

**UPAYA PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN
COOPERATIVE LEARNING TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) PADA MATA
PELAJARAN MATEMATIKA KELAS V SD NEGERI NGALIYAN 03**

Faridatul Munawaroh *1

PPL PPG Prajabatan Lembaga Pengembang Pendidikan Dan Profesi (LP3)

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

faridatulm83@gmail.com

Fitria Dwi Prasetyaningtyas

PPL PPG Prajabatan Lembaga Pengembang Pendidikan Dan Profesi (LP3)

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

Filiana Dian Arlinda

PPL PPG Prajabatan Lembaga Pengembang Pendidikan Dan Profesi (LP3)

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

filiyakecil46@gmail.com

ABSTRACT

The research entitled "Efforts to Increase Student Learning Outcomes Through the Team Game Tournament (TGT) Type Cooperative Learning Model in Mathematics Class V at Ngaliyan 03 Elementary School" was motivated by the low learning outcomes of fifth grade students in mathematics. This was known when carrying out learning practices in the class and based on interviews with class teachers, therefore this classroom action research was carried out. The formulation of the problem in this study is whether the Cooperative Learning model of the Teams Games Tournaments (TGT) type can improve mathematics learning outcomes in fifth grade students of SD N Ngaliyan 03?. The goal to be achieved in this study is to improve mathematics learning outcomes through the Teams Games Tournaments (TGT) Cooperative Learning model for fifth grade students at SD N Ngaliyan 03. This type of research is collaborative classroom action research (PTKK). The population of this study were all fifth grade students at SD Negeri Ngaliyan 03. After conducting this collaborative class action research, it was found that learning outcomes and student learning presentations increased. Based on the results of this study, the suggestions given are to use a learning model that can accommodate students with different abilities and work in a fun and enthusiastic way.

Keywords: Learning Outcomes, Learning Model, Cooperative Learning Team Game Tournament (TGT) Type.

ABSTRAK

Penelitian dengan judul "Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model Cooperative Learning Tipe Team Game Tournament (TGT) pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SDN Ngaliyan 03" dilatar belakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika. Hal ini diketahui saat

¹ Coresponding author

melakukan praktik pembelajaran di kelas tersebut serta berdasarkan wawancara dengan guru kelas, maka dari itu dilakukanlah penelitian tindakan kelas ini. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Apakah model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SD N Ngaliyan 03?. Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar matematika melalui model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada siswa kelas V SD N Ngaliyan 03. Jenis penelitian ini adalah penelitian Tindakan kelas kolaboratif (PTKK). Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V SD Negeri Ngaliyan 03. Setelah melakukan penelitian Tindakan kelas kolaboratif ini didapatkan hasil bahwa hasil belajar, presentasi belajar siswa meningkat. Berdasarkan hasil penelitian ini, maka saran yang disampaikan adalah digunakannya model pembelajaran yang dapat mengakomodir siswa dengan kemampuan berbeda dan berkerja secara menyenangkan serta semangat.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran, *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* (TGT).

PENDAHULUAN

Bangsa Indonesia mempunyai suatu permasalahan mengenai rendahnya mutu pendidikan dalam setiap jenjang dan satuan pendidikan khusus. Karena itulah peningkatan mutu pendidikan nasional menjadi suatu kebutuhan yang seharusnya diprioritaskan dalam upaya pembangunan bangsa. Mutu pendidikan dapat dikatakan rendah dilihat dari aspek *output*, *input*, dan proses dari pendidikan itu sendiri. Oleh karena itu dibutuhkan sumber daya manusia yang berkualitas untuk melakukan suatu pengembangan, perbaikan, dan inovasi pendidikan.

Pemerintah telah melakukan upaya untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dengan mengadakan program wajib belajar 9 tahun. Dalam undang-undang nomor 2 tahun 1989 tentang sistem pendidikan Nasional Bab V pasal 13 ayat 1 telah ditetapkan bahwa pendidikan dasar diselenggarakan untuk mengembangkan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan menengah.

Proses pendidikan mempunyai hubungan yang sangat erat dengan kegiatan belajar mengajar sebagai bagian kegiatan dan pendidikan. Kegiatan belajar mengajar adalah proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru bersama siswa dengan lingkungan belajar. Pembelajaran merupakan bantuan yang diberikan pendidik agar dapat terjadi proses perolehan ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tabiat, serta pembentukan sikap dan kepercayaan pada peserta didik

Faktor yang dapat mempercepat proses perubahan dalam masyarakat dan mempengaruhi kehidupan manusia baik secara langsung maupun tidak langsung adalah ilmu pengetahuan dan teknologi. Pengembangan ilmu pengetahuan dan

teknologi tidak dapat jauh dari bidang matematika yang merupakan salah satu peranan penting terhadap perkembangan ilmu-ilmu yang lain.

Dengan diketahuinya peranan penting dari bidang studi matematika tersebut, maka semua pihak yang terkait dengan hasil belajar matematika disekolah harus memperhatikan dan mengawasi dengan serius. Proses belajar mengajar matematika selalu berkaitan dengan kesiapan pendidik dan peserta didik, minat pelajaran matematika adalah hal yang harus dimiliki oleh peserta didik begitu pula dengan pendidik yang harus mengetahui memahami materi yang akan diajarkan, selain itu pendidik juga harus memiliki kemampuan dalam menentukan metode pembelajaran yang tepat sesuai dengan karakteristik peserta didik sehingga kegiatan belajar mengajar berlangsung aktif, menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar mereka, hal itu merupakan suatu belajar mengajar dapat dikatakan berhasil.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan saat melakukan praktik mengajar mandiri di kelas V SD Negeri Ngaliyan 03 tanggal 12 dan 28 April 2023, diketahui bahwa kemampuan siswa untuk memahami materi matematika masih rendah. Hal ini dapat diketahui dari nilai rata-rata matematika kelas V saat melakukan penilaian pretest yakni sebesar 48 sedangkan standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 70. Hal ini dapat terjadi karena guru hanya meminta siswa untuk belajar dan memahami sendiri materi tanpa ada pendampingan dan pengawasan. Selain itu kurang bervariatifnya metode yang digunakan menyebabkan rendahnya motivasi belajar siswa dan kurang memiliki semangat bersaing dalam pembelajaran.

Melihat dari hasil observasi tersebut maka pendidik mampu menentukan model pembelajaran yang dapat mengakomodir siswa untuk belajar secara aktif dan menemukan serta memahami konsep pelajaran serta meningkatkan semangat mereka saat kegiatan belajar mengajar. *Cooperative Learning* sangat sesuai jika diterapkan dalam kelas dengan keberagaman kemampuan siswa karena model ini dapat menggabungkan keseluruhan siswa, maka siswa dengan kemampuan rendah akan sangat terbantu dan termotivasi serta dapat mengasah kemampuannya. Dalam model *Cooperative Learning* siswa belajar dalam kelompok dimana siswa saling membantu, berdiskusi tentang pelajaran dan berargumentasi untuk mengasah pengetahuan, mengembangkan hubungan antar siswa, penerimaan terhadap teman sekelas yang lemah dalam bidang akademik, dan menutup kesenjangan dalam pemahaman setiap siswa sehingga tumbuh kesadaran untuk berpikir, menyelesaikan masalah dan mengaplikasikan kemampuan serta pengetahuannya tanpa ada rasa malu dan takut salah.

