

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAMES TOURNAMENT TERHADAP MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III DI MI AL-IMAN TAMBAKREJO SLEMAN

Rizki Suti Anggraeni, Fery Irianto Setyo Wibowo

Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga
Jl. Marsda Adisucipto Yogyakarta 55281, Telp.: (0274) 513056, Fax, (0274) 519734
Email: rizki.anggra25@gmail.com, fery.isw@gmail.com

ABSTRAK

Kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa terlibat aktif, memiliki kegairahan belajar dan meningkatnya hasil belajar siswa. Salah satu untuk mengatasi hal tersebut dengan cara diterapkannya model-model pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh model pembelajaran tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas III di MI Al-Iman Tambakrejo Sleman. Penelitian ini termasuk Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III MI Al-Iman Tambakrejo Sleman pada tahun akademik 2017/2018. Penelitian ini dilakukan dalam satu siklus. Data dikumpulkan dengan melakukan observasi, wawancara, penyebaran kuesioner (angket), dan memberikan tes (pretest dan posttest). Penulis menggunakan teknik deskriptif kualitatif untuk menganalisis data dari hasil penelitian. Berdasarkan analisis data, dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh model pembelajaran tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas III di MI Al-Iman Tambakrejo Sleman. Hasil dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa pra-siklus adalah 60 dan nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 80. Hal ini mengalami peningkatan sebanyak 20%. Penerapan model pembelajaran tipe Team Games Tournament (TGT) juga meningkatkan motivasi belajar siswa dengan prosentasi 80% siswa termotivasi dan menyukai pembelajaran matematika dengan model model pembelajaran tipe Team Games Tournament (TGT) dan 20% siswa kurang termotivasi atau kurang menyukai pembelajaran matematika dengan model-model pembelajaran tipe Team Games Tournament (TGT).

Kata Kunci: hasil belajar, model pembelajaran kooperatif tipe TGT, motivasi, pembelajaran matematika.

A. PENDAHULUAN

Dalam Undang-Undang No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar yang 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 ketrampilan yang diperlukan dalam dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Suatu kegiatan pembelajaran dikatakan berhasil apabila siswa terlibat aktif, baik fisik, mental, maupun sosial dalam proses pembelajaran, dan juga siswa menunjukkan kegairahan belajar (Mulyasa, 2009). Pendidikan formal di sekolah tidak lepas dari kegiatan pembelajaran yang meliputi beberapa komponen diantaranya adalah guru, siswa, dan sumber belajar yang saling berkaitan untuk mencapai tujuan pembelajaran (Djamarah dan Zain, 2010). Supaya dapat menciptakan pengajaran yang efektif, guru harus meningkatkan kesempatan belajar bagi setiap siswa dan mampu menumbuhkembangkan peningkatan mutu dalam mengajarnya. Sebagai seorang pengajar atau pendidik, guru merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan dalam setiap upaya pendidikan (Usman, 2010) Berdasarkan hal tersebut, upaya dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting dan menjadi penentu bagi keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah (Sardiman, 2012)

Salah satu kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah di tingkat sekolah dasar adalah pembelajaran matematika. Pembelajaran matematika di SD/MI merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk dikemukakan karena adanya perbedaan karakteristik, khususnya antara hakekat anak dan hakekat matematika. Oleh karena itu, diperlukan adanya jembatan yang dapat menetralsir perbedaan pertentangan tersebut Anak usia SD/MI sedang mengalami perkembangan pada tingkat berpikirnya. Tahap berpikir anak SD/MI masih belum formal dan malahan para siswa yang ada di kelas rendah bukan tidak mungkin sebagian siswa masih berada pada tahapan atau pra-konkrit (Karso, 2012). Menurut Piaget, siswa sekolah dasar berada pada fase operasional konkrit. Kemampuan yang tampak pada fase ini adalah kemampuan dalam proses berpikir untuk mengoperasikan kaidah-kaidah logika, meskipun masih terkait dengan objek yang bersifat konkret (Heruman, 2013).

Rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa menjadi penyebab utama peneliti melakukan penelitian di MI Al-Iman Tambakrejo Sleman, salah satunya adalah siswa kelas III. Berdasarkan hasil wawancara dan observasi salah satu guru Matematika di MI Al-Iman Tambakrejo Sleman pada tanggal 28 Oktober 2017 bahwasannya rata-rata nilai Ulangan Harian siswa yaitu 40-60. Indikasi yang terjadi di MI Al-Iman Tambakrejo Sleman terkait rendahnya motivasi dan hasil belajar siswa ditandai dengan adanya siswa yang berbicara sendiri, menggambar saat proses pembelajaran matematika berlangsung, dan tidak mengerjakan soal yang diberikan guru. Salah satu penyebab rendahnya motivasi dan prestasi belajar siswa di MI Al-Iman Tambakrejo Sleman berdasarkan hasil wawancara, peneliti berkeyakinan bahwa penyebab utama adalah kurangnya inovasi penggunaan model pembelajaran. Dimana guru dalam mengajar menggunakan metode ceramah secara terus menerus.

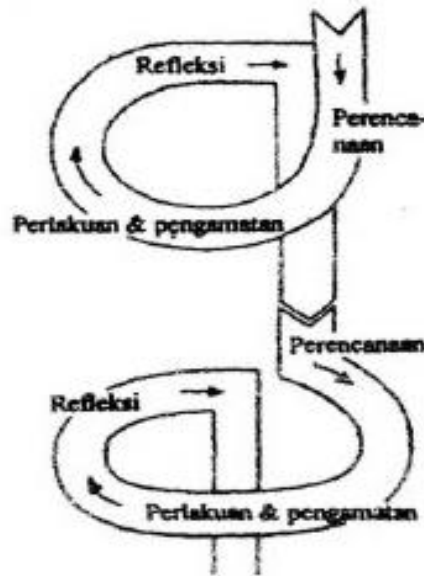
Dari berbagai permasalahan di atas, diperlukan inovasi baru dalam menerapkan suatu model pembelajaran dalam pembelajaran matematika. Model ini harus dapat memotivasi dan memfasilitasi siswa untuk mengembangkan kemampuan secara optimal, salah satunya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) (Huda, 2013).

Model TGT ini dalam pelaksanaannya membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok untuk berdiskusi dengan anggota kelompoknya dalam memecahkan masalah. Selain itu, siswa dituntut untuk bersaing dalam memainkan game akademik bersama dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi skor timnya (Salvin, 2010). Pada model TGT ini, terdapat kompetisi antar kelompok yang dikemas dalam permainan yang melibatkan siswa secara aktif dalam pembelajaran sehingga pembelajaran tidak membosankan dan dapat meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas, penelitian terkait pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas III MI Al-Iman Tambakrejo Sleman perlu dilakukan dan diteliti.

B. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas yang bertujuan untuk mengetahui pengaruh pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar matematika. Teknik penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Instrumen penelitian ini yang digunakan adalah lembar observasi, wawancara, penyebaran koesioner (angket), dan memberikan tes (pretest-postest). Secara umum ada empat tahap dalam penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Tahap-tahap tersebut digambarkan sebagai berikut:



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas Model Suharsimi dalam Triani (2008: 42)

Penelitian ini dilaksanakan di MI Al-Iman Tambakrejo Sleman yang beralamat di Bandung Kulon, Tambakrejo, Tempel, Sleman. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas III. Jumlah siswa kelas III berjumlah 15 siswa, yang terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 10 siswi perempuan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dalam empat tahap yang diuraikan sebagai berikut:

Perencanaan.

Tahap ini adalah tahap menentukan materi, menyusun skenario pembelajaran dengan menyusun RPP, menyusun Lembar Kerja Siswa (LKS) berupa pretest dan posttest, serta penyusunan angket siswa.

Pelaksanaan tindakan.

Tahap ini adalah tahap proses pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Proses pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dilakukan dari langkah awal sampai akhir. Fokus utama dalam penelitian ini adalah pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas III MI Al-Iman Tambakrejo Sleman.

Pengamatan (Observasi)

Tahap ini adalah tahap yang berfungsi untuk mendokumentasikan pengaruh tindakan terkait bersama prosesnya. Observasi ini dilakukan bersamaan saat mengajar pembelajaran Matematika di Kelas III.

Refleksi

Tahap refleksi ini adalah tahap mengingat dan merenungkan kembali suatu tindakan yang telah dicatat dalam observasi pada saat pengalaman mengajar pembelajaran Matematika di Kelas III. Pada tahap ini, hal yang dilakukan adalah mengumpulkan data, menganalisis, dan mengevaluasi pengaruh pelaksanaan tindakan kelas atau penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran matematika yang telah dilaksanakan.

