

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT BERBANTUAN KARTU DOMINO UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS IV

Luh Pt Diva Wulan¹, I. Ketut. Dibia², Made. Suarjana³

^{1,2,3}Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FIP
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: divaprabawantya@rocketmail.com¹, dibiabhs@yahoo.co.id²,
Pgsd_Undiksha@yahoo.co.id³

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika setelah diterapkan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) berbantuan media kartu domino pada siswa kelas IV semester I di SD No 4 Kayuputih Melaka tahun pelajaran 2012/2013 Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng. Subjek penelitian ini adalah 20 orang siswa kelas IV semester I tahun pelajaran 2012/2013 di SD No 4 Kayuputih Melaka. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam 2 siklus, tiap-tiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi/evaluasi, dan refleksi. Data hasil belajar dikumpulkan dengan menggunakan tes. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media kartu domino ternyata dapat meningkatkan hasil belajar sebesar 9,7%. Berdasarkan hasil yang diperoleh pada siklus I hasil belajar siswa yaitu 70,5% yang berada pada kategori sedang, ternyata mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 80,20% yang berada pada kategori tinggi.

Kata kunci: TGT, media kartu domino, hasil belajar, matematika.

Abstract

This study aims to determine the increase in mathematics achievement after learning model applied TGT dominoes media aided in the first semester of fourth grade students in elementary school No. 4 Kayuputih Melaka school year 2012/2013 District Sukasada Buleleng regency. The subjects were 20 fourth grade students the first semester of academic year 2012/2013 in SD No. 4 Kayuputih Melaka. The research procedure is classroom action research conducted in two cycles, each cycle consisting of four phases: planning, implementation, evaluation, and reflection. Learning outcomes data collected using test. Data analyzed using quantitative descriptive analysis method. The results showed that the application of media-assisted learning model TGT dominoes may actually enhance learning outcomes of 9.7%. Based on the results obtained in the first cycle of student learning outcomes is 70.5% which is in the medium category, it has increased in the second cycle to be 80.20% which is in the high category.

Keywords: TGT, media dominoes, learning, math.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah merupakan bidang yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Pendidikan dapat

meningkatkan kualitas manusia sumber daya manusia khususnya pada peningkatan kompetensi kognitif, afektif, dan psikomotor. Masalah yang dihadapi dalam upaya

memperbaiki dan meningkatkan kualitas kehidupan sangat kompleks. Banyak faktor yang harus dipertimbangkan karena pengaruhnya terhadap kehidupan manusia tidak dapat diabaikan. Pendidikan merupakan salah satu faktor yang dapat meningkatkan kualitas sumberdaya manusia suatu bangsa.

Driyarkara (dalam Mikarsa, 2007) menyatakan bahwa, "pendidikan adalah upaya memanusiakan manusia muda. Pangkatan manusia muda ke taraf insani harus diwujudkan di dalam proses atau upaya pendidikan. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting untuk menciptakan insan manusia yang cerdas, kompetitif, serta kreatif". Oleh karena itu, pembaharuan dalam dunia pendidikan perlu dilakukan untuk mewujudkan pendidikan yang berkualitas. Pendidikan yang bermutu, tidak hanya dilihat dari output yang dihasilkan. Pendidikan tersebut harus mengacu pada berbagai input seperti tenaga pengajar, peralatan, buku, biaya pendidikan, teknologi, dan input-input lainnya yang diperlukan dalam proses pembelajaran. Selain itu, pendidikan bermutu juga dilihat dari proses pelaksanaan pendidikan di sekolah.

Untuk dapat mewujudkannya, pengembangan pendidikan harus dilaksanakan dengan mengacu pada empat pilar pendidikan sebagaimana yang telah direkomendasikan oleh UNESCO (dalam Sedanayasa, 2010), "pengembangan pendidikan harus dilaksanakan dengan mengacu pada empat pilar pendidikan yaitu *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*. Pada *domain learning to know*, peserta didik mempelajari pengetahuan yang penting sesuai dengan jenjang pendidikan yang diikuti. Pada konteks *learning to do*, peserta didik mengembangkan keterampilan dengan memadukan pengetahuan yang dikuasai dengan latihan (*law of practice*), sehingga terbentuk keterampilan yang memungkinkan peserta didik memecahkan masalah dan tantangan kehidupan. Sementara dalam *learning to be*, peserta didik belajar secara bertahap menjadi individu yang utuh, memahami arti hidup, dan tahu apa yang terbaik dan sebaliknya