Model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) adalah suatu model pembelajaran berbasis sosial dimana siswa berlomba dalam game akademik sebagai wakil kelompoknya masing-masing. Game akademik merupakan permainan yang dibuat dan dirancang untuk kompetisi antar siswa terkait pemahaman siswa atas materi yang telah dipelajari.

Penggunaan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yang berisi game akademik ini mampu mendorong siswa dikelas yang terbagi dalam suatu kelompok untuk terlibat dalam penggerjaan tugas kelompoknya masing-masing. Miftahul Huda, 2012: 116 memaparkan bahwa dalam model pembelajaran TGT, setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 5-6 orang yang berkemampuan yang bervariatif. Melalui penggunaan model pembelajaran tersebut, siswa yang berkemampuan rendah juga dapat berperan aktif dalam pembelajaran.

Taniredja (2014: 72-73) menyatakan salah satu kelebihan TGT adalah menambah motivasi belajar siswa dan materi pelajaran dapat dipahami secara mendalam. Penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam pembelajaran matematika memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang kondusif, siswa dapat berpartisipasi aktif dan dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Upaya Peningkatan Hasil Belajar Siswa Melalui Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* (TGT) Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V SD Negeri Ngaliyan 03”.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau sering disebut *Classroom Action Research* (CAR) yang mempunyai arti sebuah penelitian Tindakan untuk meneliti tindakan-tindakan yang dapat digunakan secara spesifik untuk kemajuan dan keefektifan suatu pembelajaran di kelas penelitian. Penelitian tindakan tersebut lebih mengutamakan perbaikan tindakan untuk pengembangan siswa dalam pengetahuan dan kinerjanya.

Menurut Aqib (2011: 3) penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru di kelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat. Sanjaya (2013: 26) mengemukakan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perilaku tersebut.

Sukmadinata (2012) menjelaskan bahwa penelitian tindakan merupakan penggabungan antara kegiatan pengumpulan data dari suatu tindakan yang dilakukan dengan dengan data yang diambil selanjutnya dari hasil penelitian sehingga akan terus-menerus dilaksanakan sehingga bisa membentuk urutan secara spiral, yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi.

Penelitian ini akan mencoba menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) untuk meningkatkan dan hasil belajar siswa kelas IV SD Negeri Ngaliyan 03. Penelitian dilakukan oleh peneliti dan guru secara kolaboratif. Peneliti berperan sebagai praktisi yang menjalankan pembelajaran sesuai dengan rencana yang telah dibuat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti menggunakan kelas V sebagai objek penelitian dengan jumlah siswa 28 peserta didik. Dalam pembelajaran kelompok yang dilaksanakan di SD Negeri Ngaliyan 03 Semarang pada tanggal 28 April – 3 Mei 2023. Hasil penelitian ini didasarkan pada temuan hasil observasi terhadap sikap siswa ketika pelajaran matematika yang kurang bersemangat.

Rendahnya keterlibatan siswa pada saat kegiatan pembelajaran, karena guru belum mampu memacu antusiasme dan daya saing siswa dalam belajar. Siswa masih bergantung kepada siswa dengan kemampuan yang lebih tinggi saat mengerjakan suatu penugasan kelompok. Hal tersebut mengakibatkan siswa kurang semangat untuk mengikuti pembelajaran matematika yang akhirnya menyebabkan sebagian besar hasil belajar matematika masih rendah.

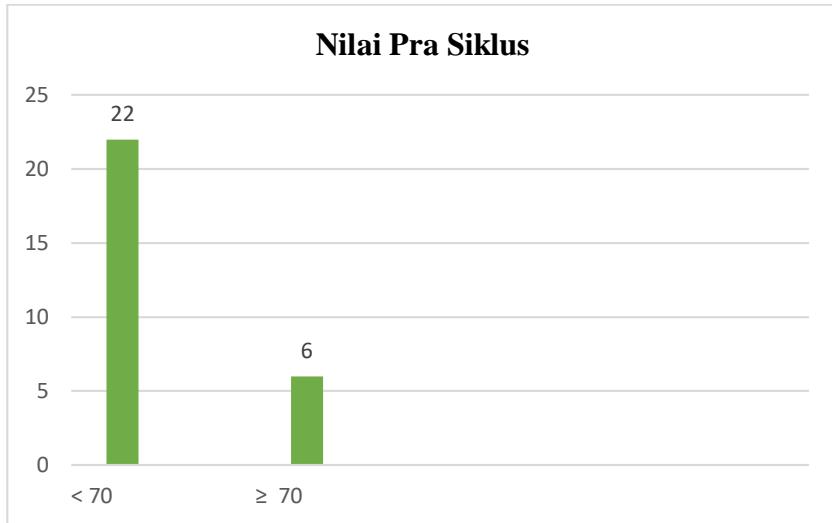
Selain dari permasalahan tersebut, peneliti melakukan tes pra siklus di SD Negeri Ngaliyan 03 pada tanggal 28 April 2023, diperoleh data nilai mata pelajaran matematika kelas IV A materi pecahan. Dari jumlah siswa sebanyak 28 orang terdapat pencapaian nilai terendah 25 dan nilai tertinggi 75 dengan rata-rata kelas mencapai 52,68. Berdasarkan data yang diperoleh dari 28 siswa, siswa yang mendapatkan nilai tuntas sebanyak 21,43% (6 siswa), sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 78,57% (22 siswa). Dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran matematika adalah 70. Dari hasil tes pra siklus tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar masih rendah. Rincian dalam bentuk tabelnya sebagai berikut:

Tabel 1 Nilai Pra Siklus

| No. | Kriteria Ketuntasan | Frekuensi | Kualifikasi |
|-----|---------------------|-----------|--------------|
| 1. | < 70 | 22 | Belum Tuntas |
| 2. | ≥ 70 | 6 | Tuntas |

Sedangkan dalam bentuk grafiknya sebagai berikut:

Tabel 2 Nilai Pra Siklus



Dengan didapatkannya beberapa permasalahan pada kegiatan pembelajaran di kelas V SD Negeri Ngaliyan 03, maka diperlukan adanya tindakan terhadap pembelajaran yang diterapkan oleh guru untuk dapat mengatasi permasalahan tersebut. Dengan harapan guru mampu melaksanakan kegiatan pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan motivasi siswa, menghidupkan suasana kelas melalui keaktifan siswa, serta membuat siswa berkelompok untuk memecahkan masalah matematik. Salah satu caranya dengan menerapkan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournamen* (TGT). Model pembelajaran tersebut berbantuan media “UTANGAN” (Ular tangga tantangan) dinilai efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa untuk mendapatkan pembelajaran yang bermakna sehingga penyampaian materi dapat diterima mudah oleh siswa dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Selain itu penggunaan media konkret berupa kerangka bangun ruang, kubus satuan dan media “PAPAGA” (papan akar pangkat tiga) akan mempermudah siswa dalam memahami konsep materi bangun ruang.

Setelah adanya tindakan pada siklus-siklus tersebut kegiatan penelitian ini diharapkan dapat membuat siswa ikut terlibat secara aktif baik individu maupun kelompok. Sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran matematika bab 4 materi bangun ruang siswa kelas V SD Negeri Ngaliyan Kota Semarang.