Untuk mengetahui pengaruh pelaksanaan tindakan kelas atau penerapan pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yang dilaksanakan adalah dengan melihat hasil evaluasi pretest dan posttest serta penyebaran angket kepada siswa. Selain itu, pada tahap ini data yang diperoleh dari pengalaman mengajar dianalisis, dan akan

digunakan sebagai refleksi. Dari pengalaman mengajar dapat diketahui hasil adanya tindakan yang dapat digunakan dalam menentukan perencanaan dan tindakan selanjutnya sebagai perbaikan pada siklus pembelajaran berikutnya. Hal ini bertujuan untuk melakukan penyempurnaan pada siklus berikutnya, ketika belum dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT)

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Istilah model dapat dipahami sebagai suatu kerangka konseptual yang digunakan dalam melakukan kegiatan. Model pembelajaran merupakan operasionalisasi yang berfungsi sebagai pedoman bagi perencanaan pembelajaran yang disejawatkan melalui strategi pembelajaran untuk mengembangkan aspek kecerdasan siswa (Fathurrohman dan Sulistyorini, 2012). Salah satu model pembelajaran adalah pembelajaran kooperatif.

Pembelajaran kooperatif merupakan sistem kerja atau sistem belajar kelompok yang terstruktur. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan atau tim kecil (empat sampai enam siswa) dengan latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Kemudian sistem penilaian dilakukan dengan dua cara yaitu individu dan kelompok (Suyadi, 2013). Ada berbagai macam tipe-tipe model pembelajaran kooperatif, yang salah satunya adalah tipe Team Games Turnamanet (TGT)

Model pembelajaran Teams Games Tournament adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa (Asma, 2006). Sedangkan menurut Isjoni (2011), Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda. Menurut Slavin (2010), TGT terdiri atas lima komponen utama atau langkah-langkah TGT, yaitu presentasi kelas, team, game, turnamen, dan rekognisi team.

a. Presentasi Materi di kelas

Dalam TGT materi harus diperkenalkan di dalam kelas. Ini merupakan pengajaran langsung seperti yang biasa dilakukan oleh guru atau diskusi pelajaran yang dipimpin oleh guru, tetapi juga memasukkan presentasi audiovisual. Dalam hal ini, para siswa dimaksudkan pada saat game siswa dapat mengerjakan soal dengan baik.

b. Team.

Team terdiri atas empat atau lima siswa yang heterogen, dilihat dari sisi akademik dan jenis kelamin. Fungsi utama dari team ini adalah memastikan bahwa semua anggota team benar-benar belajar, dan khususnya adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik. Siswa diberikan kebebasan untuk belajar bersama dan saling membantu dengan teman dalam kelompok untuk mendalami materi. Selama belajar kelompok, guru berperan sebagai fasilitator dengan mengarahkan siswa yang mengalami kesulitan dalam penyelesaian.

c. Game.

Game terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja team. Game tersebut dimainkan oleh team untuk mendapatkan nilai individu. Permainan yang dilakukan adalah permainan akademik yang

menggunakan kartu soal yang masing-masing kartu mempunyai skor yang berbeda tergantung pada tingkat kesukaran soal yang tertera pada kartu soal.

d. Turnamen.

Turnamen dibagi menjadi 7 meja turnamen. Dalam turnamen siswa pada kelompok belajar heterogen dibagi dalam kelompok turnamen dengan kemampuan akademik yang homogen berisi 4 siswa. Dalam turnamen ini siswa melakukan pertandingan untuk mendapatkan poin. Dalam pelaksanaannya perangkat yang harus disiapkan adalah : kartu soal, kartu jawaban, dan lembar pencatatan skor.

e. Penghargaan Team

Team akan mendapatkan sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain apabila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Setelah mengikuti game dan tournament, setiap kelompok akan memperoleh poin. Rata-rata poin kelompok yang diperoleh dari tournament akan digunakan sebagai penentu penghargaan kelompok. Penghargaan dapat berupa hadiah, sertifikat, dan lain sebagainya.

