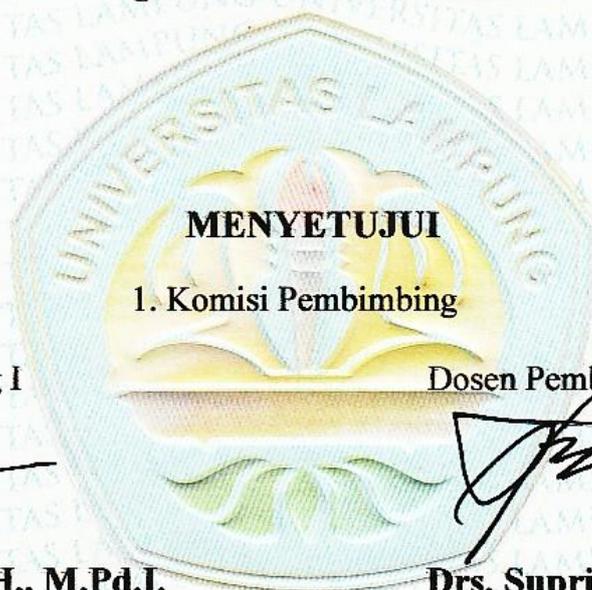
Judul Skripsi : **PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR SISWA MATA PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD NEGERI 1 TEMPURAN**

Nama Mahasiswa : **Fria Ramdani Febrianti**

No. Pokok Mahasiswa : 1213053114

Program Studi : S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dosen Pembimbing I

Dosen Pembimbing II

Dra. Hj. Yulina H., M.Pd.I.
NIP 19540722 198012 2 001

Drs. Supriyadi, M.Pd.
NIP 19591012 198503 1 002

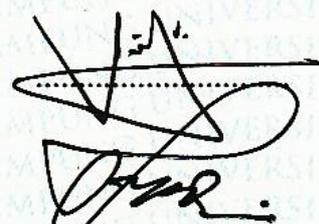
2. Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan

Dr. Riswanti Rini, M.Si.
NIP 19600328 198603 2 002

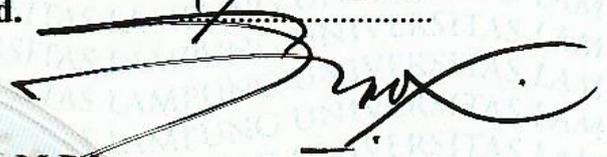
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua : Dra. Hj. Yulina H., M.Pd.I.



Sekretaris : Drs. Supriyadi, M.Pd.



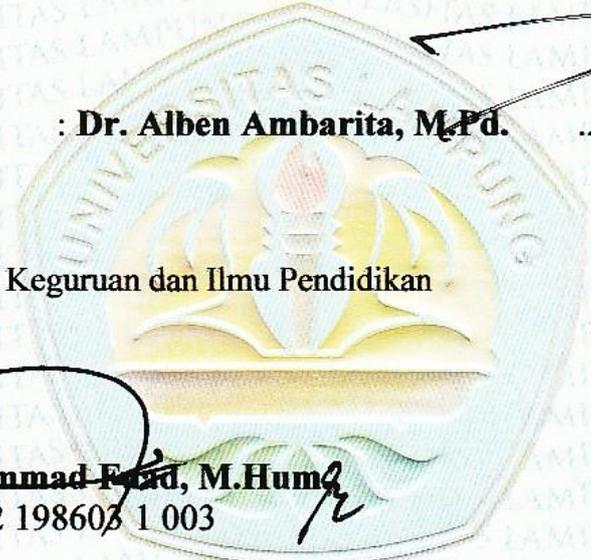
Penguji Utama : Dr. Alben Ambarita, M.Pd.



Dekan, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan



Dr. H. Muhammad Firdaus, M.Hum.
19590722 198603 1 003



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 11 Mei 2016

HALAMAN PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

nama mahasiswa : Tria Ramdani Febrianti
nomor pokok mahasiswa : 1213053114
program studi : S1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar
jurusan : Ilmu Pendidikan
fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
lokasi penelitian : SD Negeri 1 Tempuran

Dengan ini menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul “Penerapan Model *Teams Games Tournaments* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 1 Tempuran” tersebut adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumber dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Apabila di kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya sanggup dituntut berdasarkan Undang-undang dan peraturan yang berlaku. Demikian pernyataan ini saya buat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Bandar Lampung, Mei 2016
Yang membuat pernyataan,



Tria Ramdani Febrianti
NPM. 1213053114

RIWAYAT HIDUP



Tria Ramdani Febrianti di lahirkan pada tanggal 2 Februari 1994 di Desa Adijaya, Bandar jaya, Lampung Tengah. Peneliti anak ketiga dari tiga bersaudara, dari pasangan Bapak Wahyu Gunadi dan Ibu Rodiyah. Pendidikan pertama ditempuh peneliti di TK Melati pada tahun 2000. Setahun kemudian peneliti melanjutkan pendidikan dasar di SD Negeri 4 Panaragan Jaya, Tulang Bawang Barat yang diselesaikan pada tahun 2006. Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP) diselesaikan di MTs. Al-Fatah, Natar, Lampung Selatan pada tahun 2009. Pendidikan selanjutnya diselesaikan oleh peneliti di MA. Al-Fatah, Natar, Lampung Selatan pada tahun 2012. Tahun 2012 peneliti terdaftar sebagai mahasiswa S1 PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

MOTO

Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan) kerjakanlah dengan sungguh-sungguh (urusan) yang lain. Dan hanya kepada Tuhanlah hendaknya kamu berharap. (QS. Al-Insyiroh: 7-8)

Pendidikan merupakan perlengkapan paling baik untuk hari tua
(Aristoteles)

Bekerja keraslah untuk dirimu, karena tidak ada penghargaan paling indah selain dari diri sendiri
(Tria Ramdani Febrianti)

PERSEMBAHAN

Alhamdulillah wa syukurillah, atas segala nikmat yang telah Allah SWT. berikan,
atas karunia-Nya lah skripsi ini ku persembahkan kepada:

Bapak Wahyu Gunadi dan Ibu Rodiyah

Kedua orang tua tercinta yang tak pernah letih memberikan segala kebutuhanku untuk menjadi sosok yang lebih dari mereka. Seseorang yang selalu memberikan dukungan baik spiritual maupun material, perhatian, doa yang tak pernah putus hingga saat ini. Terimakasih teruntuk kedua orang tuaku yang selalu ada di sampingku.

Mas Agus Fajar Kurniawan & Mbak Futia Rahmatuka Rizki

Kakak tersayang, yang selalu memberikan dukungan, doa, dan perhatian di manapun berada. Penyemangatku untuk selalu memberikan yang terbaik pada orang tercinta dalam hidup kami.

Terimakasih teruntuk kalian.

Almamater tercinta UNIVERSITAS LAMPUNG

SANWACANA

Puji syukur atas segala karunia yang telah Allah SWT limpahkan kepada hamba-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Penerapan model *Teams Games Tournaments* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 1 Tempuran” sebagai syarat memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung.

Penyusunan skripsi ini dapat terwujud berkat adanya bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak, untuk itu dalam kesempatan ini peneliti ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Ir. Hasriadi Mat Akin, M.S., Rektor Universitas Lampung yang telah banyak memberikan dukungan atas kemajuan Universitas Lampung.
2. Bapak Dr. Muhammad Fuad, M.Hum., Dekan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan terhadap kemajuan FKIP, khususnya program studi PGSD.
3. Ibu Dr. Riswanti Rini, M.Si., Ketua Jurusan Ilmu Pendidikan FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan dan kemajuan untuk Jurusan Ilmu Pendidikan, khususnya PGSD.
4. Bapak Drs. Maman Surahman, M.Pd., Ketua Program studi PGSD Universitas Lampung yang telah memberikan banyak ilmu kepada peneliti dan dukungan terhadap kemajuan program studi PGSD.
5. Bapak Drs. Rapani, M.Pd., Koordinator Kampus B FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan motivasi dan pengalaman kepada peneliti serta bantuan guna kelancaraan skripsi.
6. Bapak Dr. Alben Ambarita, M.Pd., Penguji Utama yang telah memberikan banyak masukan dan saran yang membangun untuk skripsi ini.
7. Ibu Dra. Yulina H, M.Pd.I., Ketua Tim Penguji sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan banyak dukungan serta bimbingan baik masukan dan saran-saran selama kuliah.
8. Bapak Drs. Supriyadi, M.Pd., Sekretaris Penguji yang telah banyak memberikan dukungan, bimbingan baik masukan dan saran guna kesempurnaan skripsi.

9. Seluruh Staff pengajar PGSD FKIP Universitas Lampung yang telah memberikan dukungan dan ilmu pengetahuan kepada peneliti selama kuliah.
10. Bapak Sunardi, S.Pd.SD., Kepala SD Negeri 1 Tempuran, Kec. Trimurjo yang telah memberikan dukungan dan kesempatan kepada peneliti untuk melaksanakan penelitian.
11. Ibu Mariyam, S.Pd.SD., Guru kelas V SD Negeri 1 Tempuran yang telah memberikan motivasi, pelajaran dan pengalamannya selama penelitian.
12. Siswa-siswi kelas V SD Negeri 1 Tempuran yang telah berpartisipasi aktif, sehingga penelitian ini dapat berjalan dengan baik.
13. Sahabat-sahabatku, Mae, Vika, Imo, Viktor, Nuret, Yogi, Yeni, Meong, Zeze, Mala, Rosdi, Mbak Etik, Suana, Layeh, Igoh, Mas Sibyan, yang telah memberikan dukungan dan motivasi serta doa selama ini.
14. Teman-teman angkatan 2012 yang selalu memberikan semangat dan kebersamaan yang tak pernah terlupakan.
15. Keluarga besar Supardi yang selalu memberikan dukungan tiada hentinya untuk kelancaran studi peneliti.
16. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu yang telah membantu peneliti guna kelancaran penyusunan skripsi ini.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa skripsi ini mungkin masih terdapat kekeliruan, baik dalam tulisan maupun isinya. Namun, peneliti berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi perkembangan dunia pendidikan khususnya ke-SD-an.

BandarLampung, Mei 2016
Peneliti

Tria Ramdani Febrianti
NPM 1213053114

DAFTAR ISI

	Halaman
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Rumusan Masalah	8
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Model Pembelajaran	10
1. Pengertian Model Pembelajaran	10
2. Model <i>Teams Games Tournaments</i>	11
3. Kelebihan Model <i>Teams Games Tournaments</i>	12
4. Kelemahan Model <i>Teams Games Tournaments</i>	14
5. Langkah-langkah <i>Teams Games Tournaments</i>	14
B. Belajar	16
1. Pengertian Belajar	16
2. Pengertian Aktivitas Belajar	18
3. Pengertian Hasil Belajar	20
C. Matematika	24
1. Pengertian Matematika	24
2. Karakteristik Pembelajaran Matematika di SD	25
3. Tujuan Pembelajaran Matematika	26
D. Kinerja Guru	28
E. Penelitian yang Relevan	30
F. Kerangka Pikir	31
G. Hipotesis Tindakan	34
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Penelitian	35
B. <i>Setting</i> Penelitian	37
1. Tempat Penelitian	37
2. Waktu Penelitian	37

3. Subjek Penelitian	38
C. Teknik dan Alat Pengumpulan Data	38
1. Teknik Pengumpulan Data	38
2. Alat Pengumpulan Data	39
D. Teknik Analisis Data	43
1. Teknik Analisis Data Kualitatif	43
2. Teknik Analisis Data Kuantitatif	48
E. Urutan Penelitian Tindakan Kelas	49
F. Indikator Keberhasilan	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Profil Sekolah	53
B. Deskripsi Awal	55
C. Hasil penelitian	56
1. Siklus 1	57
2. Siklus 2	86
D. Pembahasan	109
1. Kinerja Guru	110
2. Aktivitas Belajar Siswa	111
3. Hasil Belajar Ranah Afektif	113
4. Hasil Belajar Ranah Psikomotor	116
5. Hasil Belajar Ranah Kognitif	118
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	120
B. Saran	121
DAFTAR PUSTAKA	123
LAMPIRAN	127