Deskripsi Siklus I

1. Perencanaan

- Menelaah materi pembelajaran matematika kelas V semester 2 dengan Kompetensi Dasar (KD)
- Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.
- Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) melibatkan pangkat tiga dan akar pangkat tiga

- d. Menyusun perangkat pembelajaran (berupa RPP, bahan ajar, media pembelajaran, lembar kerja peserta didik, kisi-kisi soal evaluasi, soal evaluasi, kunci jawaban dan pedoman penilaian) menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media UTANGAN (ular tangga tantangan).
- e. Menyiapkan media pembelajaran berupa papan ular tangga, pion, dadu dan kertas tantang beupa soal-soal dari materi yang dipelajari.
- f. Menyiapkan lembar insrumen penelitian (lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa, tes hasil belajar dan catatan lapangan) dalam pembelajaran matematika menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media UTANGAN (ular tangga tantangan).

2. Pelaksanaan

Pada siklus ini, peneliti akan melaksanakan pembelajaran matematika menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media UTANGAN (ular tangga tantangan) sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) siklus I. Pelaksanaannya dilakukan satu kali pertemuan. Berikut adalah prosedur pelaksanaannya:

Tahap 1: Penyajian kelas

1. Guru mengajak siswa melakukan tanya jawab mengenai komponen bangun ruang dengan menggunakan benda konkret.
“Ada yang tahu komponen apa saja yang dimiliki bangun ruang?”
“Mari kita cari satu-persatu bagian komponen dari bangun kubus dan balok melalui benda yang ibu bawa”
2. Guru memeriksa pemahaman dengan memberikan kuis mengenai komponen bangun kubus dan balok yang telah dibahas secara acak kepada siswa.
3. Siswa diminta menganalisis apa yang dimaksud volum melalui bangun tanpa tutup dan kubus satuan yang disediakan.
“Sekarang akan kita lanjutkan belajar tentang volume, bagaimana cara mengukur volume dari bangun ini dengan kubus satuan ?”
4. Siswa menyimpulkan arti volume dari percobaan yang telah dilakukan.

Tahap 2: Belajar dalam kelompok

1. Siswa diminta untuk membaca dan memahami materi ajar yang dibagikan (mandiri)
2. Siswa diminta untuk membantu teman sekelompok untuk memahami materi yang sudah dipelajari tadi. (tutor sebaya).
3. Guru berkeliling ke setiap kelompok untuk memeriksa kegiatan kelompok yang berlangsung.
4. Siswa menentukan urutan pemain untuk permainan selanjutnya.

Tahap 3: Permainan

1. Siswa diminta untuk berbaris menurut kelompoknya.
2. Siswa diberikan kuis untuk masing-masing siswa disetiap kelompok, untuk kelompok yang berhasil selesai lebih dulu dapat menentukan giliran urutan kelompok untuk turnamen nantinya. (bergotong-royong)
 - a. Siswa secara individu menjawab kuis dari guru, jika benar dapat keluar barisan kalau salah kembali kebelakang barisan untuk mengantri lagi. (Bernalar kritis)
 - b. Kemudian kelompok yang anggotanya paling cepat habis/berhasil menjawab maka dapat menentukan urutan main kelompoknya.
3. Setiap kelompok menentukan dan mendapat urutan giliran bermain permainan selanjutnya.

Fase 4: Pertandingan

1. Setiap kelompok mendapatkan LKPD dan memahami langkah-langkah yang tersedia.
 - a. Siswa dari setiap kelompok bergantian memutar dadu, lalu enjalankan pion sesuai mata dadu sesuai urutan kelompok.
 - b. Pertandingan permainan “UTANGAN” berlangsung dengan beberapa peraturan yakni; jika berhenti di ekor ular harus turun ke kepala ular tsb, jika berhenti di bawah ujung tangga dapat naik hingga ujung atas tangga, jika berhenti ditempat dengan gambar bintang dan lampu harus menyelesaikan soal rintangan (jika berhasil menjawab maka boleh lanjut bermain lagi, jika tidak dapat menjawab giliran selanjutnya tetap ditempat dan anggota kelompok yang lain dapat menggantikan menjawab soal yang diberikan) (bernalar kritis)
2. Siswa menempelkan soal dan jawaban yang telah dipecahkan di LKPD yang diberikan.

Tahap 5: Penghargaan kelompok

1. Kelompok yang mencapai Kepala ular “UTANGAN” merupakan pemenang dari pertandingan kali ini.
2. Siswa diajak untuk menganalisis cara kerja kelompok yang baik agar dapat hasil yang memuaskan
3. Guru memberikan hadiah untuk kelompok pemenang dan mengajak siswa lain untuk memberikan penghargaan dengan tepuk tangan.

Soal Evaluasi (Post Test)

1. Pengamatan

- a. Observer mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan model Cooperative Learning tipe Team Games Tournament (TGT)

- dengan media UTANGAN (ular tangga tantangan) dan mencatat hasil pengamatannya.
- b. Obserber mengamati dan mencatat kegiatan proses pembelajaran di catatan lapangan.
 - c. Melakukan pengumpulan data hasil belajar siswa setelah menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media UTANGAN (ular tangga tantangan)..

2. Refleksi

- a. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus I.
- b. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus I.
- c. Membuat daftar kendala yang muncul dan perlu diperbaiki pada siklus I.
- d. Membuat daftar kendala yang muncul dan perlu diperbaiki pada siklus I.
- e. Merencanakan perencaaan tindak lanjut untuk siklus II

Deskripsi Siklus II

Perencanaan

- 1. Menelaah materi pembelajaran matematika kelas V semester 2 dengan Kompetensi Dasar (KD)
- 2. Menjelaskan dan menentukan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) serta hubungan pangkat tiga dengan akar pangkat tiga.
- 3. Menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan volume bangun ruang dengan menggunakan satuan volume (seperti kubus satuan) melibatkan pangkat tiga dan akar pangkat tiga
- 4. Menyusun perangkat pembelajaran (berupa RPP, bahan ajar, media pembelajaran, lembar kerja peserta didik, kisi-kisi soal evaluasi, soal evaluasi, kunci jawaban dan pedoman penilaian) menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media UTANGAN (ular tangga tantangan).
- 5. Menyiapkan media pembelajaran berupa papan ular tangga, pion, dadu dan kertas tantang beupa soal-soal dari materi yang dipelajari.
- 6. Menyiapkan lembar insrumen penelitian (lembar observasi keterampilan guru dan aktivitas siswa, tes hasil belajar dan catatan lapangan) dalam pembelajaran matematika menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media UTANGAN (ular tangga tantangan).

Pelaksanaan

Pada siklus ini, peneliti akan melaksanakan pembelajaran matematika menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media UTANGAN (ular tangga tantangan) sesuai rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) siklus I. Pelaksanaannya dilakukan satu kali pertemuan. Berikut adalah prosedur pelaksanaannya:

Tahap 1: Penyajian kelas

1. Guru mengajak siswa melakukan tanya jawab mengenai ukuran dan rumus volume bangun ruang kubus dan balok menggunakan benda konkret.
 “Ada yang tahu nama ukuran yang dimiliki bangun kubus dan balok?”
 “Mari kita lihat bagian mana yang merupakan ukuran-ukuran tersebut”
 “Setelah itu mari kita coba menghitung volumenya menggunakan rumus yang telah ibu beri tahu”
2. Guru memeriksa pemahaman dengan memberikan kuis mengenai ukuran dan rumus volume yang telah dibahas secara acak kepada siswa.
3. Siswa diminta menyebutkan kembali rumus bangun kubus dan guru mengaitkan dengan pangkat tiga serta akar pangkat tiga.
4. Siswa diajak untuk menelaah cara mencari sisi dan ukuran panjang/lebar/tinggi,
 “Jika dalam sebuah soal diketahui volume kubus, bagaimana cara menentukan sisinya ? Begitupun denganbalok yang tidak diketahui salah satu ukurannya”
5. Guru memberikan penjelasan kembali untuk memberikan penguatan tentang pengetahuan tersebut.