dilakukan agar dapat hidup dengan baik. Akhirnya dalam *learning to live together*, peserta didik dapat memahami arti hidup dengan orang lain dengan jalan saling menghormati, menghargai, serta memahami tentang adanya saling ketergantungan. Untuk itu, melalui empat pilar tersebut peserta didik diharapkan dapat tumbuh menjadi individu yang utuh, menyadari segala hak dan kewajiban, serta menguasai ilmu dan teknologi untuk bekal kelangsungan hidupnya.

Sehubungan dengan pencapaian target keempat pilar pendidikan tersebut, maka pemerintah telah melakukan perubahan kebijakan pendidikan. Salah satu upaya perubahan kebijakan pendidikan yang dikeluarkan oleh pemerintah ialah diberlakukannya kurikulum tingkat satuan pendidikan (KTSP) sebagai inovasi pendidikan dalam upaya menyiapkan sumber daya manusia dalam era global (Mulyasa, 2006). Oleh karena itu, pembelajaran yang dikembangkan menganut pendekatan sistem pembelajaran berbasis kompetensi yang mengarah pada pengelolaan pembelajaran yang menempatkan peserta didik (*student center*) sebagai subjek yang harus merencanakan, menggali, menginterhasil, serta mengevaluasi hasil belajarnya sendiri. Menurut Brook (dalam Suwatra, dkk., 2007) mengatakan bahwa "peserta didik harus secara individu menemukan dan mentransfer informasi kompleks jika informasi tersebut ingin dimilikinya".

Tugas guru dalam pembelajaran yaitu membantu siswa menemukan fakta, konsep, prinsip, dan prosedur, bukan memberikan ceramah atau mengendalikan seluruh kegiatan kelas. Pembelajaran seperti ini, menuntut guru agar mampu menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan (*enjoyable learning*) bagi siswa, mampu mendorong motivasi, dan minat belajar siswa.

Untuk menunjang tercapainya tujuan pendidikan matematika, harus didukung oleh iklim pembelajaran yang kondusif sehingga mendorong proses pembelajaran yang efektif yang lebih menekankan pada *learning to know*, *learning to do*, *learning to be*, dan *learning to live together*. Iklim pembelajaran yang diterapkan oleh guru

mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap keberhasilan dan kegairahan belajar siswa. Untuk mencapai hal tersebut, diperlukan paradigma pengajaran yang lebih menitikberatkan peran peserta didik (*student center*) untuk mengembangkan keterampilan yang dibutuhkan bagi diri sendiri, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pembelajaran matematika yang selama ini dilaksanakan oleh guru yaitu menggunakan pendekatan konvensional. Hal itu dapat menyebabkan siswa tidak berpartisipasi aktif dalam mengikuti pembelajaran.

Masalah yang sering terjadi di lapangan selama proses pembelajaran yang dilakukan selama ini yang menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa tidak sepenuhnya disebabkan oleh faktor luar seperti kesibukan guru, keadaan rumah tangga, lingkungan dan lain-lain.

Kelemahan-kelemahan yang ada tentu banyak pula dipengaruhi oleh faktor dari dalam guru itu sendiri seperti kemauan menyiapkan bahan yang lebih baik, kemauan guru itu sendiri untuk menerapkan metode-metode ajar yang telah didapat di bangku kuliah. Selain itu guru juga kurang mampu untuk dapat mengembangkan keterampilan mengajar yang dapat menarik perhatian siswa dan merangsang siswa untuk belajar.