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
1. 01 Hasil belajar siswa matematika pada <i>mid</i> semester ganjil kelas V Tahun Pelajaran 2015/2016	5
3. 01 Aspek dan indikator penilaian kinerja guru	40
3. 02 Aspek dan deskriptor penilaian aktivitas siswa	41
3. 03 Aspek dan deskriptor hasil belajar ranah afektif	41
3. 04 Aspek dan deskriptor hasil belajar ranah psikomotor.....	41
3. 05 Indikator dan contoh tes uraian mata pelajaran matematika kelas V	42
3. 06 Kategori kinerja guru berdasarkan perolehan nilai.....	43
3. 07 Rubrik penskoran kinerja guru	44
3. 08 Kategori aktivitas siswa setiap individu berdasarkan perolehan nilai	44
3. 09 Rubrik penskoran aktivitas belajar siswa	45
3.10 Persentase perolehan aktivitas siswa secara klasikal	45
3. 11 Kategori hasil belajar siswa ranah afektif setiap individu berdasarkan perolehan nilai	46
3. 12 Rubrik penskoran hasil belajar siswa ranah afektif	46
3. 13 Persentase perolehan hasil belajar afektif secara klasikal	46
3. 14 Kategori hasil belajar siswa ranah psikomotor setiap individu berdasarkan perolehan nilai	47
3. 15 Rubrik penskoran hasil belajar siswa ranah psikomotor	47
3. 16 Persentase perolehan hasil belajar psikomotor secara klasikal	48
3. 17 Pedoman ketuntasan hasil belajar siswa	48
3. 18 Persentase ketuntasan belajar siswa	49
4. 01 Keadaan pegawai SD Negeri 1 Tempuran	54
4. 02 Jadwal pelaksanaan penelitian tindakan kelas	56
4. 03 Rekapitulasi hasil kinerja guru siklus 1	72
4. 04 Rekapitulasi aktivitas belajar siswa siklus 1	74
4. 05 Rekapitulasi hasil belajar ranah afektif siklus 1	76
4. 06 Rekapitulasi hasil belajar ranah psikomotor siklus 1	78
4. 07 Distribusi frekuensi hasil belajar siklus 1	79
4. 08 Rekapitulasi hasil kinerja guru siklus 2	99
4. 09 Rekapitulasi aktivitas siswa siklus 2	102
4. 10 Rekapitulasi hasil belajar ranah afektif siklus 2	104
4. 11 Rekapitulasi hasil belajar ranah psikomotor siklus 2	106
4. 12 Distribusi frekuensi hasil belajar siklus 2	107
4. 13 Hasil kinerja guru	110
4. 14 Hasil aktivitas belajar siswa	112

Tabel	Halaman
4. 15 Hasil belajar ranah afektif	114
4. 16 Hasil belajar ranah psikomotor	116
4. 17 Hasil belajar ranah kognitif	118

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2. 1 Kompetensi guru	29
2. 2 Kerangka pikir penelitian	33
3. 1 Tahapan penelitian tindakan kelas	37
4. 1 Hasil kinerja guru	111
4. 2 Hasil aktivitas belajar siswa	113
4. 3 Hasil belajar ranah afektif	115
4. 4 Hasil belajar ranah psikomotor	117
4. 5 Hasil belajar ranah kognitif	119

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
SURAT-SURAT	
1. Penelitian pendahuluan dari Fakultas	129
2. Izin penelitian dari Fakultas	130
3. Izin penelitian dari SD	131
4. Keterangan penelitian dari Fakultas	132
5. Keterangan penelitian dari SD	133
6. Pernyataan observer	134
7. Pernyataan teman sejawat	135
PERANGKAT PEMBELAJARAN	
1. Pemetaan/analisis SK KD siklus 1	137
2. Silabus pembelajaran siklus 1	140
3. Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) siklus 1	143
4. Tes formatif siklus 1	149
5. Pemetaan/analisis SK-KD siklus 2	150
6. Silabus pembelajaran siklus 2	153
7. Rencana Perbaikan Pembelajaran (RPP) siklus 2	156
8. Tes formatif siklus 2	162
HASIL PENELITIAN	
1. Rekapitulasi kinerja guru siklus 1	164
2. Rekapitulasi kinerja guru siklus 2	167
3. Rekapitulasi aktivitas belajar siswa siklus 1	170
4. Rekapitulasi aktivitas belajar siswa siklus 2	172
5. Rekapitulasi hasil belajar ranah afektif siklus 1	174
6. Rekapitulasi hasil belajar ranah afektif siklus 2	176
7. Rekapitulasi hasil belajar ranah psikomotor siklus 1	178
8. Rekapitulasi hasil belajar ranah psikomotor siklus 2	180
9. Rekapitulasi perolehan nilai siklus 1	182
10. Rekapitulasi perolehan nilai siklus 2	183
DOKUMENTASI KEGIATAN	
1. Dokumentasi siklus 1	185
2. Dokumentasi siklus 2	188

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan usaha sadar dalam menyiapkan siswa melalui kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan sebagai bekal di masa yang akan datang. Selain sebagai bekal untuk masa yang akan datang, kegiatan bimbingan, pengajaran atau latihan dilakukan guna pencapaian terhadap tujuan pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu, setiap yang terlibat dalam proses pendidikan harus mengerti dan memahami hakikat serta tujuan pendidikan, memiliki keterampilan dan pengetahuan, sehat jasmani dan rohani, memiliki kepribadian mantab dan mandiri serta memiliki rasa tanggung jawab bagi kemajuan bangsanya.

Undang-undang No 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas) pasal 1 ayat 1 menjelaskan bahwa 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.

Pendidikan merupakan salah satu hak yang didapat oleh setiap warga negara untuk mencapai suatu pengetahuan. Pendidikan sebagai kebutuhan dasar dan mutlak bagi setiap manusia, dari lahir sampai manusia kembali pada pencipta-Nya. Melalui pendidikan seseorang dapat mengembangkan potensi

yang dimilikinya agar menjadi manusia seutuhnya yang diinginkan oleh masyarakat dan lingkungan. Sebagaimana dijelaskan oleh Ihsan (2008: 1) pendidikan sebagai usaha manusia untuk menumbuhkan dan mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik jasmani maupun rohani sesuai dengan nilai-nilai yang ada di dalam masyarakat dan kebudayaan. Sedangkan, Tirtarahardja dan La Sulo (2005: 34) mengemukakan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang sistematis-sistemik selalu bertolak dari sejumlah landasan serta mengindahkan sejumlah asas-asas tertentu.

Berdasarkan teori pendidikan di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pendidikan umum membina pribadi yang utuh, terampil berbicara, menggunakan lambang dan isyarat yang secara faktual dan diinformasikan dengan baik. Penggunaan lambang dan isyarat identik dengan pembelajaran matematika. Hal ini sejalan dengan pendapat James dan James dalam Suwangsih dan Tiurlina (2006: 4) bahwa matematika adalah ilmu tentang logika, mengenal bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan dengan satu dengan yang lainnya. Matematika sebagai ilmu dasar begitu cepat mengalami perkembangan, hal itu terbukti dengan semakin banyaknya kegiatan matematika yang diimplementasikan dalam kehidupan sehari-hari. Sebagaimana yang telah dikemukakan oleh Adjie dan Maulana (2006: 34) bahwa matematika berfungsi mengembangkan kemampuan menghitung, mengukur, menurunkan dan menggunakan rumus matematika sederhana yang diperlukan dalam kehidupan sehari-hari melalui materi bilangan, pengukuran, dan geometri.

Menyadari akan peran penting matematika dalam kehidupan, maka belajar matematika selayaknya merupakan kebutuhan dan menjadi kegiatan yang menyenangkan. Namun kenyataannya pelajaran matematika kurang diminati oleh siswa, bahkan belajar matematika seakan menakutkan bagi siswa. Hal ini terjadi karena pembelajaran matematika selama ini cenderung hanya berupa menghitung angka-angka, yang seolah-olah tidak ada makna dan kaitannya dengan kehidupan sehari-hari apalagi untuk memecahkan masalah yang terjadi di lingkungannya.

Kegiatan pembelajaran senantiasa berlangsung dengan baik jika dalam proses pembelajaran siswa dan guru bekerjasama untuk mencapai tujuan pendidikan. Susanto (2013: 187) mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran pada mata pelajaran matematika akan mencapai hasil yang maksimal apabila pembelajaran berjalan secara efektif. Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang mampu melibatkan seluruh siswa secara aktif. Sejalan dengan pendapat tersebut, Heruman (2008: 2) mengemukakan bahwa pembelajaran matematika hendaknya dapat menyajikan pembelajaran yang efektif dan efisien, sesuai dengan kurikulum dan pola pikir siswa.

Berdasarkan hasil observasi (pra-survei) yang dilakukan peneliti pada tanggal 12 November 2015, diperoleh informasi bahwa pembelajaran matematika yang berlangsung di dalam kelas belum terlaksana dengan baik dan optimal. Interaksi siswa dan guru belum terjalin dengan baik, ditandai dengan sebagian siswa yang belum diberikan kesempatan untuk berbicara atau mengemukakan pendapatnya di depan kelas dan pembelajaran cenderung berpusat kepada guru yang menjelaskan materi. Suasana kelas terlihat kurang

kondusif dan tidak efektif, ditandai dengan suasana kelas yang terlihat ramai pada saat pembelajaran berlangsung dan keaktifan di dalam kelas hanya didominasi oleh siswa pandai sehingga tidak semua siswa ikut menyampaikan pendapatnya. Selain itu, dalam proses pembelajaran siswa tidak diberikan waktu atau kesempatan untuk bekerjasama dalam kegiatan kelompok. Hal ini terlihat dari siswa yang hanya mengerjakan tugas-tugas individu yang diberikan oleh guru setelah guru menyampaikan materi pembelajaran. Kondisi ini terlihat bahwa dalam proses pembelajaran suasana kelas terlihat pasif dan terkesan membosankan bagi siswa.

Penggunaan model pembelajaran yang belum bervariasi, ditandai dengan pembelajaran yang didominasi oleh model ceramah sehingga siswa tampak bosan untuk mengikuti proses pembelajaran di kelas. Hal ini terlihat dalam proses pembelajaran guru belum mampu menumbuhkan semangat belajar siswa, memberikan pemahaman materi yang bersifat abstrak, dan belum mampu memberikan pembelajaran yang luwes terhadap siswa. Penggunaan model ceramah yang mendominasi pembelajaran menyebabkan ketidakbermaknaan suatu pembelajaran yang telah dilaksanakan dalam kelas.

Berdasarkan data hasil belajar *mid* semester ganjil siswa kelas V tahun ajaran 2015/2016 yang diperoleh dari dokumen guru, diketahui bahwa hasil belajar siswa tergolong rendah (33,3%). Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. 1 Hasil belajar siswa matematika pada *mid* semester ganjil kelas V Tahun Pelajaran 2015/2016.

No	Nilai	Kategori Nilai	Frekuensi	Jumlah Nilai
1	26,6	Belum Tuntas	1	26,6
2	28,3	Belum Tuntas	1	28,3
3	31,6	Belum Tuntas	2	63,2
4	33,3	Belum Tuntas	1	33,3
5	35,0	Belum Tuntas	2	70,0
6	38,3	Belum Tuntas	3	114,9
7	41,6	Belum Tuntas	1	41,6
8	45,0	Belum Tuntas	2	90,0
9	48,3	Belum Tuntas	1	48,3
10	51,6	Belum Tuntas	1	51,6
11	56,6	Belum Tuntas	1	56,1
12	66,6	Tuntas	4	266,4
13	76,6	Tuntas	2	153,2
14	86,6	Tuntas	1	86,6
15	98,5	Tuntas	1	98,5
Jumlah			24	1229,1
Rata-rata kelas			51,2	
Kategori belum tuntas			16	
Persentase belum tuntas			66,7%	
Kategori tuntas			8	
Persentase tuntas			33,3%	

(Sumber: Dokumentasi guru kelas V SD N 1 Tempuran)

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat bahwa hasil belajar siswa kategori “tuntas” belum mencapai angka yang diharapkan atau tergolong rendah dengan persentase siswa “tuntas” sebanyak 33,3% siswa yang mencapai ketuntasan dari 24 siswa. Hal ini terlihat pada hasil rata-rata kelas yang diperoleh sebanyak 51,2 yang artinya hasil rata-rata siswa secara klasikal pada mata pelajaran matematika belum mencapai standar ketuntasan minimal atau KKM yaitu sebesar 66.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, guru perlu mengadakan perbaikan pembelajaran yang dilaksanakan dengan menerapkan suatu model pembelajaran yang dapat menarik bagi siswa dan dapat memberikan pembelajaran yang bermakna kepada siswa serta memberikan pemahaman yang dapat diterima dengan mudah oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Salah satu model pembelajaran yang dapat dipilih dan digunakan oleh guru dalam pembelajaran matematika, salah satunya adalah model *Teams Games Tournaments*. Model *Teams Games Tournaments* ini mengandung unsur permainan, sebagaimana yang dikemukakan oleh Hamdani (2011: 92) bahwa model *Teams Games Tournaments* melibatkan aktivitas seluruh tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*). Adapun salah satu kelebihan dari model *Teams Games Tournaments* ini menurut Taniredja, dkk. (2014: 72) adalah rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.

Model *Teams Games Tournaments* merupakan model yang dianggap efektif untuk mengatasi permasalahan ditemukan karena dapat menumbuhkan rasa percaya diri siswa untuk mengemukakan pendapat di depan kelas, pembelajaran akan lebih bermakna dan tidak menimbulkan rasa bosan ketika belajar di dalam kelas. Lebih lanjut, Mulyatiningsih (2014: 244) mengemukakan bahwa model *Teams Games Tournaments* ini memberikan peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar siswa di dalam kelas. Kondisi ini dinilai dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri 1 Tempuran pada mata pelajaran matematika.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti mengadakan perbaikan pembelajaran melalui penelitian tindakan kelas dengan judul “Penerapan Model *Teams Games Tournaments* untuk Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri 1 Tempuran Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2015/2016”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi masalah yang berkaitan dengan aktivitas belajar dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran sebagai berikut.