Tahap 2: Belajar dalam kelompok

1. Siswa diminta untuk membaca dan memahami materi ajar yang dibagikan (mandiri)
2. Siswa diminta mengerjakan soal secara mandiri, kemudian menunjukan jawaban kepada guru jika sudah selesai.
3. Siswa diminta untuk membantu teman sekelompok untuk memahami materi yang sudah dipelajari tadi. (tutor sebaya)(Bergotong-royong)
4. Guru berkeliling ke setiap kelompok untuk memeriksa kegiatan kelompok yang berlangsung.
5. Siswa diminta menentukan urutan pemain untuk permainan selanjutnya.

Tahap 3: Permainan

1. Siswa diminta untuk berbaris menurut kelompoknya.
2. Siswa diberikan kuis untuk masing-masing siswa disetiap kelompok, untuk kelompok yang berhasil selesai lebih dulu dapat menentukan giliran urutan kelompok untuk turnamen nantinya. (bergotong-royong)
 - a. Siswa secara individu menjawab kuis dari guru, jika benar dapat keluar barisan kalau salah kembali ke belakang barisan untuk mengantre lagi. (Bernalar kritis)
 - b. Kemudian kelompok yang anggotanya paling cepat habis/berhasil menjawab maka dapat menentukan urutan main kelompoknya.
3. Setiap kelompok menentukan dan mendapat urutan giliran bermain permainan selanjutnya.

Fase 4: Pertandingan

1. Setiap kelompok mendapatkan LKPD dan memahami langkah-langkah yang tersedia.
 - a. Siswa dari setiap kelompok bergantian memutar dadu, lalu enjalankan pion sesuai mata dadu sesuai urutan kelompok.

- b. Pertandingan permainan “UTANGAN” matematika berlangsung dengan beberapa peraturan yakni;
- Jika berhenti di ekor ular harus turun ke kepala ular tsb,
 - Jika berhenti di bawah ujung tangga dapat naik hingga ujung atas tangga,
 - Jika berhenti ditempat dengan gambar bintang dan lampu harus menyelesaikan soal rintangan (jika berhasil menjawab maka boleh lanjut bermain lagi, jika tidak dapat menjawab giliran selanjutnya tetap ditempat dan anggota kelompok yang lain dapat menggantikan menjawab soal yang diberikan) (bernalar kritis)
 - Jika berhenti di nomor tanpa tanda harus menyelesaikan soal pembagian/perkalian dari guru
2. Siswa menempelkan soal dan jawaban yang telah dipecahkan di LKPD yang diberikan.

Tahap 5: Penghargaan kelompok

1. Kelompok pertama yang mencapai kepala ular “UTANGAN” merupakan pemenang dari pertandingan kali ini.
2. Siswa diajak untuk menganalisis cara kerja kelompok yang baik agar dapat hasil yang memuaskan
3. Guru memberikan hadiah untuk kelompok pemenang dan mengajak siswa lain untuk memberikan penghargaan dengan tepuk tangan.

Soal Evaluasi (Post Test)

Siswa diminta mengerjakan soal evaluasi sebagai post test

1. Pengamatan

- a. Observer mengamati aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media UTANGAN (ular tangga tantangan) dan mencatat hasil pengamatannya.
- b. Observer mengamati dan mencatat kegiatan proses pembelajaran di catatan lapangan.
- c. Melakukan pengumpulan data hasil belajar siswa setelah menerapkan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media UTANGAN (ular tangga tantangan).

2. Refleksi

- a. Mengevaluasi proses dan hasil pembelajaran siklus II.
- b. Mengkaji pelaksanaan pembelajaran dan efek tindakan pada siklus II.
- c. Membuat daftar kendala yang muncul dan perlu diperbaiki pada siklus II.

Hasil Tiap Siklus

Siklus I

Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus I

Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media UTANGAN (ular tangga tantangan) yang diamati melalui lembar observasi aktivitas siswa yang mencakup 10 indikator. Hasil observasi aktivitas siswa pada siklus I diperoleh data yang tersaji dalam tabel 3

Tabel 3 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

| No. | Indikator Aktivitas Siswa | Perolehan Skor | | | | Jumlah Skor | Rata-rata |
|-----|--|----------------|---|----|---|-------------|-----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| 1. | Kesiapan siswa sebelum mengikuti pembelajaran | | 3 | 25 | | 81 | 2,89 |
| 2. | Menanggapi pertanyaan guru dalam apersepsi | | 5 | 22 | | 76 | 2,7 |
| 3. | Kemandirian dalam mengerjakan soal evaluasi | | 5 | 23 | | 79 | 2,8 |
| 4. | Memiliki andil dalam membantu teman sekelompok | | 6 | 22 | | 78 | 2,7 |
| 5. | Dapat mengomunikasikan pendapat dan persoalan yang didapat dengan baik kepada orang lain | | 7 | 21 | | 77 | 2,75 |
| 6. | Mampu melewati tantangan yang ada di media utangan | | 3 | 24 | | 78 | 2,7 |
| 7. | Kemampuan siswa untuk menganalisis soal dan jawaban dalam kartu tantangan | | 9 | 18 | | 72 | 2,5 |
| 8. | Kemampuan dalam memotivasi anggota kelompok | | 6 | 21 | | 75 | 2,67 |

| | | | | | | |
|-------------------|--|----|----|---|---------------|--------------|
| 9. | Memiliki sikap percaya diri | 10 | 18 | | 74 | 2,6 |
| 10. | Mampu menyelesaikan permasalahan mengenai bangun ruang | 10 | 13 | 5 | 79 | 2,8 |
| Jumlah | | | | | 769 | 68,2 |
| Persentase | | | | | 68,66% | 27,11 |
| Kategori | | | | | Baik | |

Kriteria Penilaian:

| Kategori ketuntasan | Kategori | Kualifikasi |
|-------------------------------|--------------|-------------|
| $30 \leq \text{skor} \leq 40$ | Tuntas | Sangat Baik |
| $20 \leq \text{skor} < 30$ | Tuntas | Baik |
| $10 \leq \text{skor} < 20$ | Tidak Tuntas | Cukup |
| $0 \leq \text{skor} < 10$ | Tidak Tuntas | Kurang |

Sesuai tabel 3 dapat diketahui bahwa aktivitas siswa pada siklus I memperoleh jumlah skor 769 dari 28 siswa dengan rata-rata skor 27,11 dengan kualifikasi tuntas dan kategori baik. Berikut digambarkan rata-rata pencapaian skor untuk setiap indikator dalam gambar 3



Gambar 4 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus I

Sesuai tabel 3 dan gambar 4, berikut peneliti paparkan secara rinci deskripsi perolehan skor setiap indikator aktivitas siswa.