Guru sebagai tenaga pengajar di kelas, hendaknya berusaha sedapat mungkin untuk membangkitkan minat belajar pada anak didiknya dengan berbagai cara, misalnya dengan memperkenalkan kepada anak berbagai kegiatan belajar, seperti bermain sambil belajar matematika, menggunakan alat peraga yang menarik atau memanipulasi alat peraga, menggunakan bermacam-macam metode pembelajaran pada saat mengajar matematika, dan mengaitkan pembelajaran matematika dengan dunia anak. Contoh: alat peraga dapat disesuaikan dengan benda-benda permainan anak, misalnya kelereng, bola dan sebagainya. Anak yang mencapai suatu prestasi belajar matematika, sebenarnya merupakan hasil kecerdasan dan minat terhadap matematika. Jadi, seorang anak tidak mungkin sukses dalam belajar matematika tanpa adanya minat

terhadap matematika. Minat dapat timbul pada seseorang jika menarik perhatian terhadap suatu objek.

Adapun upaya yang dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menerapkan model pembelajaran. Menurut Isjoni (dalam Sumarno, 2011), "model pembelajaran merupakan strategi yang digunakan oleh guru untuk meningkatkan motivasi belajar, sikap belajar dikalangan siswa, mampu berpikir kritis, memiliki keterampilan sosial, dan pencapaian hasil pembelajaran yang lebih optimal". Sehingga model pembelajaran dapat dikatakan sebagai jantungnya strategi pembelajaran, artinya model pembelajaran merupakan bagian yang tidak dapat dipisahkan dan saling membutuhkan dalam proses pembelajaran untuk pencapaian hasil yang maksimal.

Dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan sangat membantu dalam menunjang proses pembelajaran sehingga siswa menjadi lebih aktif. TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dari ilmu-ilmu sosial maupun bahasa dari jenjang pendidikan (SD, SMP) hingga perguruan tinggi. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban benar. TGT menggunakan turnamen akademik, menggunakan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Dengan menggunakan media kartu domino.

Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ada beberapa tahapan yang perlu ditempuh sebagai berikut. Mengajar (*teach*) mempersentasikan atau menyajikan materi, menyampaikan tujuan, tugas, atau kegiatan yang harus dilakukan siswa, dan memberikan motivasi. Belajar Kelompok (*team study*). Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri atas 3 sampai 5 orang dengan kemampuan akademik, jenis kelamin, dan ras/suku yang berbeda. Setelah menginformasikan materi, tujuan pembelajaran, kelompok berdiskusi untuk memecahkan masalah bersama, saling memberikan jawaban dan mengoreksi jika

ada anggota kelompok yang salah dalam menjawab.

Permainan (*game tournament*). Permainan diikuti oleh anggota kelompok masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah masing-masing semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok. Penghargaan kelompok (*team recognition*). Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin.

Berdasarkan dokumen-dokumen yang ada di SD No 4 Kayuputih Melaka, diketahui hasil belajar siswa kelas IV masih rendah (hanya 10 siswa saja yang mampu mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah yaitu 65).

Adapun beberapa permasalahan yang menyebabkan rendahnya hasil belajar pada pembelajaran matematika siswa kelas IV SD No 4 Kayuputih Melaka antara lain: 1) dalam pembelajaran matematika, guru kurang menerapkan model pembelajaran yang lebih banyak melibatkan siswa yang mengakibatkan siswa lebih banyak diam dan kurang aktif, sehingga pembelajaran tidak dapat berjalan secara optimal, 2) pola pembelajaran masih didominasi oleh guru sebagai sumber informasi, sedangkan siswa hanya sebagai pendengar dan pencatat, 3) jika guru membentuk kelompok yang lebih heterogen dari segi kemampuan akademik, tiap kelompok memang mampu menyelesaikan tugas yang diberikan tetapi proses penyelesaian tersebut belum dapat memenuhi tujuan yang diharapkan, 4) dalam belajar kelompok siswa cenderung memilih teman-teman dekatnya tanpa memperhitungkan kemampuan akademiknya, hal ini dapat menyebabkan kegiatan diskusi tidak berjalan dengan maksimal, 5) pada saat kerja kelompok dalam mempresentasikan hasil diskusi didominasi oleh siswa yang berkemampuan lebih tinggi dibandingkan dengan siswa yang berkemampuan lebih rendah, 6) guru

kurang memaksimalkan pemanfaatan media dalam pembelajaran, sehingga siswa cepat merasa bosan mengikuti pembelajaran, (7) hasil belajar siswa masih kurang dari KKM yang ditentukan disekolah yaitu 65 dan yang hanya tercapai 60.