1. Kegiatan pembelajaran belum terlaksana dengan baik dan optimal.
2. Interaksi siswa dan guru belum terjalin dengan baik.
3. Sebagian siswa belum diberikan kesempatan untuk berbicara dan mengemukakan pendapatnya di depan kelas.
4. Pembelajaran masih didominasi oleh model ceramah.
5. Suasana kelas terlihat kurang kondusif dan tidak efektif.
6. Kurangnya waktu siswa untuk berinteraksi (kerjasama) dengan siswa lainnya.
7. Keaktifan di dalam kelas hanya didominasi oleh siswa pandai.
8. Kurang tepatnya penggunaan model pembelajaran sesuai dengan materi dan tingkat pemahaman siswa.
9. Guru belum menerapkan model *Teams Games Tournaments* pada pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, diperoleh rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah penerapan model *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Tempuran Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2015/2016?
2. Bagaimanakah penerapan model *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Tempuran Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2015/2016?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Meningkatkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 1 Tempuran Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments*.
2. Meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 1 Tempuran Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah Tahun Pelajaran 2015/2016 dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments*.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan dari penelitian ini, peneliti berharap penelitian ini dapat bermanfaat bagi:

1. Siswa

Memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dan menyenangkan serta menjadikan siswa lebih mudah untuk memahami materi yang telah disampaikan.

2. Guru

Memberi pengalaman bagi guru dalam penggunaan model *Teams Games Tournaments* untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai bahan kajian bagi guru untuk merefleksi kualitas pelaksanaan pembelajaran di kelas.

3. Sekolah

Sebagai bahan sumbangan untuk meningkatkan kualitas pendidikan sekolah. Kegiatan pembelajaran yang memberikan ide dan suasana kelas lebih menyenangkan dengan penggunaan model *Teams Games Tournaments*.

4. Peneliti

Menambah pengetahuan serta pengalaman tentang penelitian tindakan kelas, sebagai rujukan untuk diimplementasikan pada mata pelajaran lainnya.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Model Pembelajaran

1. Pengertian Model Pembelajaran

Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di dalam kelas tentu memerlukan adanya suatu model pembelajaran. Model pembelajaran merupakan salah satu cara yang digunakan oleh guru untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Mulyatiningsih (2014: 227) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan penyelenggaraan proses belajar mengajar dari awal sampai akhir.

Model pembelajaran menurut Joyce dalam Trianto (2014: 23) adalah suatu perencanaan atau suatu pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial dan untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran termasuk di dalamnya buku, film, komputer, kurikulum, dan lain-lain.

Sedangkan Komalasari (2014: 57) berpendapat bahwa model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Model pembelajaran sebagai salah satu sarana untuk memberikan perubahan terhadap perilaku siswa dan hasil dalam proses pembelajaran. Sejalan dengan pendapat tersebut, Wahab (2007: 52) mengemukakan bahwa model pembelajaran adalah sebuah perencanaan pengajaran yang menggambarkan

proses yang ditempuh pada proses belajar mengajar agar dicapai perubahan spesifik pada perilaku siswa seperti yang diharapkan.

Soekamto, dkk dalam Trianto (2014: 22) mengemukakan maksud dari model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang melukiskan prosedur yang sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman belajar untuk mencapai tujuan belajar tertentu, dan berfungsi sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para pengajar dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang tersusun secara sistematis yang berfungsi sebagai pedoman untuk mencapai suatu tujuan. Model pembelajaran dapat dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar guna mencapai tujuan yang diharapkan.

2. Model *Teams Games Tournaments*

Model *Teams Games Tournaments* atau pertandingan permainan tim merupakan pembelajaran yang dilakukan dengan mengadakan suatu pertandingan di dalam kelas. Trianto (2014: 131) menjelaskan bahwa model *Teams Games Tournaments* dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward. Pada model ini siswa juga memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka. Menurut Hamdani (2011: 92) model *Teams Games Tournaments* melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor teman sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (*reinforcement*).

Lain halnya dengan Ngalimun (2012: 166) mengemukakan bahwa penerapan model *Teams Games Tournaments* ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi.

Melengkapi pengertian tersebut, Huda (2014: 197) menjelaskan bahwa model *Teams Games Tournaments* ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin untuk membantu siswa *review* dan menguasai materi pembelajaran.

Berdasarkan pengertian di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* adalah pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran melalui kegiatan *games* dan *tournaments* yang dilaksanakan di dalam kelas. Pada kegiatan tersebut, siswa dituntut untuk aktif dan cepat dalam menjawab pertanyaan pada permainan. Melalui pembelajaran dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* ini suasana kelas akan menjadi suasana pertandingan antarteman sebaya dan mampu memberikan pembelajaran yang lebih bermakna dari sebelumnya. Sehingga penyampaian materi dan tujuan pembelajaran disampaikan dengan baik kepada siswa serta mampu memberikan penguatan atas pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3. Kelebihan Model *Teams Games Tournaments*

Setiap model pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru tentu memiliki beberapa kelebihan yang dijadikan dasar atau pedoman dalam pemilihan dan penggunaan model tersebut. Adapun kelebihan dari model *Teams Games Tournaments* menurut Trianto (2014: 132), yaitu:

1. *Teams Games Tournaments* dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu eksak, ilmu sosial, maupun bahasa dari jenjang pendidikan dasar (SD, SMP) hingga perguruan tinggi.
2. *Teams Games Tournaments* sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. Meski demikian, *Teams Games Tournaments* juga dapat diadaptasi untuk digunakan dengan tujuan yang dirumuskan dengan kurang tajam dengan menggunakan penilaian yang bersifat terbuka.

Sedangkan kelebihan model *Teams Games Tournaments* menurut Mulyatiningsih (2014: 244) yaitu memberikan peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, keterlibatan belajar, dan disiplin dalam belajar. Lain halnya dengan pendapat tersebut, Slavin dalam Huda (2014: 197) menemukan bahwa model *Teams Games Tournaments* berhasil meningkatkan *skill-skill* dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda.

Kelebihan model *Teams Games Tournaments* menurut Taniredja, dkk. (2014: 72-73) adalah:

1. Dalam kelas siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.
2. Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
3. Perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi lebih kecil.
4. Motivasi belajar siswa bertambah.
5. Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan.
6. Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi antarsiswa dan antara siswa dengan guru.
7. Siswa dapat menelaah mata pelajaran atau pokok bahasan, bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri siswa tersebut dapat keluar, selain itu kerjasama antar siswa juga dengan guru akan interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

4. Kelemahan Model *Teams Games Tournaments*

Selain memiliki kelebihan, setiap model pembelajaran juga memiliki beberapa kelemahan dalam pelaksanaannya. Adapun kelemahan model *Teams Games Tournaments* menurut Nurkholis (<http://nurkholis-homeedukasi.blogspot.co.id>) adalah sebagai berikut.

1. Dibutuhkan waktu yang relatif lama untuk memahami filosofi pembelajaran tim, sehingga siswa yang memiliki kemampuan lebih akan merasa terhambat oleh siswa lainnya yang memiliki kemampuan di bawahnya.
2. Bukan merupakan pekerjaan yang mudah, untuk mengkolaborasikan kemampuan individu siswa bersamaan dengan kemampuan kerjasamanya.
3. Dengan diciptakannya kondisi saling membelajarkan antara siswa, bisa jadi menimbulkan pemahaman yang tidak seharusnya atau tidak sesuai dengan harapan.

Sejalan dengan pendapat di atas, Taniredja, dkk. (2014: 73) menjelaskan beberapa kelemahan model *Teams Games Tournaments* sebagai berikut.

1. Sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut serta menyumbangkan pendapatnya.
2. Kekurangan waktu untuk proses pembelajaran.
3. Kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

5. Langkah-langkah *Teams Games Tournaments*

Pelaksanaan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* akan berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan pembelajaran yang diharapkan, jika mengikuti atau melaksanakan langkah-langkah dari model *Teams Games Tournaments*. Berikut beberapa langkah-langkah *Teams Games Tournaments* menurut Ngalimun (2012: 166), yaitu:

1. Buat kelompok siswa heterogen 4 orang kemudian berikan informasi pokok materi dan mekanisme kegiatan.

2. Siapkan meja turnamen secukupnya, meja diisi oleh siswa dengan level masing-masing.
3. Pelaksanaan turnamen. Setiap siswa mengambil kartu soal yang telah disediakan pada tiap meja dan mengerjakannya untuk jangka waktu tertentu.
4. *Mumping*, pada turnamen kedua, dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen sesuai dengan sebutan gelar tadi.
5. Setelah selesai hitunglah skor untuk tiap kelompok asal dan skor individu, berikan penghargaan kelompok dan individu.

Sedangkan langkah-langkah kegiatan menurut Mulyatiningsih (2014:

244) adalah sebagai berikut.

1. Penyajian kelas, guru menyampaikan materi di kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah dan tanya jawab.
2. Pembentukan kelompok, satu kelompok terdiri dari 4 sampai 5 siswa yang anggotanya heterogen. Masing-masing kelompok diberi tugas untuk belajar bersama supaya semua anggota kelompok dapat memahami materi pelajaran dan dapat menjawab pertanyaan dengan optimal pada saat *game*.
3. *Game*, guru menyiapkan pertanyaan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. siswa memilih nomor *game* dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang bisa menjawab pertanyaan dengan benar akan mendapatkan skor, kemudian skor tersebut dikumpulkan untuk turnamen mingguan.
4. *Tournament*, turnamen dilakukan seminggu sekali atau setiap satu satuan materi pelajaran telah selesai dilaksanakan. Siswa melakukan permainan dengan cara berkompetisi dengan anggota tim yang memiliki kesamaan tugas/materi yang dipelajari. Guru menyiapkan beberapa meja turnamen. Setiap meja diisi oleh siswa dengan kemampuan setara dari kelompok yang berbeda. Siswa dengan kemampuan baik atau siswa pandai berkompetisi dengan siswa yang memiliki kemampuan sama. Dengan demikian, setiap siswa memiliki peluang sukses dengan tingkat kemampuannya.
5. *Team recognize*, tim yang menunjukkan kinerja paling baik akan mendapatkan penghargaan atau sertifikat.

Adapun langkah-langkah kegiatan *Teams Games Tournaments* menurut

Trianto (2014: 132) yaitu (1) presentasi guru; (2) kelompok belajar; (3) turnamen; dan (4) pengenalan kelompok.

Langkah-langkah pelaksanaan model *Teams Games Tournaments* sangatlah beragam, peneliti menyimpulkan bahwa langkah-langkah dalam pelaksanaan pembelajaran model *Teams Games Tournaments* ini menggunakan pendapat yang dikemukakan oleh Ngalimun dengan langkah-langkah yaitu: (1) pembentukan kelompok, (2) persiapan *games* atau *tournaments*, (3) pelaksanaan *games* atau *tournaments*, dan (4) penghargaan kelompok. Dengan pertimbangan kegiatan pelaksanaan yang lebih rinci dan lebih mudah untuk diikuti oleh guru dan siswa.

B. Belajar

1. Pengertian Belajar

Belajar merupakan suatu kebutuhan bagi manusia dalam menjalani kehidupan disekitarnya. Dari belajar manusia mendapatkan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang digunakannya untuk hidup di masyarakat. James O. Wittaker dalam Soemanto (2012:104) mengemukakan bahwa belajar dapat didefinisikan sebagai proses di mana tingkah laku ditimbulkan atau diubah melalui latihan atau pengalaman. Sejalan dengan pendapat tersebut, Slameto (2013: 3) mengemukakan bahwa belajar merupakan suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Menurut Robbins dalam Trianto (2014: 17) belajar merupakan suatu proses menciptakan hubungan antara sesuatu (pengetahuan) yang sudah dipahami dan sesuatu (pengetahuan) yang baru. Sedangkan belajar yang dikemukakan oleh Thobroni (2015: 15) merupakan aktivitas manusia yang

sangat vital dan secara terus menerus akan dilakukan selama manusia tersebut masih hidup.

Belajar sebagai suatu proses perubahan ke arah yang lebih baik diharapkan mampu memberikan tujuan belajar yang jelas dan spesifik supaya mudah untuk dicapai dan diukur. Hal ini sesuai dengan pendapat Degeng dalam Kasmadi dan Sunariah (2014: 30) bahwa belajar adalah upaya untuk membelajarkan siswa dengan mengembangkan metode yang didasarkan pada kondisi yang ada untuk mencapai tujuan belajar.

Pembelajaran dilaksanakan untuk mencapai suatu tujuan pendidikan. Menurut Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Sedangkan pembelajaran menurut Hamzah dan Muhlisrarini (2014: 42) adalah suatu upaya untuk siswa dalam bentuk kegiatan memilih, menetapkan, dan mengembangkan metode dan strategi yang optimal untuk mencapai hasil belajar yang diinginkan.

Belajar dan pembelajaran erat kaitannya dengan teori belajar yang mendasari. Banyak teori yang dikemukakan oleh para ahli di antaranya ada tiga teori belajar, yaitu teori belajar behaviorisme, teori kognitivisme, dan teori konstruktivisme. Salah satu yang menjadi perbincangan saat ini dan menjadi landasan belajar saat ini adalah teori belajar konstruktivisme (membangun). Menurut Cahyo (2013: 34) belajar konstruktivisme adalah suatu proses mengasimilasi dan mengaitkan pengalaman atau pelajaran yang dipelajari dengan pengertian yang sudah dimilikinya, sehingga pengetahuannya dapat dikembangkan.