- a. Kesiapan siswa sebelum mengikuti pembelajaran
- b. Menanggapi pertanyaan guru dalam apersepsi
- c. Kemandirian dalam mengerjakan soal evaluasi
- d. Memiliki andil dalam membantu teman sekelompok
- e. Dapat mengomunikasikan pendapat dan persoalan yang didapat dengan baik kepada orang lain
- f. Mampu melewati tantangan yang ada di media utangan
- g. Kemampuan siswa untuk menganalisis soal dan jawaban dalam kartu tantangan
- h. Kemampuan dalam memotivasi anggota kelompok
- i. Memiliki sikap percaya diri
- j. Mampu menyelesaikan permasalahan mengenai bangun ruang

Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Siklus I

Data hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media UTANGAN (ular tangga tantangan) pada siklus I dapat dilihat dalam tabel 4 sebagai berikut.

Tabel 4 Hasil Belajar Siswa Siklus I

| No. | Nama (Inisial) | Nilai |
|-----|----------------|-------|
| 1. | AB | 95 |
| 2. | AH | 75 |
| 3. | AMA | 70 |
| 4. | AZ | 75 |
| 5. | ARS | 55 |
| 6. | ASS | 65 |
| 7. | AM | 65 |
| 8. | APM | 95 |
| 9. | BAM | 85 |
| 10 | DFR | 60 |
| 11. | HD | 70 |
| 12. | IA | 90 |
| 13. | IBP | 75 |

| | | |
|-----------------------------------|------|---------------|
| 14. | JAS | 70 |
| 15. | KP | 70 |
| 16. | MK | 55 |
| 17. | MYR | 65 |
| 18. | NYS | 65 |
| 19. | NW | 75 |
| 20. | PK | 65 |
| 21. | RN | 75 |
| 22. | RP | 65 |
| 23. | RA | 75 |
| 24. | SSR | 70 |
| 25. | SR | 70 |
| 26. | SM | 85 |
| 27. | VNT | 80 |
| 28. | ZNAZ | 60 |
| Nilai terendah | | 55 |
| Nilai tertinggi | | 95 |
| Rata-rata | | 72,14 |
| Presentase ketuntasan | | 64,28% |
| Presentase ketidaktuntasan | | 35,71% |

Dari tabel 4 dapat diketahui bahwa pada siklus I memperoleh nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 90 dengan rata-rata hasil belajar 72,14. Persentase ketuntasan belajar klasikal memperoleh 64,28% yaitu 18 siswa tuntas dan persentase ketidaktuntasan adalah 35,71% yaitu 10 siswa tidak tuntas dalam belajar.

Presentase ketuntasan belajar dalam pembelajaran matematika menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media UTANGAN (ular tangga tantangan) pada siklus I dapat dilihat dalam diagram pada gambar 5.

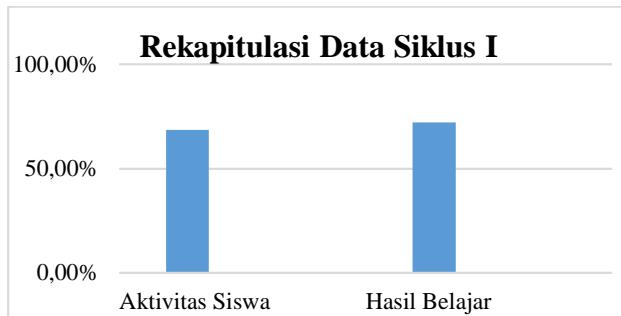


Gambar 5 Diagram Ketuntasan Klasikal Siklus I

Sesuai hasil dan penjelasan tersebut dapat dinyatakan bahwa siklus I ketuntasan hasil belajar klasikal belum sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam indikator keberhasilan yaitu sebesar 80%. Oleh karena itu peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II.

Rekapitulasi Data Siklus I

| No. | 1 | 2 |
|--------------------|--|---|
| Aspek yang diamati | Aktivitas Siswa | Hasil Belajar |
| Pencapaian Data | Skor = 769 Rata-rata = 27,11 Percentase = 68,66 Kategori = Baik | Skor = 2020 Rata-rata = 72,14 Percentase Ketuntasan = 64,28% Kategori = Tidak Tuntas |



Gambar 6 Diagram Rekapitulasi Data Siklus I

Siklus II

Hasil Observasi Aktivitas Siswa dalam Pembelajaran Siklus I

Hasil observasi siswa pada siklus II diperoleh melalui lembar observasi yang dapat dilihat dalam tabel 5.

Tabel 5 Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

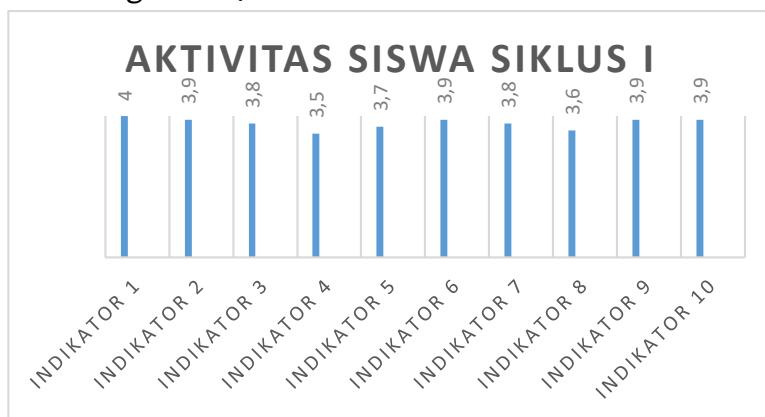
| No. | Indikator Aktivitas Siswa | Perolehan Skor | | | | Jumlah Skor | Rata-rata |
|-----|--|----------------|---|---------|--------|-------------|-----------|
| | | 1 | 2 | 3 | 4 | | |
| 1. | Kesiapan siswa sebelum mengikuti pembelajaran | | | | 2 8 | 112 | 4 |
| 2. | Menanggapi pertanyaan guru dalam apersepsi | | | 3 25 | | 109 | 3,9 |
| 3. | Kemandirian dalam mengerjakan soal evaluasi | | | 2 6 | 2 6 | 108 | 3,8 |
| 4. | Memiliki andil dalam membantu teman sekelompok | | | 7 21 | | 98 | 3,5 |
| 5. | Dapat mengomunikasikan pendapat dan persoalan yang didapat dengan baik kepada orang lain | | | 8 20 | | 104 | 3,7 |
| 6. | Mampu melewati tantangan yang ada di media utangan | | | 3 25 | | 109 | 3,9 |
| 7. | Kemampuan siswa untuk menganalisis soal dan jawaban dalam kartu tantangan | | | 4 24 | | 108 | 3,8 |

| | | | | | | | |
|-------------------|--|--|--|----|----|--------------------|-----------|
| 8. | Kemampuan memotivasi dalam anggota kelompok | | | 10 | 18 | 102 | 3,6 |
| 9. | Memiliki sikap percaya diri | | | 2 | 26 | 110 | 3,9 |
| 10. | Mampu menyelesaikan permasalahan mengenai bangun ruang | | | 3 | 25 | 109 | 3,9 |
| Jumlah | | | | | | 1069 | 34 |
| Persentase | | | | | | 95,45% | |
| Kategori | | | | | | Sangat Baik | |

Kriteria Penilaian:

| Kategori ketuntasan | Kategori | Kualifikasi |
|-------------------------------|--------------|-------------|
| $30 \leq \text{skor} \leq 40$ | Tuntas | Sangat Baik |
| $20 \leq \text{skor} < 30$ | Tuntas | Baik |
| $10 \leq \text{skor} < 20$ | Tidak Tuntas | Cukup |
| $0 \leq \text{skor} < 10$ | Tidak Tuntas | Kurang |

Sesuai tabel 5 dapat diketahui bahwa aktivitas siswa pada siklus II memperoleh jumlah skor 1069 dari 28 siswa dengan rata-rata skor 34 dengan kualifikasi tuntas dan kategori baik. Berikut digambarkan rata-rata pencapaian skor untuk setiap indikator dalam gambar 7



Gambar 7 Diagram Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus II

Sesuai tabel 5 dan gambar 7, berikut peneliti paparkan secara rinci deskripsi perolehan skor setiap indikator aktivitas siswa.