Salah satu model pembelajaran matematika yang memungkinkan setiap siswa berperan aktif dalam kegiatan belajar adalah model TGT yang dijadikan objek penelitian sebagai upaya untuk memajukan suatu bidang tertentu. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT, atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David de Vries dan Keith Edward. Pada model ini siswa akan memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin skor tim mereka. TGT dapat digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran. TGT sangat cocok untuk mengajar tujuan pembelajaran yang dirumuskan dengan tajam dengan satu jawaban yang benar.

Mengingat karakteristik siswa sekolah dasar masih berada pada tahap operasional konkrit, maka diperlukan penggunaan media untuk meningkatkan hasil belajar. Hal ini menuntut pembelajaran pada anak usia SD berorientasi pada anak, sehingga anak lebih aktif dalam proses pembelajaran. Pembelajaran matematika pada anak usia SD hendaknya memberikan ruang bagi anak untuk mengeksplorasi lingkungannya sehingga anak bisa aktif sesuai dengan karakteristik mereka.

Kartu domino sebuah media alternatif bagi guru untuk merangsang keterlibatan emosi dan intelektual siswa secara proporsional. Melibatkan siswa dan meningkatkan kerja sama adalah dua perilaku yang akan ditemukan dalam kelas belajar yang mengutamakan siswa. Oleh karena itu, proses pembelajaran di kelas harus benar-benar melibatkan seluruh potensi dan kemampuan siswa secara optimal. Bentuk permainan kartu domino bilangan dalam matematika tidak jauh berbeda dengan permainan kartu domino yang ditemui pada kehidupan sehari-hari. Perbedaan utamanya terletak pada kartu-kartunya dan aturan permainannya. Kegunaan adalah untuk melatih ketrampilan menghitung siswa dalam memahami suatu pokok bahasan tertentu dalam

pembelajaran matematika. Dalam pembelajaran matematika di SD untuk materi operasi hitung bilangan, seorang guru dapat melakukan pembelajaran pecahan dan materi matematika yang sesuai kepada siswa dengan cara bermain. Dengan menggunakan permainan dalam pembelajaran matematika akan meningkatkan minat siswa dalam belajar.

Hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hal tersebut terjadi terutama berkat evaluasi guru dan juga merupakan hasil dari suatu interaksi tindak belajar dan tindak mengajar. Pada hakekatnya hasil belajar untuk sebagian adalah tindakan guru, suatu pencapaian tujuan pengajaran. Pada bagian lain merupakan peningkatan kemampuan mental siswa. Hasil belajar tersebut dapat dibedakan menjadi dampak pengajaran dan dampak pengiring. Dampak pengajaran merupakan hasil yang dapat diukur seperti tertuang dalam angka rapot dan angka ijasah, sedangkan dampak pengiring adalah terapan pengetahuan dan kemampuan di bidang lain suatu transfer belajar.

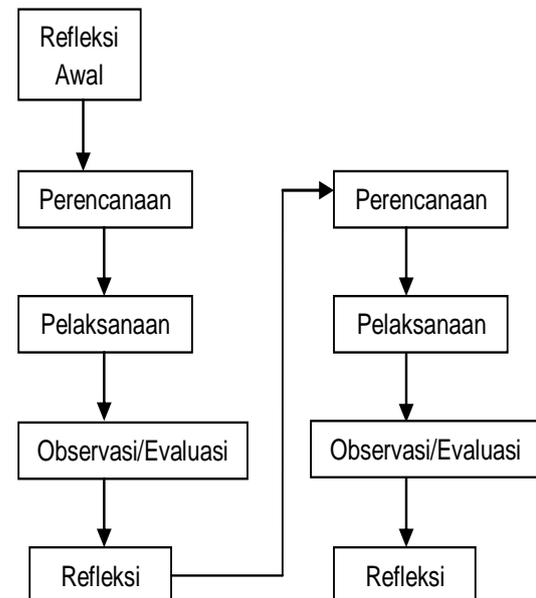
Bertolak dari analisis serta kajian yang telah dilakukan di sekolah, maka penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IV SD No 4 Kayuputih Melaka. Pemilihan terhadap lokasi penelitian tersebut, lebih didasari oleh asumsi bahwa: 1) pembelajaran matematika di sekolah tersebut masih kurang karena sebagian besar siswa mendapat nilai di bawah KKM .KKM di sekolah tersebut adalah 65, sedangkan nilai rata-rata kelas masih 60, sebagaimana diakui oleh guru saat dilakukan wawancara; (2) adanya komitmen sekolah dan kesediaan guru untuk berkolaborasi dalam mengupayakan jalan keluar terhadap permasalahan pembelajaran matematika di sekolah tersebut. Mengacu pada kondisi ini, diharapkan bahwa penelitian ini benar-benar mampu menguji efektivitas penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media kartu domino mata pelajaran matematika, baik pada dimensi proses maupun produknya.

Dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan utamanya pada mata pelajaran matematika sangat perlu kiranya dilakukan

perbaikan cara pembelajaran. Salah satunya adalah perbaikan pembelajaran maka dari itu peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe (TGT) Berbantuan Media Kartu Domino untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV Semester 1 Tahun Pelajaran 2012/2013 Di SD No 4 Kayuputih Melaka Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng”. Adapun tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dengan berbantuan media kartu domino pada siswa Kelas IV Semester I tahun pelajaran 2012/2013 di SD NO 4 Kayuputih Melaka Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng.

METODE

Penelitian yang dilakukan ini tergolong penelitian tindakan kelas (PTK). Secara umum setiap siklus dilaksanakan melalui 4 tahapan. Adapun rancangan penelitian tindakan kelas tersaji pada Gambar 1.



Gambar 1. Model Penelitian Tindakan Kelas (Sumber: Arnyana, 2009)

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa SD kelas IV semester 1 SD No. 4 Kayuputih Melaka berjumlah 20 orang, 14

siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah hasil belajar setelah diterapkannya model pembelajaran TGT berbantuan media kartu domino pada mata pelajaran matematika. Pengumpulan data dilakukan bertujuan untuk memperoleh data yang diharapkan.

Dalam penelitian ini, jenis penelitian yang digunakan adalah berkolaborasi dengan guru. Selama kegiatan belajar mengajar berlangsung, guru lebih berperan sebagai fasilitator atau pengarah. Sebagai fasilitator, guru memotivasi atau mendorong siswa untuk mengembangkan inisiatif dalam mengerjakan tugas-tugas baru. Guru harus terbuka dalam menerima gagasan dari siswa sehingga dapat menghilangkan ketakutan dan kecemasan siswa yang menghambat pemikiran dan pemecahan masalah secara kreatif.

Selain itu, dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, berpatokan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang sudah disiapkan sebelumnya, sedangkan guru pamong mengamati dan mengawasi jalannya kegiatan pembelajaran.

Setelah kegiatan pembelajaran berakhir, dilakukan refleksi untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan yang dialami dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Guru pamong dapat memberikan saran dan masukan, sehingga pada pertemuan selanjutnya kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan lebih baik lagi.

Data mengenai hasil belajar siswa dikumpulkan melalui metode tes dengan menggunakan instrumen lembar tes esai. Data yang sudah dikumpulkan, selanjutnya dianalisis dengan menggunakan metode deskriptif kuantitatif. Tes yang digunakan adalah tes hasil belajar matematika dalam bidang kognitif. Tes untuk bidang kognitif berupa tes esai, yang merupakan soal-soal atau masalah-masalah matematika.

Data analisis hasil belajar dicari dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Analisis deskriptif kuantitatif ini digunakan untuk menentukan tingkatan tinggi rendahnya hasil belajar matematika siswa yang dikonversikan ke dalam Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala lima.

Tingkatan hasil belajar siswa dapat ditentukan dengan membandingkan M (%) atau rata-rata persentase ke dalam PAP skala lima. Siswa dikatakan tuntas jika rata-rata hasil belajar siswa minimal berada pada kategori tinggi (80-89). Dalam penelitian ini, kriteria yang digunakan untuk menunjukkan keberhasilan tindakan ini adalah adanya peningkatan skor hasil belajar matematika siswa dari siklus I ke siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil penelitian ini berupa peningkatan persentase tingkat hasil belajar siswa (M%) yang dicapai pada siklus ke 2 dengan kategori tinggi yaitu pada persentase 80 – 89 dalam PAP skala lima.