Berdasarkan kelima langkah-langkah TGT di atas dapat di pahami bahwa prinsip pembelajaran TGT adalah pembelajaran aktif atau dapat dikatakan belajar sambil bermain, dimana siswa dituntut aktif dalam setiap kegiatan pembelajaran dari awal sampai akhir. Belajar sambil bermain dapat membuat siswa memahaminya secara sepenuhnya, karena lewat permainan siswa akan berekspresi secara natural dan tanpa unsur pemaksaan, sehingga segala kemampuannya akan tertuangkan saat permainan. Mengingat dalam bermain tidak lepas dengan adanya komunikasi, bahkan ada sesuatu yang baru dalam bermain yang dapat mendorong imajinasi, kreativitas, dan keberanian serta percaya diri mengungkapkan apa yang dipikirkan. Ketika permainan oleh siswa berlangsung, maka siswa akan terbiasa bersosialisasi dengan keanekaragaman sifat siswa dan dengan sendirinya siswa dapat mengetahui bagaimana cara menghargai serta terbentuk moral yang baik.

2. Motivasi

Usman (Fathurrohman dan Sulistyorini, 2012) mengemukakan bahwa motivasi adalah sesuatu proses yang menggiatkan motif-motif menjadi perubahan atau tingkah laku untuk memenuhi kebutuhan dan mencapai tujuan tertentu. Motivasi merupakan dorongan yang datang dari dalam dirinya maupun dari luar dirinya untuk mendapatkan kepuasan yang diinginkan, serta mengembangkan kemampuan dan keahlian guna untuk meningkatkan prestasinya.

Keberhasilan proses belajar mengajar dapat dilihat dalam motivasi belajar yang ditunjukkan oleh para siswa pada saat melaksanakan kegiatan belajar mengajar (Sudjana, 2006). Dengan demikian, peran dan tugas guru membangkitkan motivasi siswa dalam setiap pembelajaran sangatlah penting. Hal ini dikarenakan dengan adanya motivasi, siswa akan cenderung mempunyai kemauan untuk belajar.

3. Hasil Belajar

Hasil belajar tidak terpisah dari proses belajar itu sendiri karena hasil belajar muncul karena adanya aktivitas belajar. Dengan kata lain hasil belajar adalah tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan belajar. Soedirjato (Harjoko, 2014) menyatakan bahwa hasil belajar adalah tingkat penguasaan yang dicapai oleh siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar sesuai dengan tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar yang termasuk dalam ranah kognitif yaitu skor yang diperoleh siswa dari pekerjaan tes yang dirancang sesuai materi yang dipelajari siswa

setelah siswa mengikuti proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT).

4. Pembelajaran Matematika MI/SD

Alben menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Juriah, 2014). Sedangkan definisi matematika sekolah menurut Ebbutt dan Straker (Marsigit, 2009) yaitu sebagai kegiatan penelusuran pola dan hubungan, kreativitas yang memerlukan imajinasi, intuisi, dan penemuan, kegiatan pemecahan masalah (problem solving), dan alat komunikasi. Menurut Cornelius mengemukakan bahwa perlunya seseorang belajar matematika antara lain yaitu: sebagai sarana untuk berpikir jelas dan logis, memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari, mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, mengembangkan kreativitas dan untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya (Mulyono, 2003)

Pembelajaran Matematika di tingkat SD/MI, diharapkan terjadi reinvention (penemuan kembali). Penemuan kembali adalah menemukan suatu cara penyelesaian secara informal dalam pembelajaran di kelas. Bruner dalam penemuannya mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran matematika siswa harus menemukan sendiri berbagai pengetahuan yang diperlukan. Tujuan dari metode penemuan adalah untuk memperoleh pengetahuan dengan suatu cara yang dapat melatih berbagai kemampuan intelektual siswa, merangsang keingintahuan siswa, dan memotivasi siswa (Heruman, 2013).

5. Pembelajaran Matematika dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament

Dalam pembelajaran Matematika menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) di kelas III dilakukan dengan satu siklus saja, dikarenakan satu siklus sudah mencapai tujuan dari penelitian ini. Pelaksanaan pembelajaran Matematika menggunakan model kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) di kelas III dilaksanakan pada hari Senin, 6 November 2017. Sebelum dilakukan siklus 1, terlebih dahulu siswa diminta untuk mengerjakan soal pretest. Kemudian dilanjutkan dengan siklus selama 3 pertemuan pembelajaran atau selama 3 x 35 menit. Pada pertemuan ini, materi yang dipelajari terkait pengukuran waktu, panjang, dan berat.