Berdasarkan pengertian belajar di atas, peneliti menyimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan oleh seseorang melalui pengalaman, baik disengaja maupun tidak disengaja dan berlangsung sepanjang waktu sampai dengan menuju pada suatu perubahan yang ada pada dirinya. Setelah terjadinya proses belajar diharapkan seseorang mampu berubah lebih baik dari sebelumnya dan mampu mencapai tujuan dari kegiatan belajar

2. Pengertian Aktivitas Belajar

Belajar erat kaitannya dengan aktivitas yang dilakukan, tanpa aktivitas belajar tidak akan mungkin berjalan dengan baik. Seperti yang dinyatakan Sardiman (2014: 100) bahwa aktivitas belajar adalah aktivitas yang bersifat fisik maupun mental, kaitan antara keduanya akan membuahkan aktivitas belajar yang optimal. Lebih rinci Kunandar (2013: 277) mengemukakan bahwa aktivitas belajar adalah keterlibatan siswa dalam bentuk sikap, pikiran, perhatian, dan aktivitas dalam kegiatan pembelajaran guna menunjang keberhasilan proses belajar mengajar dan memperoleh manfaat. Sedangkan menurut Hanafiah dan Suhana (2010: 23) menambahkan bahwa dalam proses pembelajaran harus dimunculkan aktivitas yang melibatkan seluruh aspek psikofisis sehingga akselerasi perubahan perilaku yang menjadi poin utama belajar dapat terjadi secara, tepat, dan benar baik pada domain kognitif, afektif, dan psikomotor.

Beberapa contoh aktivitas belajar dalam pembelajaran menurut Soemanto (2012: 107-113), yaitu:

(1) mendengarkan, (2) memandang, (3) meraba, mencium, dan mencicipi, (4) menulis atau mencatat, (5) membaca, (6) membuat ikhtisar dan menggarisbawahi, (7) mengamati tabel, diagram, dan bagan, (8) menyusun kertas kerja, (9) mengingat, (10) berpikir, dan (11) latihan atau praktik.

Sedangkan aktivitas belajar terbagi menjadi 8 kelompok menurut Dierich dalam Sardiman (2014: 101), yaitu:

1. *Visual*, yang termasuk di dalamnya misalnya, membaca, memerhatikan gambar demonstrasi, percobaan, pekerjaan orang lain.
2. *Oral*, seperti menyatakan, merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi, interupsi.
3. *Listening*, sebagai contoh mendengarkan: uraian, ercakapan, diskusi, musik, pidato.
4. *Writing*, seperti misalnya menulis cerita, karangan, laporan, angket, menyalin.
5. *Drawing*, misalnya menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
6. *Motor*, yang termasuk di dalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun, beternak.
7. *Mental*, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan soal, menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
8. *Emotional*, seperti misalnya menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Berdasarkan pendapat ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa aktivitas adalah suatu kegiatan yang terjadi di dalam proses pembelajaran dalam rangka mencapai tujuan belajar dan memperoleh manfaat. Aktivitas atau keaktifan siswa dalam proses pembelajaran memberikan kontribusi dalam hasil belajar yang di laksanakan oleh siswa. Beberapa kelompok aktivitas yang telah di kemukakan oleh Dierich di atas menjadi acuan dalam penilaian aktivitas yang dilaksanakan oleh peneliti. Tidak semua jenis atau kelompok akan diamati dalam pembelajaran, peneliti hanya akan mengobservasi beberapa dari jenis tersebut, di antaranya yaitu: (1) *oral activities*, (2) *mental activities*, dan (3) *emotional activities*.

Oral activities atau kegiatan lisan dapat diamati selama proses pembelajaran berlangsung. Adapun penanda munculnya kegiatan lisan ditandai oleh siswa (1) mengajukan pertanyaan, (2) memberikan saran atas hasil kerja teman, (3) mendiskusikan masalah dalam kelompok belajar, dan (4) bekerja sama dalam kelompok belajar.

Mental activities atau kegiatan mental dapat diamati pada saat siswa sedang berdiskusi di dalam proses pembelajaran. Adapun indikator munculnya kegiatan mental tersebut terlihat dari siswa (1) memberikan tanggapan mengenai hasil kerja temannya, (2) mengerjakan soal yang didapat siswa, (3) mengemukakan hasil kerja, dan (4) mempertanggungjawabkan jawaban sendiri.

Emotional activities atau kegiatan emosional dapat dilihat pada diri siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Adapun penentu terlihatnya kegiatan tersebut dapat dilihat dari siswa (1) mengemukakan dengan suara jelas dan lantang, (2) menunjukkan keberanian dalam mengemukakan jawaban, (3) menunjukkan ketenangan dalam menyampaikan jawaban, dan (4) memberikan dukungan kepada teman satu kelompok.

3. Pengertian Hasil Belajar

Belajar merupakan suatu proses untuk mencapai tujuan atau hasil belajar. Dengan hasil belajar tujuan pendidikan dapat diukur apakah telah tercapai atau belum tercapai. Susanto (2013: 5) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Hasil belajar menurut Kunandar (2013: 277) adalah hasil belajar yang dapat dilihat dari hasil nilai ulangan harian (formatif), nilai ulangan

tengah semester (subsumatif), dan nilai ulangan semester (sumatif).

Sedangkan pengertian hasil belajar menurut Bloom dalam Suprijono (2009: 6-7), yaitu:

hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik. Kemampuan kognitif adalah pengetahuan, ingatan, pemahaman, menjelaskan, meringkas, contoh, menerapkan, menguraikan, menentukan hubungan, mengorganisasikan, merencanakan, membentuk bangunan baru, dan menilai. Kemampuan afektif adalah sikap menerima, memberikan respon, nilai, organisasi, karakterisasi. Kemampuan psikomotorik meliputi *initiotory, pre-routine, rountinized*. Psikomotorik juga mencakup keterampilan produktif, teknik, fisik, sosial, menejerial, dan intelektual.

Keberhasilan siswa dilihat pada proses belajar dan hasil dalam pembelajaran sejauh mana siswa memahami topik atau materi pembelajaran. Kasmadi dan Sunariah (2014: 44) menunjukkan keberhasilan siswa dikelompokkan menjadi tiga klasifikasi, yaitu: (1) kognitif, (2) afektif, dan (3) psikomotor. Dalam tiga klasifikasi tersebut, seluruh tingkatan memiliki tingkat keberhasilan yang dapat diukur.

a. Hasil Belajar Ranah Kognitif

Mengacu kepada pendapat Bloom, kognitif merupakan salah satu di antara hasil belajar. Hasil belajar kognitif menurut Sudjana (2010: 22) merupakan hasil belajar intelektual yang terdiri dari enam aspek, yaitu: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Pada penelitian ini, peneliti mengambil aspek aplikasi (C3) dan analisis (C4). Hasil belajar pada ranah kognitif ini diperoleh dari nilai siswa setelah mengerjakan tes hasil belajar pada setiap siklusnya.

b. Hasil Belajar Ranah Afektif

Hasil belajar ranah afektif menurut Wood dalam Basuki dan Hariyanto (2014: 184) adalah penilaian yang digunakan untuk mengungkapkan bagaimana seorang siswa merasakan tentang dirinya, persepsi tentang citra dirinya, apa yang berpengaruh terhadap perilakunya di dalam kelas. Hasil belajar ranah afektif ini dilakukan untuk mengetahui sikap siswa terhadap mata pelajaran, kondisi pembelajaran dan sebagainya.

Hasil belajar ranah afektif atau sikap dibagi menjadi dua, yaitu sikap spiritual yang terkait dengan pembentukan siswa atau interaksi siswa dengan Tuhan Yang Maha Esa, dan sikap sosial yang terkait dengan pembentukan siswa terhadap lingkungan dan dirinya. Majid (2014: 166) mengemukakan bahwa sikap sosial terdiri dari jujur, disiplin, tanggung jawab, toleransi, gotong royong, santun, dan percaya diri. Adapun aspek yang diteliti pada penelitian ini adalah sikap disiplin dan tanggung jawab.

1) Disiplin merupakan sikap sosial yang perlu ditanamkan pada siswa SD umumnya. Pengertian disiplin menurut Majid (2014: 167) adalah tindakan yang menunjukkan perilaku tertib dan patuh pada berbagai ketentuan dan peraturan. Adapun deskriptor dari sikap disiplin ini di antaranya, yaitu: (1) mematuhi tata tertib atau aturan bersama dalam kelas selama proses pembelajaran, (2) mengerjakan/mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan, (3) mengikuti atau menggunakan bahasa tulis dan lisan yang baik dan benar, dan (4) tidak mengganggu teman yang sedang belajar.

2) Tanggung jawab adalah sikap yang harus dimiliki oleh masing-masing siswa. Tanggung jawab menurut Majid (2014: 167) adalah sikap dan perilaku seseorang untuk melaksanakan tugas dan kewajibannya, yang seharusnya dia lakukan, terhadap diri sendiri, masyarakat, lingkungan (alam, sosial dan budaya), negara dan Tuhan Yang Maha Esa. Adapun deskriptor pada aspek tanggung jawab ini dapat dilihat dengan (1) melaksanakan tugas individu dengan baik, (2) melaksanakan apa yang pernah dikatakan/tanpa disuruh/ diminta, (3) membantu teman satu kelompok ketika dalam kesulitan, dan (4) tidak menyalahkan oranglain atau anggota kelompok ketika dalam diskusi.

c. Hasil Belajar Ranah Psikomotor

Hasil belajar ranah psikomotor merupakan penilaian hasil belajar pada keterampilan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Seperti halnya yang dinyatakan oleh Bloom dalam Basuki dan Hariyanto (2014: 209), ranah psikomotor berhubungan dengan hasil belajar yang pencapaiannya melalui keterampilan manipulasi yang melibatkan otot dan kekuatan fisik.

Hasil belajar ranah psikomotor dapat dibedakan menjadi beberapa tahap, menurut Dave dalam Majid (2014: 52), yaitu: (1) imitasi, (2) manipulasi, (3) presisi, (4) artikulasi, dan (5) naturalisasi. Adapun aspek yang diteliti pada penelitian ini adalah pada tahap imitasi. Tahap imitasi dengan aspek kegiatan yang diteliti adalah kemampuan siswa dalam mengomunikasikan hasil kerja siswa dalam bentuk lisan. Deskriptor ketercapaian pada aspek ini dapat dilihat dari (1) berani mengungkapkan

atau berbicara di depan siswa lainnya, (2) berbicara dengan bahasa yang baik dan benar, (3) menerima saran dan masukan dari teman lainnya, dan (4) melaksanakan sesuai dengan perintah guru.

Kemampuan yang dimiliki oleh siswa merupakan hasil daripada belajar. Oleh karena itu, peneliti menyimpulkan bahwa hasil belajar adalah sesuatu (pengetahuan) yang dimiliki atau diterima oleh siswa setelah siswa melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam tiga ranah tersebut. Ketiga ranah tersebut adalah kognitif, afektif dan psikomotor; pada ranah afektif, peneliti memberikan soal tes untuk mengetahui sejauhmana pemahaman siswa mengenai materi pembelajaran, ranah afektif untuk mengetahui karakteristik siswa dalam mengikuti proses pembelajaran khususnya dalam sikap disiplin dan tanggung jawab, dan ranah psikomotor untuk mengetahui keterampilan yang dimiliki oleh siswa dalam hal mengomunikasikan hasil kerja siswa dalam bentuk lisan.

C. Matematika

1. Pengertian Matematika

Pendidikan matematika sangat penting diberikan kepada semua jenjang pendidikan, diharapkan dengan pendidikan matematika seseorang dapat memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Istilah matematika berasal dari bahasa Yunani, *Mathein* atau *Manthenein* yang berarti mempelajari. Menurut Subarinah (2006: 1) matematika merupakan ilmu pengetahuan yang mempelajari struktur yang abstrak dan pola hubungan yang ada di dalamnya. Lain halnya dengan pendapat Aisyah, dkk (2007:

1–2) pembelajaran matematika perlu diberikan kepada siswa mulai dari sekolah dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, serta kemampuan bekerja sama. Sedangkan Soedjadi dalam Heruman (2008: 1) mengemukakan hakikat matematika yaitu memiliki objek tujuan abstrak, bertumpu pada kesepakatan, dan pola pikir yang deduktif.

Menurut Johnson dan Rising dalam Suwangsih dan Tiurlina (2006: 4) matematika adalah pola pikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat representasinya dengan simbol yang padat, lebih berupa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi.

Hendriana dan Soemarmo (2014: 3) mengemukakan bahwa matematika bersifat menekan pada proses deduktif yang memerlukan penalaran logis, dan aksiomatik, yang diawali dengan proses induktif yang meliputi penulisan konjektur, model matematika, analogi dan atau generalisasi, melalui pengamatan terhadap sejumlah data.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, peneliti menyimpulkan bahwa matematika adalah ilmu dasar yang didapat dengan berpikir dan kebenarannya dapat dibuktikan, matematika penting diberikan kepada setiap jenjang pendidikan. Selain itu, matematika direpresentasikan dengan simbol yang bersifat universal.