Hasil penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus. Tiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Dua kali pertemuan dilaksanakan untuk proses pembelajaran dan satu kali pertemuan digunakan untuk tes akhir siklus.

Teknik penilaian yang akan dilakukan selama menerapkan model pembelajaran TGT yaitu penilaian hasil belajar siswa dengan menggunakan tes.

Evaluasi yang telah dilakukan selama penelitian, diperoleh data mengenai hasil belajar siswa. Data ini dipakai untuk mengetahui persentase keberhasilan pembelajaran siswa pada masing-masing siklus. Data yang diperoleh tersebut, kemudian dianalisis menggunakan metode analisis statistik deskriptif kuantitatif dengan cara menghitung rata-rata hasil belajar siswa dan membandingkan rata-rata persen tersebut dengan PAP skala lima sehingga diperoleh simpulan bahwa hasil belajar siswa rendah, sedang dan tinggi. Setelah dilakukan analisis deskriptif kuantitatif, maka diperoleh persentase hasil belajar siswa.

Pada siklus I rata-rata hasil belajar siswa memperoleh 70,5% yang berada pada kategori sedang. Karena pada siklus I hasil belajar siswa belum tercapai sehingga penelitian belum dinyatakan berhasil. Dari 20 orang siswa. Penelitian ini dilanjutkan ke siklus II. Dan pada siklus II tes hasil belajar siswa kelas IV mata pelajaran mengalami

peningkatan yaitu 80,20% yang berada pada kategori tinggi.

Lebih jelasnya, peningkatan hasil belajar siswa dapat disajikan dalam bentuk Tabel 1.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Siswa dari Siklus I ke Siklus II

| No | Jenis Data | Siklus I | Siklus II | Peningkatan |
|----|------------|----------|-----------|-------------|
| 1 | KB | 70,5 % | 80,20 % | 9,75% |

Tabel diatas dapat digambarkan hasil tes siklus II sudah mengalami peningkatan dari siklus I setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan berbantuan media kartu domino pada mata pelajaran matematika.

Pembahasan

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan didapatkan hasil bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT mampu memberikan dampak positif dalam pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa yaitu siswa lebih menguasai materi pelajaran dan dapat bekerjasama dengan kelompoknya dan siswa lebih berani mengemukakan pendapat atau menjawab pertanyaan serta lebih mempersiapkan diri sebelum proses pembelajaran berlangsung dan timbulnya rasa tanggung jawab siswa.

Hasil observasi terhadap siswa dan guru pada saat proses pembelajaran, masih ada kendala yang ditemui saat proses pembelajaran berlangsung, siswa masih malu untuk bertanya, mengemukakan pendapat, dan tanggapan terhadap suatu permasalahan yang berkaitan dengan materi pembelajaran, kurangnya kerjasama dalam kelompok. Pada saat *games* berlangsung siswa lebih banyak bercanda dari pada mengerjakan soal yang diberikan. Dan saat diadakanya *tournament* siswa masih bingung dalam melakukan *tournament* dan masih malu untuk bertanya.

Berdasarkan refleksi siklus I adapun tindakan yang dilakukan yaitu perbaikan selama pelaksanaan proses pembelajaran. Tidak mengadakan perubahan pada formasi kelompok, tetapi lebih

memperhatikan setiap kelompok untuk mengerjakan soal, memberikan bimbingan dan motivasi kepada anggota kelompok yang lain agar ikut bekerjasama menyelesaikan soal. Melakukan bimbingan lebih intensif, yaitu dengan mendatangi siswa bersangkutan ke tempat duduk mereka.

Pada belajar kelompok guru berusaha mengarahkan dan memotivasi siswa sehingga siswa berkeinginan dan mampu mengemukakan pendapatnya ataupun bertanya tentang hal yang belum dimengerti. Guru memberikan pengertian kepada siswa agar lebih fokus dalam *games*, karena nilai kelompok sangat dipengaruhi oleh setiap siswa sehingga siswa tidak ada yang bercanda dalam melakukan *games*. Guru menjelaskan dengan cara lebih detail mengenai bagaimana cara melakukan *tournament* dalam kelompok dan mendatangi setiap kelompok untuk menjelaskan kembali bagaimana proses *tournament* agar siswa lebih mengerti karena untuk siswa sd perlu pemahaman yang baik.