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus 1 ini dilaksanakan dengan tiga kegiatan, yaitu kegiatan pendahuluan selama 20 menit, kegiatan inti selama 65 menit, dan kegiatan penutup selama 20 menit. Kegiatan pendahuluan ini diawali salam dan doa, dilanjutkan pengondisian kelas dengan ice breaking, melakukan presensi, kemudian dilanjutkan dengan apresiasi berupa tanya jawab terkait alat-alat ukur dan fungsinya dengan menggunakan media pembelajaran berupa jam tangan, jam dinding, meteran pita, penggaris, dan timbangan badan. Selanjutnya guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.

Kegiatan inti diawali dengan membagi siswa menjadi tiga kelompok dengan nama-nama kelompok yaitu Aku, Cinta, dan Matematika. Kemudian siswa diminta untuk berdiskusi dengan kelompoknya terkait materi pengukuran waktu, panjang, dan berat yang ada di LKS. Guru berkeliling sambil menawarkan bimbingan bagi siswa yang memerlukan dan mendokumentasikan proses pembelajaran. Setelah itu, guru meminta setiap kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya dan tanya jawab antarkelompok serta dilanjutkan penjelasan materi dari guru.

Kemudian guru mengajak siswa melakukan game yaitu dengan memberikan kartu pintar yang berisi soal-soal untuk dikerjakan oleh setiap kelompok dengan soal yang sama.

Siswa diminta untuk berdiskusi untuk mencari jawaban soal-soal tersebut. Setelah semua kelompok selesai mengerjakan, selanjutnya mengkoreksi jawaban setiap kelompok dan memberikan skor soal yang telah dikerjakan sesuai dengan pedoman penilaian yang telah ditentukan, skor untuk jawaban benar yaitu 10 dan skor untuk jawaban salah yaitu 0. Skor yang diperoleh setiap kelompok ditulis di papan tulis.

Kegiatan selanjutnya adalah setiap kelompok mendapatkan bendera sesuai dengan nama kelompok yang ditentukan. Kemudian guru mengajak siswa untuk bermain tournament. Setiap kelompok diminta untuk mengangkat bendera sebelum menjawab soal. Dimana dalam tournament ini setiap kelompok diberikan 5 soal wajib yang harus dijawab dan selanjutnya diikuti dengan 5 soal rebutan. Pada tournament ini, untuk soal wajib aturan permainannya yaitu soal yang tidak bisa dijawab oleh kelompok tersebut akan dilempar ke kelompok lain, untuk soal yang dijawab benar mendapat skor 10, salah mendapat skor (-5), dan tidak dijawab mendapat skor 0, sedangkan untuk soal rebutan aturan permainannya yaitu untuk yang mengangkat bendera terlebih dahulu adalah yang wajib menjawab, untuk soal yang dijawab benar mendapat skor 20, salah mendapat skor (-10) dan tidak dijawab mendapat skor (-5).

Skor-skor yang diperoleh setiap kelompok dari soal wajib dan rebutan ditulis dipapan tulis. Selanjutnya, skor-skor yang diperoleh setiap kelompok dijumlahkan. Bagi kelompok yang mendapatkan skor tertinggi adalah pemenangnya. Selanjutnya guru memberikan umpan balik terhadap proses pembelajaran yang dilakukan dan menyampaikan manfaat mempelajari materi tersebut.

Kegiatan selanjutnya adalah kegiatan penutup. Sebelum mengakhiri pembelajaran, guru membagikan lembar tugas postest dan angket siswa. Siswa diminta untuk mengerjakan lembar postest tersebut dan angket. Setelah semua siswa selesai mengerjakan, guru bersama siswa menyimpulkan bersama terkait materi yang telah dipelajari. Selanjutnya guru mengakhiri pembelajaran dengan salam dan doa serta dilanjutkan dengan bertepuk tangan bersama sebagai tanda apresiasi.

Setelah kegiatan pembelajaran pada siklus 1 selesai kemudian dilakukan evaluasi, menganalisis hasil pekerjaan siswa, dan refleksi. Berdasarkan hasil refleksi, hasil belajar dari 15 siswa kelas III mengalami peningkatan sebanyak 20 %. Dimana nilai rata-rata dari soal pretest yang diperoleh siswa sebelum dilaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah 60, sedangkan nilai rata-rata dari soal postest yang diperoleh siswa setelah dilaksanakan kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah 80. Target KKM nilai rata-rata adalah 75, karena sudah mencapai target maka tidak perlu diadakan perbaikan pembelajaran pada siklus 2.