2. Karakteristik Pembelajaran Matematika di SD

Pembelajaran matematika di SD merupakan pembelajaran dengan proses membangun pemahaman siswa tentang fakta, konsep, prinsip, dan *skill* sesuai dengan kemampuannya. Matematika erat kaitannya dengan proses perhitungan angka dan bilangan. Menurut Susanto (2013: 187) pembelajaran matematika merupakan suatu proses belajar mengajar yang mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan (belajar dan

mengajar). Hakikatnya proses pembelajaran berlangsung bersama-sama antara guru dan siswa yang menjadi subjek terlaksananya tujuan pembelajaran matematika.

Beberapa karakteristik pembelajaran matematika yang dikemukakan oleh Suwangsih dan Tiurlina (2006: 25), yaitu: (1) pembelajaran matematika menggunakan metode spiral, (2) pembelajaran matematika bertahap, (3) pembelajaran matematika menggunakan metode induktif, (4) pembelajaran matematika menganut kebenaran konsistensi, dan (5) pembelajaran matematika hendaknya bermakna.

Mata pelajaran matematika merupakan materi pembelajaran yang bersifat abstrak dan hanya akan mudah dipahami oleh manusia yang dapat berpikir abstrak. Peneliti menyimpulkan bahwa karakteristik pembelajaran matematika adalah pembelajaran yang dibangun melalui fakta, konsep, prinsip dan *skill* sesuai dengan kemampuan siswa. Pembelajaran matematika diberikan kepada siswa dengan bertahap dan menganut kebenaran konsistensi serta pembelajaran bermakna.

3. Tujuan Pembelajaran Matematika

Secara umum tujuan pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah agar siswa mampu dan pandai menggunakan matematika. Menurut Depdiknas dalam Susanto (2013: 189-190) kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar adalah sebagai berikut.

- 1) Melakukan operasi hitung penjumlahan, pengurangan, perkalian, pembagian beserta operasi campurannya, termasuk yang melibatkan pecahan.
- 2) Menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana, termasuk penggunaan sudut, keliling, luas, dan volume.
- 3) Menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem koordinat.
- 4) Menggunakan pengukuran: satuan, kesetaraan antarsatuan, dan penafsiran pengukuran.

- 5) Menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti: ukuran tertinggi, terendah, rata-rata, modus, mengumpulkan, dan menyajikan.
- 6) Memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengkomunikasikan gagasan secara matematika.

Sedangkan tujuan pembelajaran matematika menurut Adjie dan Maulana (2006: 35) adalah sebagai berikut.

- 1) Melatih cara berpikir dan bernalar dalam menarik kesimpulan.
- 2) Mengembangkan aktivitas kreatif melibatkan imajinasi, intuisi, dan penemuan dengan mengembangkan pemikiran *divergen*, orisinal, rasa ingin tahu, membuat prediksi dan dugaan, serta mencoba-coba.
- 3) Mengembangkan kemampuan memecahkan masalah.
- 4) Mengembangkan kemampuan menyampaikan informasi atau mengkomunikasikan gagasan antara lain melalui pembicaraan lisan, catatan, grafik, peta, diagram dan menjelaskan gagasan.

Tujuan akhir dalam pembelajaran matematika menurut Heruman (2008:

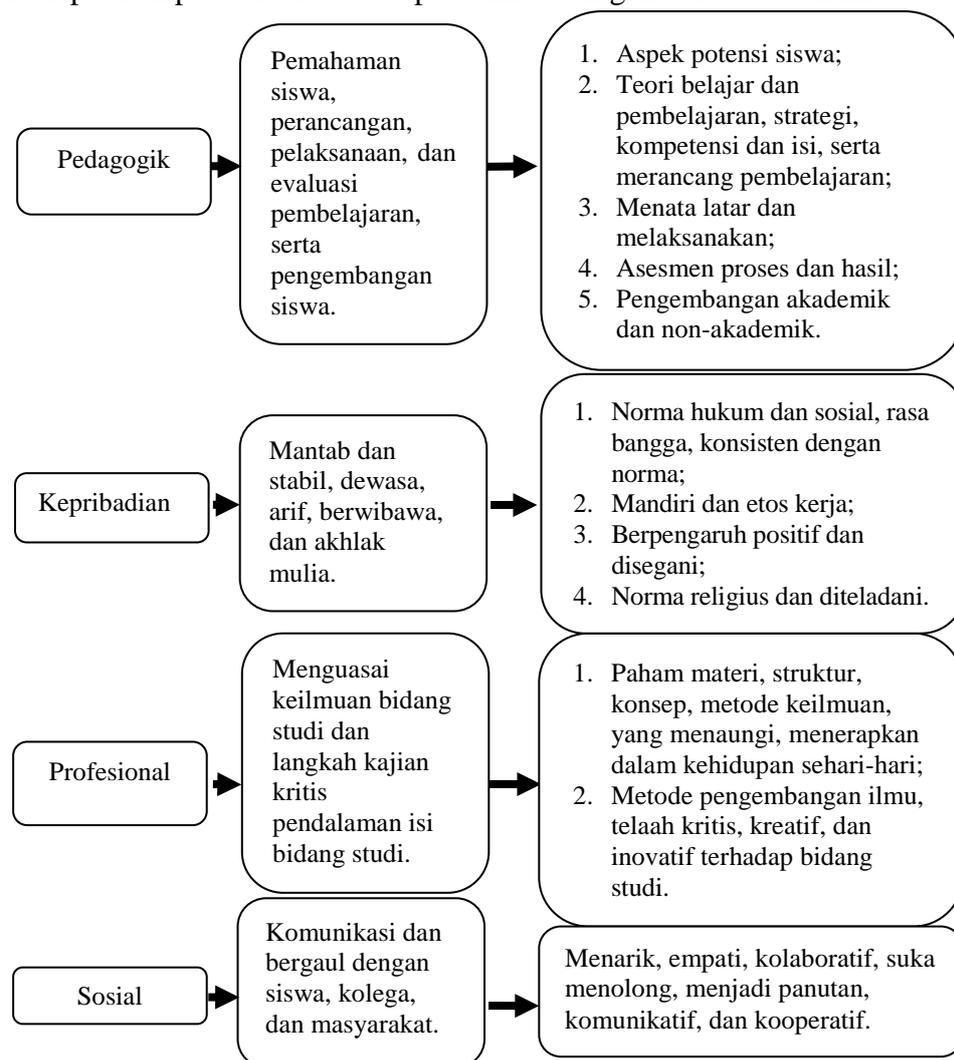
- 2) adalah agar siswa terampil dalam menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari. Untuk mencapai tujuan dari pembelajaran matematika itu, Heruman mengemukakan beberapa langkah yang sesuai dengan kemampuan dan lingkungan siswa. Adapun langkah-langkah tersebut, yaitu: (1) penanaman konsep dasar, (2) pemahaman konsep, dan (3) pembinaan keterampilan.

Beberapa tujuan pembelajaran matematika di atas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran matematika atau proses belajar matematika tidak hanya menyelesaikan suatu persoalan melalui operasi hitung, melainkan proses pengembangan siswa dalam memecahkan masalah dan melakukan penalaran terhadap materi matematika.

D. Kinerja Guru

Guru merupakan faktor penentu yang sangat dominan terhadap keberhasilan proses pembelajaran. Oleh karena itu, kualitas yang dimiliki oleh guru akan mempengaruhi kinerja dan memberikan pengaruh terhadap proses pembelajaran serta hasil belajar. Pengertian kinerja sendiri menurut Rusman (2012: 50) adalah suatu wujud perilaku seorang atau organisasi dengan orientasi prestasi. Lain halnya dengan Natawijaya dalam Susanto (2013: 29) menegaskan bahwa kinerja guru dapat dilihat saat melaksanakan interaksi belajar mengajar di kelas dan termasuk bagaimana guru mempersiapkan dan mengevaluasinya. Menurut Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru, standar kompetensi guru dikembangkan secara utuh ke dalam empat kompetensi, yaitu kompetensi pedagogik, kompetensi kepribadian, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional.

Keempat kompetensi tersebut dapat dilihat dari gambar di bawah ini.



Gambar 2.1 Kompetensi guru
(Sumber: Hanafiah dan Suhana, 2010: 103)

Pelaksanaan penilaian terhadap penilaian kinerja guru dilakukan dengan menggunakan Alat Penilaian Kemampuan Guru (APKG). Alat penilaian ini menyoroti tiga aspek utama kemampuan guru di antaranya, yaitu: (1) rencana pembelajaran, (2) prosedur pembelajaran, dan (3) penilaian pembelajaran.

Berdasarkan uraian tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa kinerja guru merupakan suatu wujud perilaku atau tindakan yang berorientasi pada prestasi dengan memperhatikan ketiga aspek, yaitu: (1) rencana pembelajaran, (2) prosedur pembelajaran, dan (3) penilaian pembelajaran. Apabila kinerja guru

baik, tentunya besar kemungkinan keberhasilan belajar siswa akan tinggi. Untuk mencapai kinerja guru yang baik guru harus memiliki empat kompetensi guru, yaitu pedagogik, kepribadian, profesional, dan sosial.

E. Penelitian yang Relevan

Berikut ini beberapa hasil penelitian relevan yang dilakukan peneliti dengan menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) sebagai berikut.

1. Hidayat (2013) dengan penelitian “Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Pecahan Melalui Pembelajaran *Teams Games Tournaments* pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Keturen Kota Tegal”. Hasil dari penelitian ini adalah dengan menerapkan model *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan pembelajaran matematika materi pecahan pada siswa kelas V SD Negeri Keturen Kota Tegal dengan persentase ketuntasan belajar klasikal mencapai 80,0 %.
2. Harjoko (2014) dengan penelitian “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* pada Siswa Kelas V SD Negeri Kedungjambal 02 Kab. Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014” dengan hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa mengalami peningkatan dengan persentase ketuntasan mencapai 80,1 %.

Penelitian relevan yang diambil oleh peneliti di atas, memiliki kontribusi dalam penelitian yang dilaksanakan. Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan oleh Hidayat (UNNES) dan Harjoko (UNY) dengan menggunakan model *Teams Games Tournaments* tersebut mampu

meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika pokok bahasan pecahan. Penelitian yang telah dilaksanakan tersebut memiliki relevansi pada penelitian yang peneliti lakukan dalam hal (1) penggunaan model *Teams Games Tournaments*, (2) variabel yang diteliti yaitu hasil belajar, (3) materi pembelajaran matematika sebagai objek penelitian, dan (4) kelas V SD sebagai kelas yang diambil untuk penelitian. Hanya saja yang membedakan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian tersebut adalah subjek penelitiannya.

F. Kerangka Pikir

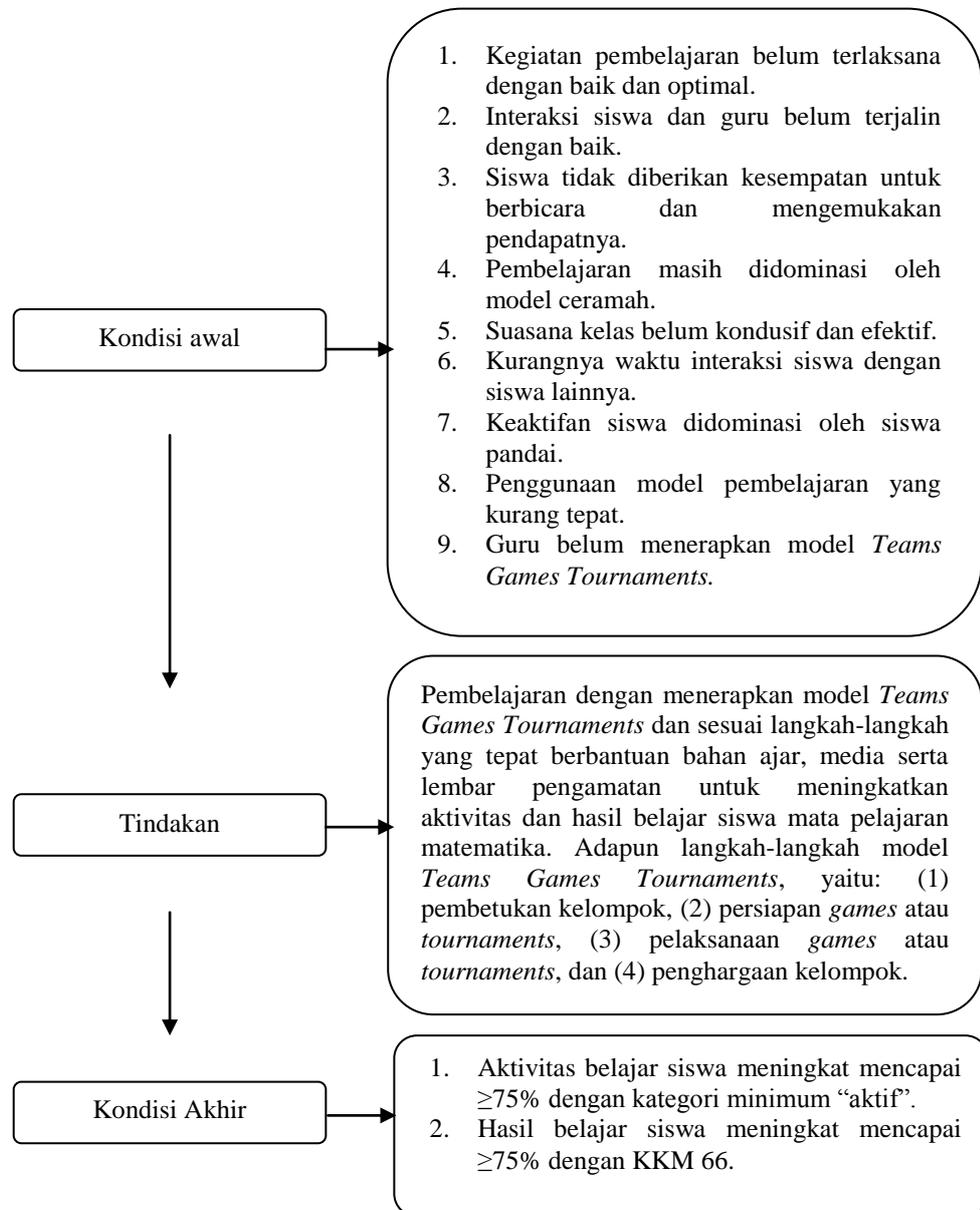
Kerangka pikir atau kerangka pemikiran merupakan alur pemikiran yang dilaksanakan oleh peneliti. Kerangka pikir menurut Riduwan (2009: 34) adalah dasar pemikiran dari penelitian yang disintesis dari fakta-fakta, observasi dan telaah kepustakaan. Permasalahan yang menjadikan dilaksanakannya penelitian ini merupakan kondisi awal yang ditemukan oleh peneliti pada lapangan. Adapun kondisi awal yang ditemukan tersebut didapati oleh peneliti dari pengamatan atau observasi pada siswa kelas V SD Negeri 1 Tempuran dan satu orang guru sebagai guru kelas. Beberapa hal yang menjadi permasalahan dalam penelitian ini di antaranya, yaitu: (1) kegiatan pembelajaran belum terlaksana dengan baik dan optimal, (2) interaksi siswa dan guru belum terjalin dengan baik, (3) siswa tidak diberikan kesempatan untuk berbicara dan mengemukakan pendapatnya, (4) pembelajaran masih didominasi oleh model ceramah, (5) suasana kelas belum kondusif dan efektif, (6) kurangnya waktu interaksi siswa dengan siswa lainnya, (7) keaktifan siswa didominasi oleh

siswa pandai, (8) penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat, dan (9) guru belum menerapkan model *Teams Games Tournaments*.

Kondisi awal sebagai bentuk permasalahan yang ada pada proses penelitian dan merasa perlu untuk dilaksanakan tindakan guna memperbaiki dan mengurangi dampak negatif terhadap permasalahan tersebut. Peneliti mengharapkan dengan dilaksanakannya tindakan kelas menggunakan model yang dapat memancing semangat belajar siswa mampu mengatasi permasalahan yang ada. Adapun model yang akan diterapkan yaitu model *Teams Games Tournaments* dengan beberapa langkah-langkah yang harus diperhatikan dalam pembelajaran, sehingga pemilihan dan penggunaan model *Teams Games Tournaments* ini berjalan dengan baik sesuai dengan tujuan penelitian yang akan dicapai.

Beberapa penelitian yang telah dilaksanakan oleh peneliti sebelumnya akan menjadi penguatan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournaments*. Adapun peningkatan yang ada setelah diterapkannya model *Teams Games Tournaments* ini mencapai rata-rata klasikal sebanyak 80,1% (Harjoko: 2014). Oleh karena itu, perbaikan proses pembelajaran yang dilaksanakan ini diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di dalam proses pembelajaran.

Secara sederhana kerangka pikir dalam penelitian tindakan kelas ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2.2 Kerangka pikir penelitian

G. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan uraian di atas maka dapat dirumuskan hipotesis tindakan sebagai berikut “apabila dalam pembelajaran matematika di kelas V SD Negeri 1 Tempuran menggunakan model *Teams Games Tournaments* dengan langkah-langkah yang tepat, maka dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa”.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian

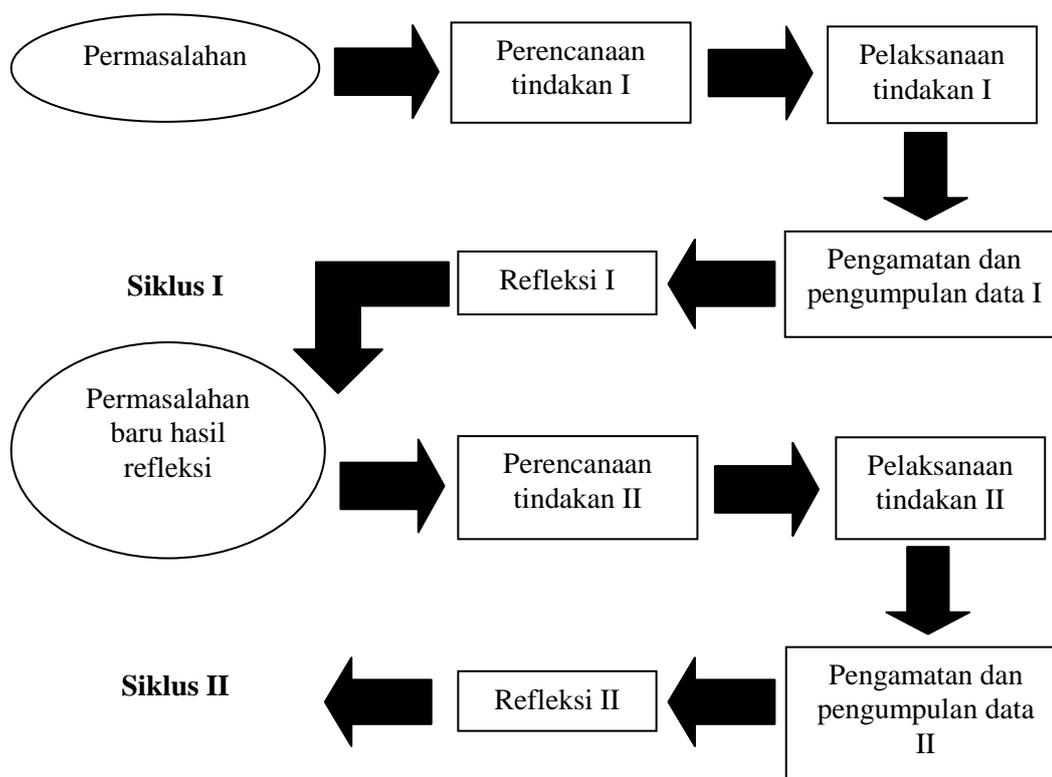
Penelitian ini menggunakan *Classroom Action Research* atau lebih familiar disebut Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Arikunto, dkk (2011: 17) dalam pelaksanaan penelitian ini mengikuti tahap-tahap penelitian tindakan kelas yang pelaksanaannya tindakannya terdiri atas beberapa siklus. Setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*). Lain halnya dengan Rapoport dalam Kunandar (2013: 46) bahwa PTK adalah penelitian untuk membantu seseorang dalam mengatasi secara praktis persoalan yang dihadapi dalam situasi darurat dan membantu pencapaian tujuan ilmu sosial dengan kerjasama dalam kerangka etika yang disepakati bersama.

Penelitian Tindakan menurut O'Brien dalam Mulyatiningsih (2014: 60) adalah penelitian tindakan dilakukan ketika sejumlah siswa diidentifikasi permasalahannya, kemudian guru menetapkan suatu tindakan untuk mengatasinya. Selama tindakan berlangsung, peneliti melakukan pengamatan perubahan perilaku siswa dan faktor-faktor yang menyebabkan tindakan yang dilakukan tersebut sukses atau gagal. Apabila peneliti merasa tindakan yang dilakukan hasilnya kurang memuaskan maka akan dicoba kembali tindakan kedua dan seterusnya.

Sedangkan pengertian tindakan kelas menurut Wardhani dan Wihardit (2009: 1.4) 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.

Berdasarkan pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut para ahli, peneliti menyimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru (peneliti) sesuai dengan tahapannya dan dilakukan sampai dengan hasil penelitian memuaskan (siklus). Siklus ini tidak hanya berlangsung sekali, tetapi dapat dilaksanakan beberapa kali sampai tujuan yang diharapkan dapat tercapai. Pada tahap perencanaan, peneliti berkolaborasi dengan guru kelas V untuk menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran. Setelah perencanaan maka tahap berikutnya adalah pelaksanaan tindakan dengan penerapan model *Teams Games Tournaments*. Tahap selanjutnya yaitu pengamatan menggunakan lembar observasi atas kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Tahap terakhir yaitu merespon kegiatan melalui kegiatan refleksi.

Adapun tahap-tahap dari siklus PTK ini adalah sebagai berikut.



Gambar 3. 01 Tahapan Penelitian Tindakan Kelas
(Modifikasi dari Arikunto, dkk., 2011: 17)

B. *Setting* Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan di SD Negeri 1 Tempuran. Tepatnya di Jalan Let. Jend. Amir Machmud Desa Tempuran Kecamatan Trimurjo Kabupaten Lampung Tengah.

2. Waktu Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan pada semester genap dengan lama penelitian lima bulan, yaitu dari bulan Desember 2015 sampai dengan April 2016 dimulai dengan perencanaan penelitian hingga pelaporan.

3. Subjek Penelitian

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan secara kolaborasi partisipatif antara peneliti dengan guru kelas V SD Negeri 1 Tempuran. Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri 1 Tempuran yaitu 24 siswa, yang terdiri dari 14 laki-laki dan 10 perempuan.

C. Teknik Dan Alat Pengumpulan Data

1. Teknik Pengumpulan Data

Data-data yang berkaitan dengan penilaian dikumpulkan melalui dua teknik, yaitu nontes dan tes.

a. Teknik Nontes

Teknik nontes dipergunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat kualitatif, namun dapat diwujudkan dalam bentuk kuantitatif. Variabel yang diukur dengan menggunakan teknik nontes ini, yaitu: kinerja guru, aktivitas belajar, hasil belajar ranah afektif, dan hasil belajar ranah psikomotor dengan menggunakan lembar observasi dalam pembelajaran melalui penerapan model *Teams Games Tournaments* pada mata pelajaran matematika.

b. Teknik Tes

Teknik tes digunakan untuk mendapatkan data yang bersifat kuantitatif. Melalui tes ini akan diketahui peningkatan hasil belajar ranah kognitif siswa dalam pembelajaran matematika melalui penerapan model *Teams Games Tournaments*. Teknik ini berupa tes hasil belajar yang dilakukan pada saat akhir pembelajaran di setiap siklusnya.

2. Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data perlu dilakukan untuk memperoleh data atau informasi. Dalam proses pengumpulan data diperlukan suatu alat atau instrumen untuk mengumpulkan beberapa informasi tersebut. Menurut Mulyatiningsih (2014: 24) alat pengumpul data berarti instrumen atau perangkat yang digunakan untuk mengumpulkan data. Dengan menggunakan alat pengumpulan data tersebut diharapkan mampu memberikan data yang lengkap, valid, serta reliabel. Di antara alat pengumpul data yang digunakan untuk mengumpulkan data yang diperlukan adalah sebagai berikut.

a. Lembar Observasi (nontes)

Instrumen ini dirancang oleh peneliti yang berkolaborasi dengan guru kelas. Lembar observasi ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kinerja guru, aktivitas belajar, hasil belajar ranah afektif, dan hasil belajar ranah psikomotor siswa selama penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran matematika dengan model *Teams Games Tournaments*.

1) Kinerja guru

Kinerja guru yang diteliti pada penelitian tindakan kelas terdiri dari pelaksanaan pembelajaran yang meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Adapun aspek dan indikator dan lembar observasi kinerja guru tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 01 Aspek dan indikator penilaian kinerja guru.

No	Aspek	Indikator
1.	Kegiatan awal • Memulai pembelajaran	1. Persiapan fisik dan mental.
2.	Kegiatan Inti • Menggunakan model pembelajaran <i>Teams Games Tournaments</i> • Mengelola interaksi kelas • Bersikap terbuka, luwes, serta membantu mengembangkan sikap positif siswa terhadap belajar • Penilaian	2. Membentuk kelompok belajar. 3. Persiapan <i>games</i> atau <i>tournaments</i> . 4. Pelaksanaan <i>games</i> atau <i>tournaments</i> . 5. Penghargaan kelompok terbaik. 6. Menanggapi pertanyaan dan respon siswa. 7. Menggunakan ekspresi lisan, tulisan, isyarat, dan gerakan badan. 8. Memicu dan memelihara keterlibatan siswa 9. Menunjukkan sikap ramah, luwes, terbuka, penuh pengertian, dan sabar kepada siswa. 10. Menunjukkan kegairahan dalam mengajar. 11. Membantu siswa menumbuhkan kepercayaan diri. 12. Melaksanakan penilaian proses dan hasil belajar.
3.	Kegiatan akhir • Menutup pelajaran	13. Mengakhiri pembelajaran

(Sumber: Modifikasi dari Andayani, 2009: 73)

2) Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa yang diteliti dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi: kegiatan lisan, mental dan emosional. Adapun deskriptor dalam penilaian aktivitas siswa yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 02 Aspek dan deskriptor penilaian aktivitas siswa.

Aspek	Deskriptor
Kegiatan lisan (A)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengajukan pertanyaan, 2. Memberikan saran atas hasil kerja teman, 3. Mendiskusikan masalah dalam kelompok, dan 4. Bekerja sama dalam kelompok.
Kegiatan mental (B)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memberikan tanggapan mengenai hasil kerja teman, 2. Mengerjakan soal yang telah diberikan, 3. Mengemukakan hasil kerja, dan 4. Mempertanggungjawabkan jawaban sendiri.
Kegiatan emosional (C)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengemukakan jawaban dengan suara jelas dan lantang, 2. Menunjukkan keberanian dalam mengemukakan jawaban, 3. Menunjukkan ketenangan dalam menyampaikan jawaban, dan 4. Memberikan dukungan kepada teman satu kelompok.

3) Hasil Belajar Ranah Afektif

Tabel. 3. 03 Aspek dan deskriptor hasil belajar ranah afektif.

Aspek	Deskriptor
Disiplin	<ol style="list-style-type: none"> 1) Mematuhi tata tertib atau aturan bersama dalam kelas selama proses pembelajaran, 2) Mengerjakan/mengumpulkan tugas sesuai dengan waktu yang ditentukan, 3) Mengikuti atau menggunakan bahasa tulis dan lisan yang baik dan benar, dan 4) Tidak mengganggu teman yang sedang belajar.
Tanggung jawab	<ol style="list-style-type: none"> 1) Melaksanakan tugas individu dengan baik, 2) Melaksanakan apa yang pernah dikatakan/tanpa disuruh/diminta, 3) Membantu teman satu kelompok ketika dalam kesulitan, dan 4) Tidak menyalahkan orang lain atau anggota kelompok ketika dalam diskusi.

3) Hasil Belajar Ranah Psikomotor

Tabel 3. 04 Aspek dan deskriptor hasil belajar ranah psikomotor.

Aspek	Deskriptor
Mengomunikasikan	<ol style="list-style-type: none"> 1) Berani mengungkapkan atau berbicara di depan siswa lainnya, 2) Berbicara dengan bahasa yang baik dan benar, 3) Menerima saran dan masukan dari teman lainnya, dan 4) Melaksanakan sesuai dengan perintah guru.

b. Tes Hasil Belajar

Tes digunakan untuk mendapatkan data hasil belajar matematika siswa kelas V semester genap SD Negeri 1 Tempuran yang diajarkan dengan model *Teams Games Tournaments*. Alat yang digunakan tes tertulis berupa tes formatif dengan memberikan soal yang sesuai materi pembelajaran. Tes ini dilakukan pada akhir pertemuan pada setiap siklusnya. Adapun indikator dan kisi-kisi tes hasil belajar siswa yang digunakan adalah sebagai berikut.

Tabel 3. 05 Indikator dan contoh tes uraian mata pelajaran matematika kelas V.

Kompetensi Dasar	Indikator	Soal
5.2 Menjumlahkan dan Mengurangkan berbagai bentuk pecahan.	1. Menentukan operasi hitung penjumlahan pecahan biasa berpenyebut tidak sama.	$\frac{5}{4} + \frac{4}{7} = \dots$ $\frac{3}{5} + \frac{4}{6} = \dots$
	2. Menentukan operasi hitung penjumlahan pecahan biasa dengan pecahan campuran.	$\frac{4}{7} + 2\frac{3}{5} = \dots$ $\frac{5}{18} + 3\frac{7}{18} = \dots$
	3. Menghitung operasi hitung penjumlahan pecahan desimal dengan pecahan desimal.	$0,34 + 0,4 = \dots$
	4. Menentukan operasi hitung pengurangan pecahan dari bilangan asli.	$7 - \frac{5}{8} = \dots$ $15 - \frac{11}{20} = \dots$
	5. Menentukan operasi hitung pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama dan pecahan biasa dari pecahan campuran.	$4\frac{2}{9} - \frac{1}{4} = \dots$
	6. Menghitung operasi hitung pengurangan pecahan desimal dari pecahan desimal.	$0,78 - 0,42 = \dots$ $7,42 - 2,9 = \dots$
5.3 Mengalikan dan membagi bentuk pecahan.	1. Menghitung perkalian pecahan biasa dengan pecahan biasa.	$\frac{4}{7} \times \frac{3}{8} = \dots$ $\frac{6}{7} \times \frac{3}{10} = \dots$
	2. Menghitung perkalian pecahan biasa dengan pecahan campuran.	$\frac{3}{4} \times 1\frac{2}{3} = \dots$ $2\frac{1}{2} \times \frac{3}{5} = \dots$

Kompetensi Dasar	Indikator	Soal
	3. Menghitung perkalian pecahan biasa dengan pecahan desimal.	$\frac{3}{5} \times 2,3 = \dots$
	4. Menghitung pembagian pecahan biasa dengan pecahan biasa.	$\frac{2}{3} \div \frac{4}{5} = \dots$
	5. Menghitung pembagian pecahan biasa dengan pecahan campuran.	$2\frac{3}{5} \div \frac{2}{3} = \dots$ $\frac{3}{4} \div 3\frac{1}{2} = \dots$
	6. Menghitung pembagian pecahan biasa dengan pecahan desimal.	$0,5 \div \frac{2}{10} = \dots$ $0,9 \div \frac{3}{10} = \dots$

D. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini, teknik analisis data yang digunakan adalah teknik analisis data kualitatif dan teknik analisis kuantitatif.

1. Teknik Analisis Data Kualitatif

Analisis kualitatif digunakan untuk menganalisis data kinerja guru, aktivitas belajar siswa, hasil belajar siswa ranah afektif, dan hasil belajar siswa ranah psikomotor selama proses pembelajaran berlangsung.

a. Kinerja Guru

$$NKG = \frac{R}{\sum SM} \times 100$$

Keterangan:

NKG = Nilai kinerja guru yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

$\sum SM$ = jumlah skor maksimum kinerja guru

100 = Bilangan tetap

(Sumber: Adopsi dari Purwanto, 2008: 102)

Tabel 3. 06 Kategori kinerja guru berdasarkan perolehan nilai.

No	Rentang Nilai	Kategori
1.	≥ 76	Sangat baik
2.	51-75	Baik
3.	26-50	Cukup baik
4.	≤ 25	Kurang baik

(Sumber: Modifikasi dari Arikunto, 2013: 281)

Penskoran penilaian kinerja guru menggunakan rubrik sebagai berikut.

Tabel 3. 07 Rubrik penskoran kinerja guru.

No	Skor	Kategori	Rubrik
1	4	Sangat baik	Jika ke-empat deskriptor muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
2	3	Baik	Jika hanya tiga deskriptor muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
3	2	Cukup baik	Jika hanya dua deskriptor muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
4	1	Kurang baik	Jika hanya satu deskriptor muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.

(Sumber: Andayani, dkk., 2009: 73)

b. Aktivitas Siswa

Aktivitas siswa diperoleh melalui rumus:

$$NAK = \frac{R}{\sum SM} \times 100$$

Keterangan:

NAK = Nilai aktivitas yang dicari

R = Jumlah skor yang diperoleh siswa

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal aktivitas siswa

100 = Bilangan tetap

(Sumber: Adopsi dari Purwanto, 2008: 102)

Tabel 3. 08 Kategori aktivitas siswa setiap individu berdasarkan perolehan nilai.

No	Rentang Nilai	Kategori
1.	≥ 76	Sangat aktif
2.	51-75	Aktif
3.	26-50	Cukup aktif
4.	≤ 25	Kurang aktif

(Sumber: Modifikasi dari Arikunto, 2013: 281)

Rubrik penskoran dalam penelitian tindakan kelas menilai aktivitas belajar siswa menggunakan rubrik sebagai berikut.

Tabel 3. 09 Rubrik penskoran aktivitas belajar siswa.

No	Skor	Kategori	Rubrik
1	4	Sangat aktif	Jika ke-empat deskriptor muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
2	3	Aktif	Jika hanya tiga deskriptor muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
3	2	Cukup aktif	Jika hanya dua deskriptor muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
4	1	Kurang aktif	Jika hanya satu deskriptor muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.

(Sumber: Andayani, dkk., 2009: 73)

Persentase aktivitas siswa secara klasikal diperoleh melalui rumus:

$$P = \frac{\sum \text{Siswa Aktif}}{\sum \text{Siswa}} \times 100 \%$$

(Sumber: Adaptasi dari Aqib, dkk., 2010: 41)

Tabel 3. 10 Persentase perolehan aktivitas siswa secara klasikal.

No	Rentang Perolehan	Kategori
1.	$\geq 76 \%$	Sangat aktif
2.	51 % -75 %	Aktif
3.	26 % -50 %	Cukup aktif
4.	$\leq 25 \%$	Kurang aktif

(Sumber: Modifikasi dari Supardi, 2015: 133)

c. Hasil belajar ranah afektif

Hasil belajar siswa ranah afektif diperoleh dengan rumus sebagai berikut.

$$NAK = \frac{R}{\sum SM} \times 100$$

Keterangan:

NAK = Nilai afektif yang dicari

R = Jumlah skor yang diperoleh siswa

$\sum SM$ = Jumlah skor maksimal ranah afektif

100 = Bilangan tetap

(Sumber: Adopsi dari Purwanto, 2008: 102)

Tabel 3. 11 Kategori hasil belajar siswa ranah afektif setiap individu berdasarkan perolehan nilai.

No	Rentang Nilai	Kategori
1.	≥ 76	Baik sekali
2.	51-75	Baik
3.	26-50	Cukup baik
4.	≤ 25	Kurang baik

(Sumber: Modifikasi dari Arikunto, 2013: 281)

Rubrik penilaian hasil belajar siswa ranah afektif menggunakan rubrik di bawah ini.

Tabel 3. 12 Rubrik penskoran hasil belajar siswa ranah afektif.

No	Skor	Kategori	Rubrik
1	4	Sangat baik	Jika ke-empat deskriptor muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
2	3	Baik	Jika hanya tiga deskriptor muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
3	2	Cukup baik	Jika hanya dua deskriptor muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
4	1	Kurang baik	Jika hanya satu deskriptor muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.

(Sumber: Andayani, dkk., 2009: 73)

Persentase hasil belajar ranah afektif secara klasikal diperoleh melalui rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Siswa baik}}{\sum \text{Siswa}} \times 100 \%$$

(Sumber: Adaptasi dari Aqib, dkk., 2010: 41)

Tabel 3. 13 Persentase perolehan hasil belajar afektif secara klasikal.

No	Rentang Perolehan	Kategori
1.	$\geq 76 \%$	Sangat baik
2.	51 % -75 %	Baik
3.	26 % -50 %	Cukup baik
4.	$\leq 25 \%$	Kurang baik

(Sumber: Modifikasi dari Supardi, 2015: 133)

d. Hasil belajar ranah psikomotor

Hasil belajar siswa ranah psikomotor dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut.

$$\text{NPK} = \frac{R}{\sum \text{SM}} \times 100$$

Keterangan:

NPK = Nilai psikomotor yang dicari

R = Jumlah skor yang diperoleh siswa

$\sum \text{SM}$ = Jumlah skor maksimal ranah psikomotor

100 = Bilangan tetap

(Sumber: Adopsi dari Purwanto, 2008: 102)

Tabel 3. 14 Kategori hasil belajar siswa ranah psikomotor setiap individu berdasarkan perolehan nilai.

No	Rentang Nilai	Kategori
1.	≥ 76	Sangat terampil
2.	51-75	Terampil
3.	26-50	Cukup terampil
4.	≤ 25	Kurang terampil

(Sumber: Modifikasi dari Arikunto, 2013: 281)

Rubrik penilaian hasil belajar siswa ranah psikomotor menggunakan rubrik di bawah ini.

Tabel 3. 15 Rubrik penskoran hasil belajar siswa ranah psikomotor.

No	Skor	Kategori	Rubrik
1	4	Sangat terampil	Jika ke-empat deskriptor muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
2	3	Terampil	Jika hanya tiga deskriptor muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
3	2	Cukup terampil	Jika hanya dua deskriptor muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.
4	1	Kurang terampil	Jika hanya satu deskriptor muncul selama pengamatan atau proses pembelajaran.

(Sumber: Andayani, dkk., 2009: 73)

Persentase hasil belajar psikomotor secara klasikal dapat diperoleh melalui rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\sum \text{Siswa terampil}}{\sum \text{Siswa}} \times 100 \%$$

(Sumber: Adaptasi dari Aqib, dkk., 2010: 41)

Tabel 3. 16 Persentase perolehan hasil belajar psikomotor secara klasikal.

No	Rentang Perolehan	Kategori
1.	$\geq 76 \%$	Sangat terampil
2.	51 % -75 %	Terampil
3.	26 % -50 %	Cukup terampil
4.	$\leq 25 \%$	Kurang terampil

(Sumber: Modifikasi dari Supardi, 2015: 133)

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif yang digunakan untuk melihat kualitas belajar siswa dalam hubungannya dengan penguasaan materi yang diajarkan guru (tes hasil belajar).

Ketuntasan hasil belajar siswa dapat dilihat menggunakan pedoman pada tabel dibawah ini.

Tabel 3. 17 Pedoman ketuntasan hasil belajar siswa.

No	Nilai	Keterangan
1	≥ 66	Tuntas
2	< 66	Belum Tuntas

a. Nilai individu siswa diperoleh melalui rumus:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100$$

Keterangan:

NP = Nilai yang dicari atau diharapkan

R = Skor mentah yang diperoleh

SM = Skor maksimum

100 = Bilangan tetap

(Sumber: Adopsi dari Purwanto, 2008: 102)

b. Nilai rata-rata kelas diperoleh melalui rumus:

$$x = \frac{\sum X}{\sum N}$$

Keterangan:

\bar{x} = Nilai rata-rata

$\sum X$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

(Sumber: Adopsi dari Aqib, dkk., 2010: 40)

- c. Presentase ketuntasan belajar secara klasikal.

$$P = \frac{\sum \text{Siswa tuntas belajar}}{\sum \text{Siswa}} \times 100\%$$

Setelah diketahui persentase siswa tuntas secara klasikal kemudian digolongkan ke dalam kategori ketuntasan belajar siswa secara klasikal, yaitu dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 3. 18 Persentase ketuntasan belajar siswa.

No	Rentang Perolehan	Kategori
1.	≥ 76 %	Sangat baik
2.	51 % -75 %	Baik
3.	26 % -50 %	Cukup baik
4.	≤ 25 %	Kurang baik

(Sumber: Modifikasi dari Supardi, 2015: 133)

E. Urutan Penelitian Tindakan Kelas

Penelitian tindakan kelas ini terdiri beberapa siklus, setiap siklus penelitian terdiri dari empat tahapan yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Secara rinci pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini meliputi langkah-langkah sebagai berikut.

Siklus I

- a. Tahap Perencanaan

1. Menetapkan materi yang akan dilaksanakan. Materi pokok yang dipilih yaitu “Pecahan” dengan fokus materi “operasi hitung penjumlahan dan pengurangan berbagai bentuk pecahan”.
2. Menganalisis Standar Kompetensi (SK) dan Kompetensi Dasar (KD).

3. Menyiapkan perangkat pembelajaran yang akan diterapkan di kelas sebagai tindakan pada siklus I, yaitu pemetaan SK/KD, silabus, RPP, media, dan instrumen tes.
4. Menyiapkan lembar observasi untuk melihat kinerja guru di dalam kelas, aktivitas belajar siswa saat pembelajaran dengan memperhatikan penggunaan model *Teams Games Tournaments*, mengetahui hasil belajar siswa ranah afektif dan psikomotor.

b. Tahap Pelaksanaan

Tahap ini merupakan pelaksanaan dari perencanaan terutama skenario pembelajaran yang telah dibuat pada tahap perencanaan.

1. Kegiatan Awal

- a) Salam pembuka.
- b) Mengondisikan kelas.
- c) Doa.
- d) Absensi.
- e) Apersepsi.

Guru bertanya kepada siswa mengenai materi pecahan yang diajarkan minggu lalu “Masihkah kalian ingat pembelajaran minggu lalu mengenai pecahan? Apa yang dimaksud dengan pecahan?”.

2. Kegiatan Inti

- a) Siswa dengan bimbingan guru dibagi menjadi 6 kelompok, 1 kelompok terdiri dari 4 orang siswa dengan kemampuan heterogen.
- b) Siswa dengan baik mendengarkan penjelasan guru mengenai pelaksanaan pembelajaran.

- c) Siswa dengan arahan guru dan bimbingan mendengarkan penyampaian materi pembelajaran secara bertahap.
- d) Siswa melaksanakan *game* dengan langkah kegiatan ditetapkan oleh guru dalam lembar kerja *game*.
- e) Siswa dengan bimbingan guru menyampaikan hasil diskusi kelompok.
- f) Siswa dengan pengawasan guru melaksanakan kegiatan *tournament* dengan ketentuan berdasarkan pelaksanaan model TGT.
- g) Siswa dengan baik menyampaikan hasil kerja dan bertanding dengan kelompok lainnya.
- h) Guru memberikan apresiasi kepada kelompok terbaik dengan perolehan nilai tertinggi.

3. Kegiatan Penutup

- a) Bersama dengan siswa guru menyimpulkan kegiatan.
- b) Pemberian motivasi belajar.
- c) Doa.
- d) Salam penutup.

c. Pengamatan

Pelaksanaan observasi dilakukan secara bersamaan dengan pelaksanaan tindakan. Pelaksanaan observasi dilakukan oleh peneliti mengenai jalannya proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru dengan menggunakan alat bantu berupa lembar observasi. Lembar observasi yang disiapkan meliputi lembar observasi tentang kinerja guru, aktivitas siswa, hasil belajar ranah

afektif, dan hasil belajar ranah psikomotor dengan memperhatikan penggunaan model *Teams Games Tournaments*.

d. Refleksi

Berdasarkan data hasil observasi dan hasil tes yang diperoleh, selanjutnya dilakukan analisis data sebagai bahan kajian pada kegiatan refleksi. Hasil pada siklus I digunakan untuk menentukan tindakan pada siklus berikutnya.

Siklus II

Pelaksanaan siklus II pada penelitian tindakan kelas ini melihat hasil refleksi daripada siklus I.

F. Indikator Keberhasilan

Pembelajaran dengan menerapkan Model *Teams Games Tournaments* dikatakan berhasil jika,

1. Aktivitas siswa secara klasikal dalam pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 1 Tempuran mengalami peningkatan dengan persentase siswa minimal “aktif” mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa .
2. Hasil belajar siswa secara klasikal dalam pembelajaran matematika kelas V SD Negeri 1 Tempuran mengalami peningkatan dengan persentase siswa mencapai $\geq 75\%$ dari jumlah siswa .

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang telah dilaksanakan melalui penerapan model *Teams Games Tournaments* pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Tempuran dapat disimpulkan bahwa:

1. Penerapan model *Teams Games Tournaments* pada pembelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Tempuran dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Pada siklus 1 perolehan nilai rata-rata klasikal sebesar 55,0 dengan kategori “Aktif” dan persentase siswa kategori minimal “Aktif” sebesar 54,2% dengan kategori “Aktif”. Pada siklus 2 perolehan nilai rata-rata klasikal meningkat menjadi 67,9 dengan kategori “Aktif” dan persentase siswa minimal “Aktif” sebesar 83,3% dengan kategori “Sangat aktif”.
2. Penerapan model *Teams Games Tournaments* pada pembelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Tempuran dapat meningkatkan hasil belajar. Hasil belajar ranah afektif pada 1 nilai rata-rata kelas dengan kategori “Baik” sebesar 52,3 dan persentase siswa minimal “Baik” sebesar 50% dengan kategori “Cukup baik”. Pada siklus 2 nilai rata-rata kelas sebesar 67,7 dengan kategori “Baik” dan persentase siswa kategori minimal

“Baik” sebesar 79,2% dengan kategori “Sangat baik. Hasil belajar ranah psikomotor pada siklus 1 nilai rata-rata yang diperoleh secara klasikal sebesar 59,4 dengan kategori “Terampil” dan persentase siswa minimal kategori “Terampil” sebesar 58,3% dengan kategori “Terampil”. Pada siklus 2 perolehan nilai-rata-rata kelas sebesar 75,5 dengan kategori “Terampil” dan persentase siswa kategori minimal “Terampil” sebesar 83,3% dengan kategori “Sangat terampil”. Hasil belajar kognitif pada siklus 1 memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 64,6 dengan kategori “Baik” dan persentase siswa “Tuntas” sebesar 54,2% dengan kategori “Baik”. Pada siklus 2 memperoleh nilai rata-rata kelas sebesar 81,0 dengan kategori “Sangat baik” dan persentase siswa “Tuntas” sebesar 83,3% dengan kategori “Sangat baik”.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan, maka peneliti memberikan saran dalam penerapan model *Teams Games Tournaments* pada mata pelajaran matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Tempuran sebagai berikut.

1. Siswa

Membiasakan diri dalam bekerja sama bersama siswa lainnya dalam kegiatan diskusi, aktif dalam bertanya dan saling menghargai pendapat siswa lainnya. Sehingga kegiatan pembelajaran menjadi lebih bermakna dan menambah pengetahuan siswa.

2. Guru

Pembagian waktu dalam melaksanakan setiap kegiatan pembelajaran sebaiknya diperhatikan, dan diimplementasikan dengan baik agar pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan waktu yang telah ditetapkan.

3. Sekolah

Menambah sarana dan prasarana pembelajaran yang menunjang siswa dalam proses pembelajaran di kelas. Hal tersebut akan memberikan pengaruh positif terhadap keberhasilan proses pembelajaran dan memberikan semangat belajar siswa dalam belajar.

4. Peneliti

Menerapkan model *Teams Games Tournaments* pada mata pelajaran lainnya dan pada tingkatan kelas lainnya. Hal ini diharapkan mampu memberikan peningkatan atau perubahan positif terhadap pelaksanaan pembelajaran dan tujuan pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adjie, Nahrowi & Maulana. 2006. *Pemecahan Masalah Matematika*. UPI Press. Bandung.
- Aisyah, Nyimas, dkk. 2007. *Pengembangan Pembelajaran Matematika SD*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Andayani, dkk. 2009. *Pemantapan Kemampuan Profesional*. Universitas Terbuka. Jakarta.
- Aqib, Zainal dkk. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru, SD, SLB, TK*. Yrama Widya. Bandung.
- Arikunto, Suharsimi. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2011. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bumi Aksara. Jakarta.
- Basuki, Ismet & Hariyanto. 2014. *Asesmen Pembelajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Cahyo, Agus N. 2013. *Panduan Aplikasi Teori-teori Belajar Mengajar*. DIVA Press. Yogyakarta.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar dan Mengajar*. Pustaka Setia. Bandung.
- Hamzah, Ali & Muhlissarini. 2014. *Perencanaan dan Strategi Pembelajaran Matematika*. Grafindo Persada. Jakarta.
- Hanafiah, Nanang & Cucu Suhana. 2010. *Konsep Strategi Pembelajaran*. Refika Aditama. Bandung.

- Harjoko. 2014. *Peningkatan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT pada Siswa Kelas V SD Negeri Kedungjambal 02 Kab. Sukoharjo TA 2013/2014*. <http://eprints.uny.ac.id/13353/1/Skripsi%20Harjoko.pdf>. Diakses pada 27/12/2015 pukul 06:28.
- Hendriana, Heris & Utari Soemarmo. 2014. *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Aditama. Bandung.
- Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Hidayat, Arif Septianto. 2013. *Peningkatan Minat dan Hasil Belajar Pecahan Melalui Pembelajaran TGT pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri Keturen Kota Tegal*. <http://lib.unnes.ac.id/17804/2/1401409278.pdf>. Diakses pada 27/12/2015 pukul 06:33.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Pustaka Pelajar. Yogyakarta.
- Ihsan, Fuad. 2008. *Dasar-dasar Pendidikan*. Asdi Mahastya. Jakarta.
- Kasmadi & Nia Siti Sunariah. 2014. *Panduan Modern Penelitian Kuantitatif*. Alfabeta. Jakarta.
- Komalasari, Kokom. 2014. *Pembelajaran Kontekstual*. Refika Aditama. Bandung.
- Kunandar. 2013. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas*. Grafindo Persada. Jakarta.
- Majid, Abdul. 2014. *Penilaian Autentik Proses dan Hasil Belajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian Terapan*. Alfabeta. Bandung.
- Mulyana, D. 2007. *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Ngalimun. 2012. *Strategi dan Model Pembelajar*. Aswaja Pressindo. Yogyakarta.
- Nurkholis. *Kelebihan dan Kekurangan TGT*. <http://nurkholishomeedukasi.blogspot.co.id/2013/04/kelebihan-kekurangan-tgt.html>. Diakses pada: 2 Desember 2015.

- Permendiknas Nomor 16 Tahun 2007 tentang Standar Kualifikasi Akademik dan Kompetensi Guru.
- Purwanto, Ngalm. 2008. *Prinsip-Prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Riduwan. 2009. *Penelitian untuk Guru Karyawan dan Peneliti Pemula*. Alfabeta. Bandung.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Grafindo Persada. Jakarta.
- Sardiman. 2014. *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Rajawali Pers. Jakarta.
- Slameto. 2013. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Rineka cipta. Jakarta.
- Soemanto, Wasty. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.
- Subarinah, Sri. 2006. *Inovasi Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar*. DEPDIKNAS. Jakarta.
- Sudjana, Nana. 2010. *Penilaian Hasil Belajar Proses Belajar Mengajar*. Remaja Rosdakarya. Bandung.
- Supardi. 2015. *Penilaian Autentik*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Pustaka Belajar. Surabaya.
- Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Pramedia Group. Jakarta.
- Suwangsih, Erna & Tiurlina. 2006. *Model Pembelajaran Matematika*. UPI PRESS. Bandung.
- Taniredja Tukiran, Faridli Miftah & Harmianto. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif dan Efektif*. Alfabeta. Bandung.
- Thobroni. 2015. *Belajar dan Pembelajaran*. Ar-Ruzz Media. Yogyakarta.
- Tirtaraharja & La Sulo. 2005. *Psikologi Pendidikan*. Rineka Cipta. Jakarta.

Trianto. 2014. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Kencana. Jakarta.

Undang-undang No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas).

Wahab, Abdul Azis. 2007. *Metode dan Model-model Mengajar*. Alfabeta. Bandung.

Wardhani, IGAK & Kuswaya Wihardit. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Universitas Terbuka. Jakarta.