Berdasarkan hasil tes siklus II sudah mengalami peningkatan dari hasil tes siklus I serta hasil tes akhir siklus II menunjukkan hasil belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap guru dan siswa yang telah dilakukan pada siklus II, secara umum tidak ada lagi kendala-kendala seperti yang ditemui pada siklus I. Berdasarkan data yang terkumpul, terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini terjadi setelah dilakukan tindakan perbaikan selama pelaksanaan proses pembelajaran

Hasil peningkatan yang diperoleh dapat dirangkum beberapa hal, yaitu, melalui bimbingan dan pemberian motivasi, kerjasama siswa dapat meningkat. Seluruh anggota di dalam kelompok ikut berpartisipasi aktif dalam belajar kelompok dan siswa dapat menyelesaikan soal dengan baik. Siswa sudah berani mengeluarkan pendapat dan gagasannya untuk dipertimbangkan di dalam kelompok yang dapat digunakan dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Selain itu, siswa sudah fokus dalam melakukan *games* di dalam tim. Mereka berani untuk bertanya mengenai materi yang belum dimengerti dan siswa sudah dapat melakukan *tournament* dengan baik dan teratur dan siswa dapat memahami bagaimana proses *tournament*.

Hasil tes siklus II sudah mengalami peningkatan dari hasil tes siklus I serta hasil tes akhir siklus II menunjukkan hasil belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Faktor penyebab keberhasilan belajar ini adalah dengan pemberian bimbingan, siswa mampu menunjukkan perkembangan dalam hal hasil kerja yang baik yang dikerjakan secara bersama-sama di dalam kelompok. Hal ini sesuai dengan pendapat HD. Sudjana yang mengatakan bahwa "bimbingan dilakukan untuk mencapai banyak hal terutama memperlancar perkembangan siswa. Tujuan yang ingin dicapai dalam perkembangan siswa bukan terbatas pada perubahan kognitif, tetapi juga keterampilan, nilai, dan sikap yang merupakan bagian dari kehidupan peserta didik" (Sedanayasa, 2010).

Siswa mampu mengerjakan langkah-langkah penyelesaian dengan mengaitkan konsep-konsep yang ada, sehingga siswa mampu mengelola pikirannya serta mampu menghubungkan antara satu konsep dan konsep lainnya. Hal ini sesuai dengan teori Piaget dalam perspektif konstruktivisme yang menyatakan bahwa "struktur kognitif siswa akan berubah apabila siswa mampu melakukan adaptasi ketika belajar dan siswa mampu memproses pikirannya untuk mengaitkan satu konsep dengan konsep yang lain" (Dimiyati dan Mudjiono, 2002).

Siswa sudah berani menyampaikan pendapat maupun bertanya karena motivasi yang diberikan. Motivasi belajar merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar dalam diri siswa akan membangun keaktifan siswa dalam proses pembelajaran (Suwatra, 2007). Berdasarkan hal ini, siswa yang malu bertanya diberikan motivasi dengan memberikan penguatan positif agar berani dan merasa percaya diri memberikan tanggapan atau bertanya.

Siswa sudah mampu mengerjakan soal-soal yang diberikan karena guru lebih banyak memberikan latihan soal dalam setiap pertemuan. Hal ini sesuai dengan teori belajar behavioristik yang dikemukakan oleh Thorndike. Thorndike (dalam Suwatra, 2007) mengungkapkan bahwa "latihan akan menyempurnakan respon.

Latihan yang dilakukan dan proses belajar yang terjadi dalam mempelajari suatu konsep akan membantu penguasaan atau proses belajar seseorang terhadap konsep yang sejenis atau mirip". Berdasarkan teori ini, siswa yang belum bisa memahami dan mengerjakan soal, setelah diberikan latihan soal secara berulang-ulang mampu meningkatkan pemahaman terhadap soal tersebut, sehingga mampu mengerjakannya.