Dilihat dari angket yang telah diisi oleh siswa kelas III, hasil peningkatan motivasi belajar siswa terhadap pembelajaran Matematika setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yaitu 12 siswa menyukai pembelajaran Matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) atau 80 % siswa memiliki termotivasi dan 3 siswa kurang menyukai pembelajaran Matematika model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) atau 20 % siswa kurang termotivasi. Dengan kondisi hasil refleksi tersebut mengenai penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran Matematika siswa kelas II ternyata dapat menjadikan pembelajaran lebih baik, kreatif, dan menyenangkan.

D. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) mampu meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika kelas III di MI Al-Iman Tambakrejo Sleman. Dengan kata lain terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) terhadap motivasi dan hasil belajar matematika kelas III di MI Al-Iman Tambakrejo Sleman.

Pelaksanaan pembelajaran disini dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) yang disesuaikan dengan materi yang dalam pelaksanaannya siswa diajak belajar sambil bermain, yaitu berupa games dengan kartu pintar dan tournament dengan soal wajib dan rebutan. Dalam pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar matematika siswa kelas III. Hasil peningkatan tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai hasil belajar, keaktifan, kemauan siswa dalam mengikuti pembelajaran Matematika, dan kegiatan belajar siswa dikerjakan dengan tetap antusias, lebih komunikatif, kreatif, dan menyenangkan. Dan instrumen yang digunakan sebagai perangkat pembelajaran dalam penelitian ini adalah lembar observasi dan penyebaran koesioner (angket).

Berdasarkan data yang diperoleh, hasil belajar matematika setelah pelaksanaan proses pembelajaran mengalami peningkatan 20 %, dimana nilai rata-rata siswa sebelum diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) adalah 60, sedangkan nilai rata-rata setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) adalah 80. Selain itu, pelaksanaan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) juga dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik, dengan hasil prosentasi yaitu 80% siswa termotivasi dan 20 % kurang termotivasi.

E. SARAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan serta kesimpulan, penulis berharap guru-guru juga dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran matematika ataupun model-model pembelajaran yang lainnya yang sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran Matematika. Sehingga pembelajaran Matematika lebih menyenangkan, siswa dapat terlibat aktif, dan juga dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa, baik secara administrasi maupun ketika pembelajaran di kelas.

Selain itu, penulis juga berharap kepala madrasah dapat berperan aktif untuk selalu memotivasi guru-guru dalam mengembangkan dan melaksanakan pembelajaran lebih baik lagi dengan menggunakan berbagai variasi model-model pembelajaran yang ada. Hal ini dikarenakan, siswa lebih tertarik pada pembelajaran yang menyenangkan dan membuat mereka berperan aktif saat proses pembelajaran berlangsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, Mulyono. 2003. Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asma, Nur. 2006. Model Pembelajaran Kooperatif. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Djamarah, Syaiful Bahri, dan Aswan Zain. 2010. Strategi Belajar Mengajar Edisi Revisi. Jakarta: Rineka Cipta.
- Fathurrohman, Muhammad, dan Sulistyorini. 2012. Belajar dan Pembelajaran. Yogyakarta: Teras.
- Isjoni. 2011. Pembelajaran Kooperatif. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Harjoko, 2014, Meningkatkan Hasil belajar Matematika melalui Penerapan Model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Games Tournament) pada Siswa Kelas V SD N Kedungjambal 02 Kab. Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014, Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan UNY, Yogyakarta.
- Huda, Miftahul. 2013. Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran: Isu-Isu Metodis dan Paradigmatis. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Heruman. 2013. Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Juriyah, 2014, Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Bahasa Indonesia dengan Metode Permainan Edukatif dalam Membuat Pantun Siswa Kelas IV SD Muhammadiyah Bausasran, Skripsi, Fakultas Ilmu Pendidikan UNY, Yogyakarta.
- Karso, dkk. 2012. Pendidikan Matematika 1. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Marsigit, 2009, Pembudayaan Matematika di Sekolah Untuk Mencapai Keunggulan Bangsa, Prosiding, FMIPA UNY, Yogyakarta.
- Mulyana, Eka. 2009. Kurikulum yang Disempurnakan. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Slavin, Robert E. 2010. Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik. Bandung: Nusa Media.
- Sardiman. 2012. Inovasi dan Motivasi Belajar Mengajar. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suyadi. 2013. Strategi Pembelajaran Pendidikan Karakter. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Tukiran, dan Taniredja dkk. 2011. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Bandung: Alfabeta.
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Usman, Moh. Uzer. 2010. Menjadi Guru Profesional. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.