- a. Kesiapan siswa sebelum mengikuti pembelajaran
- b. Menanggapi pertanyaan guru dalam apersepsi
- c. Kemandirian dalam mengerjakan soal evaluasi
- d. Memiliki andil dalam membantu teman sekelompok
- e. Dapat mengomunikasikan pendapat dan persoalan yang didapat dengan baik kepada orang lain
- f. Mampu melewati tantangan yang ada di media utangan
- g. Kemampuan siswa untuk menganalisis soal dan jawaban dalam kartu tantangan
- h. Kemampuan dalam memotivasi anggota kelompok
- i. Memiliki sikap percaya diri
- j. Mampu menyelesaikan permasalahan mengenai bangun ruang

Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Siklus II

Data hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media UTANGAN (ular tangga tantangan) dapat dilihat dalam tabel 5 berikut.

Tabel 6 Hasil Belajar Siswa Siklus I

| No. | Nama (Inisial) | Nilai |
|-----|----------------|-------|
| 1. | AB | 100 |
| 2. | AH | 80 |
| 3. | AMA | 70 |
| 4. | AZ | 80 |
| 5. | ARS | 60 |
| 6. | ASS | 70 |
| 7. | AM | 75 |
| 8. | AP | 95 |
| 9. | BAM | 95 |
| 10 | DFR | 65 |
| 11. | HD | 75 |
| 12. | IA | 90 |
| 13. | IB | 75 |

| | | |
|----------------------------------|------|---------------|
| 14. | JAS | 75 |
| 15. | KP | 70 |
| 16. | MK | 65 |
| 17. | MYR | 70 |
| 18. | NYS | 75 |
| 19. | NW | 80 |
| 20. | PK | 70 |
| 21. | RNE | 80 |
| 22. | RP | 70 |
| 23. | RA | 80 |
| 24. | SSR | 75 |
| 25. | SR | 75 |
| 26. | SM | 90 |
| 27. | VNT | 80 |
| 28. | ZNAZ | 65 |
| Nilai terendah | | 60 |
| Nilai tertinggi | | 100 |
| Rata-rata | | 76,79 |
| Presentase ketuntasan | | 85,71% |
| Presentase ketidakuntasan | | 14,29% |

Dari tabel 6 dapat diketahui bahwa pada siklus II memperoleh nilai terendah 60 dan nilai tertinggi 100 dengan rata-rata hasil belajar 76,79. Persentase ketuntasan belajar klasikal memperoleh 85,71% yaitu 24 siswa tuntas dan persentase ketidakuntasan adalah 14,29% yaitu 4 siswa tidak tuntas dalam belajar. Presentase ketuntasan belajar dalam pembelajaran matematika menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dengan media UTANGAN (ular tangga tantangan) pada siklus II dapat dilihat dalam diagram pada gambar 8.

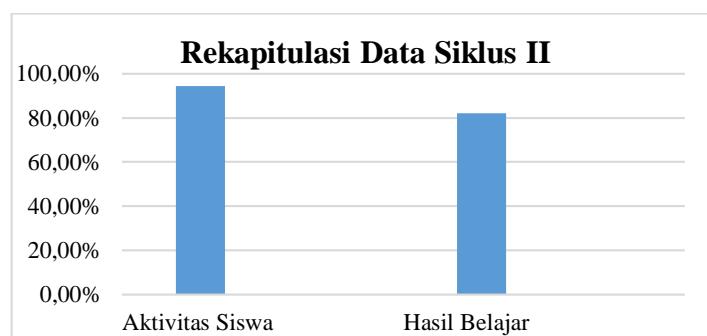


Gambar 8 Diagram Ketuntasan Klasikal Siklus II

Sesuai hasil dan penjelasan tersebut dapat dinyatakan bahwa siklus II ketuntasan hasil belajar klasikal sudah sesuai dengan tujuan yang diharapkan dalam indicator keberhasilan yaitu sebesar 85,72%.

Rekapitulasi Data Siklus I

| No. | 1 | 2 |
|--------------------|---|---|
| Aspek yang diamati | Aktivitas Siswa | Hasil Belajar |
| Pencapaian Data | Skor = 1069 Rata-rata = 34 Persentase = 94,45 Kategori = Sangat baik | Skor = 2150 Rata-rata = 76.79 Persentase Ketuntasan = 85,71% Kategori = Tuntas |



Gambar 9 Diagram Rekapitulasi Data Siklus II

Pembahasan

Hasil Observasi

Tabel Perbandingan Observasi Siswa ke 2 Siklus

Adapun tabel perbandingan aktivitas ke 2 siklus kelas V SD N Ngaliyan 03 dapat dilihat pada tabel berikut ini.

| No | Sikap siswa | Siklus I | Siklus II |
|------------------|--|----------|-----------|
| 1. | Siswa telah mempersiapkan diri sebelum memulai pembelajaran | 72,32 | 100 |
| 2. | Siswa mampu menanggapi pertanyaan guru dalam apersepsi | 67,86 | 97,32 |
| 3. | Siswa secara mandiri dapat mengerjakan soal evaluasi | 70,54 | 96,43 |
| 4. | Siswa memiliki andil dalam membantu teman sekelompok | 78 | 87,5 |
| 5. | Siswa dapat mengomunikasikan pendapat dan persoalan yang didapat dengan baik kepada orang lain | 68,75 | 92,86 |
| 6. | Siswa mampu melewati tantangan yang ada di media utangan | 78 | 97,32 |
| 7. | Siswa mampu menganalisis soal dan jawaban dalam kartu tantangan | 64,29 | 96,43 |
| 8. | Siswa memiliki kemampuan dalam memotivasi anggota kelompok | 66,96 | 91,07 |
| 9. | Siswa memiliki rasa percaya diri | 66,07 | 98,21 |
| 10. | Siswa mampu menyelesaikan permasalahan mengenai bangun ruang | 70,54 | 97,32 |
| Rata-Rata | | 70,33 | 95,4 |

Berdasarkan tabel diatas, perubahan sikap belajar siswa dijelaskan sebagai berikut:

1. Persentase siswa telah mempersiapkan diri sebelum memulai pembelajaran mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I rata-rata kesiapan siswa sebesar 72,32% dan pada siklus II meningkat menjadi 100%
2. Persentase siswa mampu menanggapi pertanyaan guru dalam apersepsi dari siklus I sampai siklus II semakin meningkat dimana pada siklus I sebesar 67,86% dan pada siklus II meningkat menjadi 97,32%.
3. Persentase siswa secara mandiri dapat mengerjakan soal evaluasi mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I rata-rata sebesar 70,54% dan pada siklus II meningkat menjadi 96,43%
4. Persentase siswa memiliki andil dalam membantu teman sekelompok dari siklus I sampai siklus II semakin meningkat dimana pada siklus I sebesar 78% dan pada siklus II meningkat menjadi 87,5%.
5. Persentase siswa dapat mengomunikasikan pendapat dan persoalan yang didapat dengan baik kepada orang lain dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yakni dari 68,75% menjadi 92,86%

6. Persentase siswa mampu melewati tantangan yang ada di media utangan meningkat dari 78% menjadi 97,32 dari siklus I ke siklus II.
7. Persentase siswa mampu menganalisis soal dan jawaban dalam kartu tantangan mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I rata-rata sebesar 64,29% dan pada siklus II meningkat menjadi 96,43%
8. Persentase siswa memiliki kemampuan dalam memotivasi anggota kelompok dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan yakni dari 69,96% menjadi 91,07%
9. Persentase siswa memiliki rasa percaya diri mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I rata-rata kesiapan siswa sebesar 66,07% dan pada siklus II meningkat menjadi 98,21%
10. Persentase siswa mampu menyelesaikan permasalahan mengenai bangun ruang meningkat dari 70,54% menjadi 97,32 dari siklus I ke siklus II.

Hasil Belajar

Hasil belajar matematika pada siklus I menunjukkan bahwa dari 28 siswa kelas V SD Negeri Ngaliyan 03 yang mengikuti tes siklus I, terdapat 18 orang siswa yang tuntas secara individual dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 72,14 dan secara klasikal belum terpenuhi karena hanya 68,66% dari jumlah siswa yang tuntas belajar.

Selanjutnya tes hasil belajar matematika pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan, dimana dari 28 siswa kelas V SD Negeri Ngaliyan 03 yang mengikuti tes siklus II, 25 orang atau 82% memenuhi standar ketuntasan belajar minimal dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 79,79 dan secara klasikal sudah terpenuhi karena telah mencapai 82,14% dari jumlah siswa yang tuntas belajar.

Perbandingan nilai statistik Hasil Belajar ke 2 siklus

Perbandingan hasil belajar siklus I dan II dapat digambarkan dengan tabel di bawah ini

Tabel 7 Hasil Perbandingan Statistik Siklus I dan Siklus II

| No | Statistik | Nilai Statistik Siklus II | Nilai Statistik Siklus II |
|----|-----------------|------------------------------|------------------------------|
| 1 | Skor ideal | 100 | 100 |
| 2 | Nilai Maksimum | 95 | 100 |
| 3 | Nilai minimum | 55 | 60 |
| 4 | Nilai rata-rata | 72,14 | 82,14 |
| 5 | Nilai Modus | 75 | 75 |

| | | | |
|---|--------------|----|----|
| 6 | Nilai Median | 70 | 75 |
| 7 | Rentang skor | 40 | 40 |

Berdasarkan tabel 7 di atas maka dapat dinyatakan bahwa terjadi beberapa peningkatan hasil statistik, pada siklus I nilai maksimum 95 menjadi 100 pada siklus II, nilai rata-rata pada siklus I hanya 72,14 meningkat menjadi 82,14 pada siklus II, nilai modus pada siklus I dan siklus II sama yakni sebesar 75, nilai median 70 pada siklus I dan meningkat menjadi 75 pada siklus II. dan rentang skor pada siklus I dan siklus II sebesar 40.

Perbandingan Kategori Hasil Belajar Ke 2 Siklus

Adapun hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Ngaliyan 03 pada Siklus I dan Siklus II dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 8 Hasil Perbandingan Kategorisasi Siklus I dan Siklus II

| No | Skor | Kategori | Siklus I | | Siklus II | |
|---------------|----------------------|---------------|----------|------|-----------|------|
| | | | F | % | F | % |
| 1. | $0 \leq x \leq 59$ | Sangat rendah | 2 | 7,2 | 0 | 0 |
| 2. | $60 \leq x \leq 69$ | Rendah | 8 | 28,5 | 4 | 14,3 |
| 3. | $70 \leq x \leq 79$ | Sedang | 12 | 42,8 | 13 | 46,4 |
| 4. | $80 \leq x \leq 89$ | Tinggi | 3 | 10,7 | 6 | 21,4 |
| 5. | $90 \leq x \leq 100$ | Sangat tinggi | 3 | 10,7 | 5 | 17,9 |
| Jumlah | | | 28 | 100 | 28 | 100 |

Sesuai dengan tabel 8 kategori hasil belajar, masih terdapat 2 siswa yang berada pada kategori nilai sangat rendah pada siklus I dan pada siklus II sudah tidak terdapat siswa yang berada dalam kategori sangat rendah. Pada siklus I kategori rendah terdapat 8 siswa yaitu sebesar 28,5% sedangkan pada siklus II sudah mengalami penurunan karena hanya 4 siswa atau 14,3% siswa yang mendapatkan nilai pada kategori tersebut. Pada kategori sedang pada siklus I terdapat 12 siswa yaitu sebesar 42,8% dan siklus II terdapat 13 siswa yaitu sebesar 46,4% yang artinya terjadi peningkatan pada kategori tersebut. Pada kategori tinggi pada siklus I terdapat 3 siswa atau 10,7% siswa dan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 6 siswa yaitu 21,4%. Pada kategori sangat tinggi pada siklus I terdapat 3 siswa yaitu sebesar 10,7% dan pada siklus II mengalami peningkatan juga menjadi 17,9% atau terdapat 5 siswa yang berada dalam kategori tersebut.

Perbandingan Tingkat Ketuntasan Kedua Siklus

Tabel 9 Perbandingan Tingkat Ketuntasan Siklus I dan Siklus II

| Skor | Kategori | Frekuensi | | Presentase | |
|--------------|--------------|-----------|-----------|------------|-----------|
| | | Siklus I | Siklus II | Siklus I | Siklus II |
| 0 ≤ x ≤ 69 | Tidak Tuntas | 10 | 4 | 35,71 | 14,29 |
| 70 ≤ x ≤ 100 | Tuntas | 18 | 24 | 64,28 | 85,71 |

Berdasarkan tabel 9 perbandingan tingkat ketuntasan siklus I dan siklus II, diatas. Bahwa dari 28 siswa pada siklus I sebanyak 10 siswa tidak tuntas yaitu sebesar 35,71% sedangkan siswa yang tuntas sebanyak 18 siswa yaitu sebesar 64,28% setelah diadakan perbaikan dalam proses belajar mengajar pada siklus II hanya 4 orang siswa yang tidak tuntas yaitu sebesar 14,29% dan 24 siswa yang mendapat nilai tuntas atau sebesar 85,71%. Artinya terjadi peningkatan tingkat ketuntasan sebesar 21,45% dari siklus pertama ke siklus ke dua.

Penerimaan Hipotesis

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data mengenai nilai statistik, kategori hasil belajar dan tingkat ketuntasan hasil belajar telah menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar dengan demikian hipotesis yang berbunyi “Jika model Cooperative Learning Tipe Teams Games Tournament (TGT) diterapkan dalam pembelajaran matematika, maka hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Ngaliyan 03 dapat meningkat dapat dinyatakan diterima”.

Indikator

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah bila terjadi peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa, dan terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Siswa dianggap tuntas belajar jika mendapat skor minimal 70 dari skor ideal 100 dan tuntas belajar secara klasikal jika 85% dari jumlah siswa yang tuntas belajar. Indikator tambahan bila terjadi perubahan aktivitas siswa selama siklus I dan siklus II setelah dilaksanakan proses belajar mengajar melalui penerapan model Cooperative Learning tipe Teams Games Tournament (TGT).

Hasil belajar matematika siklus I secara individual sebanyak 18 orang siswa tuntas belajar dengan rata-rata nilai mencapai 72,14% sedangkan secara klasikal hanya 64,28% dari jumlah siswa yang tuntas belajar. Dibanding siklus I, hasil belajar matematika siklus II secara individual sebanyak 24 orang siswa tuntas belajar dengan rata-rata nilai 82,14 yakni mengalami peningkatan rata-rata nilai sebesar 10 dan secara klasikal sebanyak 85,71% dari jumlah siswa tuntas belajar, hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal sebanyak 17,86%. Hal tersebut dikarenakan seluruh langkah-langkah pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sudah terlaksana dengan baik dan berhasil, tingkat keberhasilannya dari kedua siklus sebesar 17,86%.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa:

1. Skor rata-rata yang diperoleh siswa setelah mengikuti tes akhir siklus I ke siklus II setelah diterapkan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mengalami peningkatan, yaitu dari 72,14 meningkat menjadi 82,14.
2. Ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Pada siklus I terdapat 18 orang yang berada pada kategori tuntas dengan persentase 64,28%, pada siklus II meningkat menjadi 24 orang dengan persentase 85,71%.
3. Pembelajaran matematika dengan penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) memberikan perubahan sikap pada diri siswa ke arah yang lebih baik. Hal ini di lihat dari hasil observasi yang dilakukan oleh peneliti, mulai dari kesiapan siswa, sikap siswa dalam pembelajaran, keaktifan siswa dalam pembelajaran, motivasi belajar siswa, serta pandangan siswa tentang mata pelajaran matematika
4. Pembelajaran matematika melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri Ngaliyan 03.

Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, maka disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi siswa, hasil belajar yang sudah baik harus ditingkatkan lagi dengan selalu aktif dalam kegiatan pembelajaran.
2. Teruntuk guru, peningkatan hasil belajar siswa dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) dapat digunakan sebagai dasar pertimbangan untuk mendesain kegiatan pembelajaran selanjutnya.
3. Untuk sekolah, pembelajaran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe TGT (*Teams Games Tournaments*) perlu didukung dengan penyediaan berbagai sarana dan prasarana.

DAFTAR PUSTAKA

- Amin, Suyitno, Dasar-dasar dan Proses Pembelajaran Matematika. Semarang, Pendidikan Matematika FMIPA UNNES, 2000.
- Aqib, Zainal, dkk. 2011. Penelitian Tindakan Kelas untuk Guru SD, SLB, dan TK. Bandung: Yrama Widya
- Arikunto, S. (2013). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, S. (2019). Prosedur Penelitian. Jakarta: Rineka cipta.
- Daahiljabir, Muhammad Ainuddin. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Himpunan Dengan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VII-A MTs Pancasila Salatiga Tahun Ajaran 2019/2020. Skripsi. Jurusan Tadris Matematika. Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan. Institut Agama Islam Negeri Salatiga.
- Dakhi, A. S. (2020). Peningkatan hasil belajar siswa. *Jurnal Education and development*, 468-468.
- Daryanto. (2011). Media Pembelajaran. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dian Safitri, 2019. Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Metro.
- Dimyati dan Mudjiono. (2015). Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathani, A.H. (2016). Pengembangan Literasi Matematika Sekolah Dalam Perspektif Multiple Intelligences. *EduSains* Vol 4 (2). ISSN 2338-4387. Tersedia: <https://media.neliti.com/media/publications/59288-ID-none.pdf> diunduh 20 Februari 2018.
- Harjoko, 2014. Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Pada Siswa Kelas V SD N Kedungjambal 02 Kab. Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014. Skripsi Universitas Yogyakarta.
- Hasanah, Zuriatun. "Model Pembelajaran Kooperatif Dalam Menumbuhkan Keaktifan Belajar Siswa", *Jurnal Studi Kemahasiswaan* 1, no. 1, (2021).
- Huda, M. (2014). Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Imas Kurniasih & Berlin Sani. 2015. Ragam Pengembangan Model Pembelajaran untuk Peningkatan Profesionalitas Guru. Jogjakarta: Kata Pena
- Khoerunnisa, Putri dan Syifa Masyhuril Aqwal. 2020. "Analisis Model-model Pembelajaran". *Fondatia: Jurnal Pendidikan Dasar*, Volume 4, Nomor 1 (hlm. 1-27).
- Magdalena, A. Salsabila D. A. Krianasari, dan S. F. Apsarini *Implementasi model Pembelajaran Daring pada Masa Pandemi Covid-19 di Kelas III SDN Sindangsari III*. <https://ejournal.sttpn.ac.id/indeks.php/pandawa>, vol. 3, no. 1, pp. 119-128, 2021
- Nana Syaodih Sukmadinata. 2012. Metode Penelitian Pendidikan. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Rahmah, Nur, "Hakikat Pendidikan Matematika", dalam Al-Khwarizmi, Vol. 2 No. 1 Oktober, 2013.
- Rostina Sundayana, Rostiana. 2016. Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika. Bandung: CV. Alfabeta.

- Rusman. (2014). Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru. Rajawali Pers. Jakarta.
- Saefuddin Asis. 2014. Pembelajaran Efektif. Bandung: PT Remaja Rodakarya.
- Sanjaya, Wina. 2006. "Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan". Bandung: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2013. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana
- Setiawati, S. M. (2018). Telaah Teoritis: Apa itu Belajar? Jurnal Bimbingan Dan Konseling FKIP UNIPA, 35(1), 31-46.
- Shoimin, Aris. 2014. 68 Model Pemebelajaran INOVATIF dalam Kurikulum 2013 Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA
- Sugiyanti. 2018. Peningkatan Hasil Belajar Membuat Skets Grafik Fungsi Aljabar Sederhana Pada Sistem Koordinat Kartesius Melalui Metode Cooperatif Learning Jigsaw Pada Siswa Kelas Viii F Smp Negeri 6 Sukoharjo Semester I Tahun Pelajaran 2017/2018. Edunomika. Vol. 02 No. 01. Februari 2018 hal 175-186
- Susana, A. (2019). Pembelajaran discovery learning menggunakan multimedia interaktif. Bandung: Tata Akbar.
- Suyadi. 2013. strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Taniredja, Tukiran, dkk. 2014. Model-Model Pembelajaran Inofatif. Alfabeta. Bandung
- Undang-Undang Republik Indonesia No.2 tahun 1989 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Zakky. (2018). Pengertian Strategi Pembelajaran Secara Umum dan Menurut Para Ahli. Tersedia pada laman web: <https://www.zonareferensi.com/pengertianstrategi-pembelajaran> . Diakses Rabu, 03 Juli 2018 Pukul 19.35 WIB.
- Anas Sudijono. (2010). Pengantar Statistik Pendidikan. Jakarta: Rajawali Press.
-