Jadi model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan baerbantuan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, ternyata ada beberapa penelitian yang telah membuktikan keefektifan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu penelitian yang dilakukan oleh Pt Eka Yuni Astuti (2011). Study Penggunaan Model Pembelajaran TGT dengan Pembelajaran langsung DI (*direct instruction*) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SD No. 3 Tukad Mungga. Penerapan model ini, ternyata sangat membantu siswa dalam kegiatan belajar siswa secara langsung dengan menggunakan TGT sehingga siswa dapat menumbuhkan tanggung jawab perorangan, dan menumbuhkan kepercayaan diri siswa.

Hasil penelitian yang dilakukan Malisni (2009) dengan judul "Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Berfasilitas Media *Power Point* Terhadap Hasil Belajar IPA (Biologi) Siswa Kelas X SMP 2 Sawan Tahun Pelajaran 2008/2009" ternyata mampu meningkatkan hasil belajar biologi siswa. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* berfasilitas media *power point* sangat membantu dalam meningkatkan hasil belajar IPA (biologi). Hasil penelitian yang telah didapatkan dari hasil tes terhadap hasil belajar siswa berada pada kategori tinggi.

Hipotesis yang berbunyi, "jika model pembelajaran TGT berbantuan media Kartu Domino diterapkan dengan baik, maka hasil belajar matematika siswa kelas IV semester I di SD No 4 Kayuputih Melaka tahun pelajaran 2012/2013 Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng meningkat" dapat diterima. Maka penerapan model pembelajaran TGT berbantuan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Dengan demikian penelitian dihentikan.

PENUTUP

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan maka dapat ditarik simpulan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan berbantuan media kartu domino dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV di SD No 4 Kayuputih Melaka tahun pelajaran 2012/2013 Kecamatan Sukasada Kabupaten Buleleng. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan persentase hasil belajar siklus I sebesar 70,5% yaitu pada kategori sedang menjadi 80,20% pada kategori tinggi. Hasil belajar matematika siswa kelas IV siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 9,75%.

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh dalam penelitian tindakan kelas ini, maka dapat diajukan beberapa saran kepada SD No. 1 Sari Mekar antara lain sebagai berikut: Bagi guru mata pelajaran matematika di SD No 4 Kayuputih Melaka diharapkan agar menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT khususnya

dalam mata pelajaran matematika serta terus melakukan inovasi pembelajaran pada berbagai bidang pelajaran sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Bagi siswa, dalam mengikuti pembelajaran matematika dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT agar mengikuti dengan seksama, sehingga memperoleh pengalaman yang lebih berharga dan bermakna di dalam mewujudkan kemandirian belajar. Kepala sekolah disarankan agar dapat menciptakan kondisi yang mampu mendorong para guru untuk mencoba mengimplentasikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam bidang studi matematika dan bidang studi lain.

Bagi peneliti lain yang ingin mendalami penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT diterapkan dapat melakukan penelitian dengan lebih optimal agar mendapatkan hasil yang diinginkan.

DAFTAR UJUKAN

- Arnyana, Ida Bagus Putu. 2009. *Strategi Belajar Mengajar*. Denpasar: Universitas Udayana.
- Astuti, Pt Eka Yuni. 2011. *Study Penggunaan Model Pembelajaran TGT dengan Pembelajaran langsung DI (direct instruction) terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV di SD No. 3 Tukad Mungga Singaraja Tahun Pelajaran 2011/2012*. Skripsi (tidak diterbitkan). Singaraja: UNDIKSHA
- Dimiyanti dan Mudjiono, 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Asdi Mahasatya.
- Malisni, Timorida. 2009. *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Berfasilitas Media Power Point Terhadap Hasil Belajar IPA (Biologi) Siswa Kelas X SMP 2 Sawan Tahun Pelajaran 2008/2009*. Skripsi (tidak diterbitkan). Singaraja: UNDIKSHA

Mikarsa, Hera Lestari, dkk. 2007. *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Mulyasa. 2006. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: Rosda.

Sedanayasa, Gede. 2010. *Bimbingan di Sekolah Dasar*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.

Sumarno, Alim. 2011. "*Model Pembelajaran Kooperatif*". Tersedia pada <http://matematikacerdas.wordpress.com/2011/07/16/model-pembelajaran-kooperatif> (diakses tanggal 19 Februari 2012).

Suwatra, I Wayan dkk. 2007. *Belajar dan Pembelajaran*. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha.