PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR OPERASI HITUNG CAMPURAN DENGAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* SISWA KELAS III DI SDK FRATERAN 2 KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014-2015

SKRIPSI

Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
Pada Jurusan PGSD

OLEH:

ONESCA ANGGI DAMAYANTI
NPM: 11.1.01.10.0271

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN (FKIP)
UNIVERSITAS NUSANTARA PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA
UNP KEDIRI
2015

Skripsi oleh:

ONESCA ANGGI DAMAYANTI
NPM: 11.1.01.10.0271

Judul:

PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR OPERASI HITUNG CAMPURAN DENGAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* SISWA KELAS III DI SDK FRATERAN 2 KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014-2015

Telah disetujui Untuk diajukan Kepada

Panitia Ujian/Sidang Skripsi Jurusan PGSD

FKIP UNP Kediri

Tanggal: 15 Juni 2015

Pembimbing I	Pembimbing II
Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd	**Abdul Aziz Hunaifi, SS., MA**
NIDN. 725076201	NIDN. 0704078402

Skripsi oleh:

ONESCA ANGGI DAMAYANTI
NPM: 11.1.01.10.0271

Judul:

PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR OPERASI HITUNG CAMPURAN DENGAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* SISWA KELAS III DI SDK FRATERAN 2 KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014-2015

Telah dipertahankan di depan Panitia Ujian/Sdidang Skripsi
Jurusan PGSD FKIP UNP Kediri
Pada tanggal: 20 Agustus 2015

Dan Dinyatakan telah Memenuhi Persyaratan

Panitia Penguji:	**Tanda Tangan**
1. Ketua : (Drs. Setya Adi Sancaya)	
2. Penguji I : (Abdul Aziz Hunaifi, SS., MA)	
3. Penguji II : (Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd)	

Mengetahui,
Dekan FKIP,

Mengetahui,
Dekan FKIP

Dr. Hj. Sri Panca Setyawati, M.Pd
NIDN.0716046202

PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR OPERASI HITUNG CAMPURAN DENGAN MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE *TEAM GAME TOURNAMENT* SISWA KELAS III DI SDK FRATERAN 2 KOTA KEDIRI TAHUN PELAJARAN 2014-2015

ONESCA ANGGI DAMAYANTI
NPM: 11.1.01.10.0271
FKIP - PGSD

onescareza@gmail.com
Dra. Endang Sri Mujiwati, M.Pd dan Abdul Aziz Hunaifi, SS., MA
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

Onesca Anggi Damayanti: Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Operasi Hitung Campuran dengan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* Siswa Kelas III di SDK Frateran 2 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2014-2015, Skripsi, PGSD, FKIP UNP Kediri, 2015.

Penelitian ini dilatar belakangi hasil pengamatan dan pengalaman peneliti, bahwa minat siswa dalam mempelajari Matematika dirasa masih kurang, hal ini dibuktikan dengan wawancara yang dilakukan dengan guru kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri, tidak semua mata pelajaran disenangi oleh siswa, salah satunya adalah Matematika. Oleh karena itu, siswa beranggapan bahwa pelajaran Matematika sulit.

Permasalahan penelitian ini adalah (1) Bagaimana motivasi dan hasil belajar operasi hitung campuran tanpa menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* siswa kelas III di SDK Frateran 2 Kota Kediri? (2) Bagaimana motivasi dan hasil belajar operasi hitung campuran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* siswa kelas III di SDK Frateran 2 Kota Kediri? (3) Adakah peningkatan motivasi dan hasil belajar tanpa dan dengan menggunakan operasi hitung campuran tanpa dan dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* siswa kelas III di SDK Frateran 2 Kota Kediri?

Bentuk penelitian ini adalah penelitan tindakan kelas berlangsung 2 siklus. Tiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri yang berjumlah 38 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, dokumentasi, catatan lapangan, dan tes.Validitas data yang digunakan adalah triangulasi data dan triangulasi metode. Teknik analisis data yang digunakan adalah model analisis interaktif yang mempunyai tiga buah komponen yaitu reduksi data, sajian data, dan penarikan kesimpulan atau verifikasi.

Kesimpulan hasil penelitian ini adalah (1) Penggunaan model pembelajaran *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* (TGT) pada pembelajaran Matematika dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar operasi hitung campuran siswa kelas III di SDK Frateran 2 Kota Kediri. Peningkatan tersebut dapat dibuktikan dengan meningkatnya nilai belajar operasi hitung campuran pada mata pelajaran Matematika pada setiap siklusnya, yaitu pada siklus I rata-rata kelas menjadi 73,95 dengan ketuntasan kelas baru mencapai 71,05% (27 dari 38 siswa). Pada siklus II nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 80,92 dengan ketuntasan kelas sebesar 94,74% (36 dari 38 siswa). (2) Ada peningkatan sikap antusiasme siswa, karena merasa lebih santai, menikmati dan lebih percaya diri dalam mengikuti pelajaran Matematika dari pada sebelumnya. Siswa terlihat lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran di kelas baik dalam diskusi kelompok maupun pada saat turnamen berlangsung.

Kata Kunci: motivasi dan hasil belajar, operasi hitung campuran, *team game tournament*.

A. PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang menjadi kebutuhan sistem dalam melatih penalarannya. Melalui pengajaran Matematika diharapkan akan menambah kemampuan pengembangan keterampilan dan aplikasinya. Selain itu, Matematika adalah sarana berpikir dalam menentukan dan mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi, bahkan Matematika merupakan metode berfikir logis, matematis, dan konstan. (Sabri, M. Alisuf, 2003: 120).

Operasi hitung campuran merupakan kegiatan hitung bilangan yang melibatkan lebih dari satu operasi hitung bilangan (Aziz, 1999: 12). Operasi hitung bilangan terdiri dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian. Sehingga siswa dalam pembelajaran harus mengerjakan dengan penuh keteletian, Harapan siswa dapat mengerjakan soal operasi hitung campuran dengan benar dan tepat.

Salah satu kompetensi dasar pada pembelajaran Matematika di kelas III Sekolah Dasar yaitu KD 1.4 melakukan operasi hitung campuran. Indikator dari KD 1.4 adalah menghitung operasi hitung campuran. Dengan mempelajari materi operasi hitung campuran diharapkan siswa dapat menghitung operasi hitung campuran yang terdiri dari penjumlahan, pengurangan, perkalian, dan pembagian.

Berdasarkan data nilai yang diperoleh dari hasil tes awal pada siswa kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri, rata-rata nilai keterampilan berhitung untuk materi operasi hitung campuran termasuk dalam kategori rendah. Nilai rata-rata keterampilan berhitung hanya sebesar 43,16 dengan kriteria ketuntasan minimal (KKM) sebesar 64. Hal ini ditunjukkan dari 38 siswa, hanya sebanyak 11 anak (28,95%) yang nilainya di atas batas tuntas. Fakta tersebut merupakan suatu indikasi bahwa proses pembelajaran yang telah dilaksanakan kurang berhasil dalam memberikan keterampilan berhitung pada siswa. Oleh karena itu, peneliti sebagai guru mencoba untuk memberikan alternatif model pembelajaran berupa model *cooperative learning* tipe *Team Game Tournament*, dengan harapan pembelajaran ini bisa meningkatkan motivasi dan hasil belajar operasi hitung campuran pada mata pelajaran Matematika.

Atas dasar uraian tersebut dipilihlah penelitian tindakan kelas dengan mengambil judul **"Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Operasi Hitung Campuran dengan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* Siswa Kelas III di SDK Frateran 2 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2014/2015".**

Berdasarkan uraian tersebut, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah "*Bagaimanakah kemampuan menghitung operasi hitung campuran pada siswa kelas III?*" "*Apakah model kooperatif tipe team games tournament dapat meningkatkan motivasi dan*

hasil belajar siswa kelas III?" "*Apakah dengan jumlah siswa sebanyak 38 siswa pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe team games tournament ideal diterapkan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa kelas III?*"

Pembatas masalah dalam penelitian ini adalah: 1) Kemampuan mengoperasikan operasi hitung campuran dengan menggunakan model *cooperative learning* tipe *team games tournament* pada siswa kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri. 2) Pengaruh model *cooperative learning* tipe *team games tournament* terhadap peningkatan motivasi dn hasil belajar pada siswa kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri.

Perumusan dan pemecahan masalahnya adalah: 1) Bagaimana motivasi dan hasil belajar operasi hitung campuran tanpa menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* siswa kelas III di SDK Frateran 2 Kota Kediri? 2) Bagaimana motivasi dan hasil belajar operasi hitung campuran dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* siswa kelas III di SDK Frateran 2 Kota Kediri? 3) Adakah peningkatan motivasi dan hasil belajar tanpa dan dengan menggunakan operasi hitung campuran tanpa dan dengan menggunakan model *Cooperative Learning* tipe *Team Game Tournament* siswa kelas III di SDK Frateran 2 Kota Kediri?

Kegunaan penelitian ini adalah: 1) Bagi guru: (a) Membantu guru dalam memperbaiki proses pembelajaran. (b) Memperoleh wawasan tentang model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Games-Tournament* (TGT). (c) Meningkatnya kreativitas guru untuk menciptakan kondisi belajar yang menarik, menyenangkan, dan berkualitas. 2) Sekolah: (a) Memberikan sumbangan yang positif dalam rangka perbaikan pembelajaran dan peningkatan mutu proses pembelajaran. (b) Meningkatnya kinerja sekolah dengan optimalnya kinerja guru. (c) Terwujudnya pembelajaran efektif di sekolah.

B. METODE PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri. Penelitian ini dilaksanakan di kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri. Pemilihan tempat ini didasarkan pada pertimbangan:

1. SDK Frateran 2 Kota Kediri merupakan tempat teman peneliti mengajar, sehingga mempermudah peneliti dalam melakukan penelitian.
2. Sekolah tersebut belum pernah digunakan sebagai objek penelitian yang sejenis, sehingga terhindar dari kemungkinan penelitian ulang.
3. Terdapat permasalahan dalam pembelajaran matematika.

PTK yang dilaksanakan ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar operasi hitung campuran siswa 3 SDK Frateran 2 Kota Kediri melalui penerapan model

pembelajaran kooperatif tipe *Team-Games-Tournament* (TGT). Menurut model Kemmis & Mc Taggart, PTK mencakup empat langkah, yaitu: 1) perencanaan (*plan*), 2) tindakan (*action*), 3) pengamatan (*observation*), 4) refleksi (*reflection*). Keempat langkah tersebut bersifat spiral dan dipandang sebagai satu siklus (Wiriaatmaja, Rochiati, 2005: 66).

Secara rinci prosedur penelitian tindakan ini dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siklus I
   a. Perencanaan tindakan
      1) Peneliti menyusun berbagai perangkat pembelajaran, antara lain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), LKS beserta kunci jawaban.
      2) Peneliti menyusun berbagai perlengkapan dalam kegiatan *games* dan turnamen, antara lain kisi-kisi soal permainan, lembar permainan beserta kunci jawaban, lembar skor *games*, lembar rangkuman tim.
      3) Peneliti menyusun alat evaluasi sebagai penilaian individu berupa soal tes akhir siklus I beserta kunci jawaban dengan mengacu pada kisi-kisi soal tes akhir siklus.
      4) Peneliti menyusun lembar observasi untuk mengamati kinerja guru dan lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran siswa dalam pembelajaran.
      5) Peneliti menyiapkan media pembelajaran
      6) Menetapkan indikator ketercapaian.
   b. Pelaksanaan tindakan
      1) Pertemuan Pertama
         a) Menggali pengetahuan awal dari siswa dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan materi operasi hitung campuran mempergunakan media.
         b) Membagi kelas menjadi 9 kelompok, setiap kelompok terdiri dari empat atau lima orang.
         c) Guru menerangkan pokok-pokok materi pelajaran untuk kemudian didiskusikan dalam kelompok.
         d) Guru membagikan LKS untuk dikerjakan secara berkelompok untuk penguasaan materi bagi anggota kelompok.
         e) Siswa mempresentasikan hasil diskusi.
         f) Observasi kegiatan pembelajaran.
      2) Pertemuan kedua
         a) Menyelenggarakan kegiatan turnamen sebagai *review* materi pelajaran dan untuk menguji keterampilan berhitung siswa.
         b) Memberikan evaluasi akhir materi operasi hitung campuran kepada siswa.

c. Observasi

Observer dalam penelitian ini adalah guru kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri. Observer melakukan pengamatan atau observasi terhadap guru dan siswa ketika pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Games-Tournament* (TGT). Pengamatan aktivitas siswa meliputi pengamatan afektif dan psikomotor siswa.

d. Refleksi

Refleksi berarti penilaian dan pengkajian terhadap hasil evaluasi data kaitannya dengan indikator kinerja siklus I. Peneliti menganalisis keterampilan berhitung siswa sesuai dengan nilai saat evaluasi pembelajaran. Jika siswa yang berhasil saat evaluasi mencapai indikator ketercapaian kinerja sebesar 75%, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Games-Tournament* (TGT) tersebut telah berhasil. Namun, jika siswa yang mengalami peningkatan keterampilan berhitung secara klasikal belum mencapai indikator ketercapaian kinerja sebesar 75%, maka proses pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Games-Tournament* (TGT) tersebut perlu diperbaiki lagi dan disempurnakan pada siklus II.

2. Siklus II

a. Perencanaan tindakan

1) Peneliti menyusun perangkat pembelajaran, antara lain Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), LKS beserta kunci jawaban.
2) Peneliti menyusun berbagai perlengkapan dalam kegiatan *games* dan turnamen, antara lain lembar permainan beserta kunci jawaban, lembar skor *games*, lembar rangkuman tim.
3) Peneliti menyusun alat evaluasi sebagai penilaian individu berupa soal tes akhir siklus II beserta kunci jawaban.
4) Peneliti menyusun lembar observasi untuk mengamati kinerja guru dan lembar observasi untuk mengamati proses pembelajaran siswa dalam pembelajaran.
5) Peneliti menyiapkan media pembelajaran berupa media nomograf.

b. Pelaksanaan tindakan

Pada tahap pelaksanaan tindakan ini masih sama dengan siklus I yaitu menerapkan metode pembelajaran *TGT* dengan sesuai dengan rencana pembelajaran untuk tiap pertemuan yang telah direncanakan. Pelaksanakan tindakan mengacu pada skenario pembelajaran berikut:

1) Pertemuan pertama
   a) Memperbaiki tindakan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disempurnakan berdasarkan hasil refleksi pada siklus I.
   b) Guru menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Games-Tournament* (TGT) yang telah di perbaiki dan disempurnakan.
   c) Siswa dibagi menjadi 9 kelompok dan diberi penugasan untuk mendiskusikan lembar kerja siswa (LKS).
   d) Diskusi kelompok dengan media nomograf di-*setting* guru menjadi permainan yang menyenangkan. Setiap kelompok berlomba untuk menjadi yang terbaik.
   e) Siswa melaporkan hasil diskusi di depan kelas. Selanjutnya guru memberikan umpan balik dan penguatan terhadap hasil diskusi dari tiap kelompok.
   f) Siswa mengerjakan soal evaluasi yang diberikan guru melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Games-Tournament* (TGT).
   g) Guru menutup pelajaran dengan memberikan refleksi kepada siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Games-Tournament* (TGT).
2) Pertemuan kedua
   a) Menyelenggarakan kegiatan turnamen sebagai *review* materi pelajaran dan untuk menguji keterampilan berhitung siswa.
   b) Memberikan evaluasi akhir materi operasi hitung campuran kepada siswa. (Arikunto, Suharsimi dkk., 2008: 13).

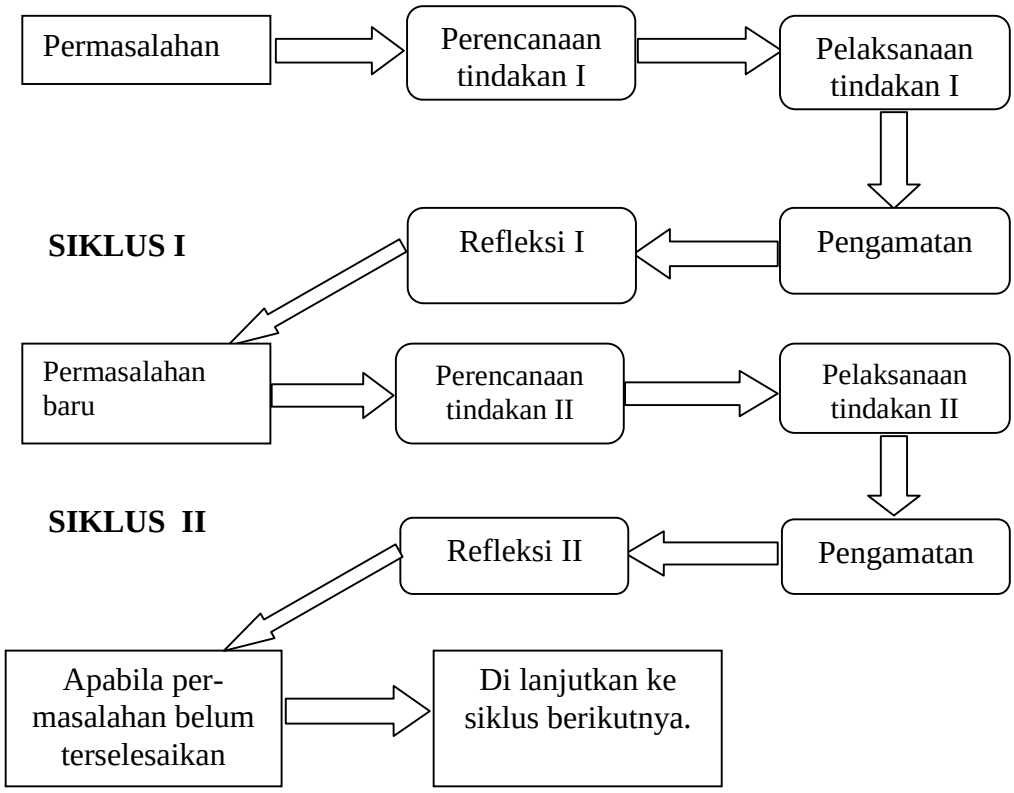
c. Observasi

Observer dalam penelitian ini adalah guru kelas III 3 SDK Frateran 2 Kota Kediri. Observer melakukan pengamatan atau observasi terhadap guru, siswa, dan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Games-Tournament* (TGT). Pengamatan aktivitas siswa meliputi pengamatan afektif dan psikomotor siswa.

d. Refleksi

Penelitian diakhiri pada siklus II karena dari hasil observasi, keterampilan berhitung matematika siswa sudah meningkat. Apabila dilihat dari hasil belajar kognitif, afektif, dan psikomotor sudah terjadi peningkatan penguasaan materi pembelajaran dan peningkatan keterampilan berhitung matematika materi operasi hitung campuran. Selain itu, 75% dari keseluruhan siswa di kelas mendapatkan nilai akhir yang berada di atas Kriteria Ketuntasan Minimal yaitu 64.

Peneliti dalam kegiatan penelitian terlibat langsung dalam penerapan semua tahapan, yaitu mulai dari perencanaan tindakan sampai refleksi. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, di mana hubungan antara dua siklus dapat digambarkan sebagai berikut:



(Arikunto, Suharsimi dkk., 2008: 13).

Teknik pengumpulan data yang digunakan, meliputi teknik tes dan nontes.

1. Teknik tes

   Pemberian tes pada setiap akhir pembelajaran dimaksudkan untuk mengukur seberapa jauh keterampilan berhitung siswa pada materi operasi campuran yang diperoleh siswa kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri setelah kegiatan pemberian tindakan. Tes yang diberikan berbentuk tes tertulis.

2. Teknik nontes

   Instrumen yang digunakan dalam teknik nontes ini, meliputi lembar observasi (pengamatan), pedoman wawancara, dokumentasi, dan catatan lapangan. Pelaksanaan teknik nontes dalam penelitian ini untuk mengukur seberapa jauh peningkatan kualitas proses pembelajaran siswa kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri dan kinerja guru kelas III saat metode TGT diaplikasikan.

   a. Observasi langsung

      Observasi dalam penelitian ini digunakan untuk mengukur atau menilai aktivitas guru dan siswa kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri, serta penggunaan metode TGT saat pembelajaran berlangsung.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan terhadap guru kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri yang bertujuan menggali informasi untuk memperoleh data yang berkaitan dengan pelaksanaan pembelajaran dan keterampilan berhitung operasi campuran pada siswa kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Games-Tournament* (TGT).

c. Dokumentasi

Data dokumentasi meliputi silabus matematika kelas III dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), hasil observasi selama proses pembelajaran, serta hasil tes siswa kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri sebelum dan sesudah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Games-Tournament* (TGT).

d. Catatan lapangan

Sumber informasi yang penting dalam penelitian ini adalah catatan lapangan yang dibuat oleh peneliti. Berbagai aspek pembelajaran di kelas, suasana kelas, pengelolaan kelas, hubungan interaksi guru dengan siswa, interaksi siswa dengan siswa, dan kegiatan penelitian semuanya dapat dibaca kembali dari catatan lapangan ini. Fungsi catatan lapangan adalah untuk melakukan *cross check* dengan data-data yang telah didapatkan.

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis interaktif. Model analisis interaktif mempunyai tiga komponen, yaitu: 1) reduksi data (*data reduction)*, 2) penyajian data *(data display)*, 3) *conslucion drawing (verification)*. Miles dan Huberman dalam Arikunto, Suharsimi (2006: 91), menjelaskan tiga komponen tersebut sebagai berikut:

1. Reduksi data (*data reduction)*

Reduksi data yaitu proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan, dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Data-data penelitian yang telah dikumpulkan selanjutnya direduksi. Reduksi dalam penelitian ini dilakukan dengan pemilihan dan penyederhanaan data kasar yang didapat oleh peneliti.

2. Penyajian data *(data display)*

Penyajian data yaitu sekumpulan informasi tersusun yang memberi kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Hasil dari data-data penelitian selanjutnya digabungkan dan disimpulkan. Penyajian data yang telah direduksi, kemudian disusun dan didisplay dalam bentuk tabel, grafik, dan dinarasikan dalam pembahasan penelitian.

3. *Conslucion drawing (verification)*

Penarikan kesimpulan tentang peningkatan yang terjadi dilaksanakan secara bertahap mulai dari kesimpulan sementara, kesimpulan yang ditarik pada akhir siklus I, dan kesimpulan terakhir pada akhir siklus II. Kesimpulan yang pertama sampai dengan yang terakhir harus terkait.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Sesuai judul penelitian yaitu "Peningkatan Motivasi dan Hasil Belajar Operasi Hitung Campuran Dengan Model *Cooperative Learning* Tipe *Team Game Tournament* Siswa Kelas III di SDK Frateran 2 Kota Kediri Tahun Pelajaran 2014-2015. Penelitian ini mengambil dua siklus. Dalam penelitian ini dipilih kolaborator yaitu guru kelas III, karena guru kelas tersebut juga memegang bidang studi Matematika di kelas III. Setelah bertemu dengan kolaborator, peneliti dan kolaborator mengabsen siswa yang hadir dan ternyata dari 38 siswa semua hadir dan semua siswa siap mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti, guru menggunakan metode ceramah dan tanya jawab dalam proses pembelajaran. Peneliti juga melihat bahwa pembelajaran matematika cenderung didominasi oleh guru. Pada saat guru memberikan pertanyaan, siswa hanya diam. Siswa akan menjawab pertanyaan dari guru jika ditunjuk oleh guru. Siswa hanya berbisik-bisik jika diberi kesempatan bertanya tentang materi yang disampaikan.

1. Rencana Umum Pelaksanaan Tindakan

Sebelum melakukan kegiatan penelitian, maka dilakukan perencanaan oleh peneliti dan kolaborator, yaitu Ibu Maria Hary Purwiyanti selaku guru kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri dan disepakati bahwa rencana umum pelaksanaan tindakan dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 10 Januari 2015. Kondisi pembelajaran berpusat pada guru (*teacher centered)*, guru aktif sedangkan siswa bersikap pasif sehingga proses pembelajaran kurang melibatkan peran siswa baik secara fisik maupun mental dalam kegiatan pembelajaran.

2. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus I

a. Persiapan Tindakan

Pada tahap persiapan tindakan ini peneliti bersama kolaborator (Ibu Maria Hary Purwiyanti) selaku guru kelas III melakukan persiapan untuk merencanakan tindakan siklus I.

b. Perencanaan Tindakan

Setelah peneliti melaksanakan persiapan, maka langkah selanjutnya peneliti bersama kolaborator melaksanakan kegiatan perencanaan tindakan siklus I dan disepakati akan dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 18 Januari 2015.

c. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan siklus I dilaksanakan selama satu kali pertemuan, seperti yang telah direncanakan, yaitu hari Selasa, 18 Januari 2015. Pertemuan pertama dilaksanakan selama 2x35 menit sedangkan pertemuan kedua dilaksanakan selama 3x35 menit sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP.

Peneliti membuat rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Tahap pelaksanaan tindakan pertama meliputi kegiatan sebagai berikut:

1) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
2) Menyusun Lembar Kerja Siswa dan soal evaluasi akhir.
3) Menyusun lembar observasi
4) Menyiapkan media pembelajaran garis bilangan model “mobil”.

d. Pengamatan dan Analisis Hasil Pengamatan

Dalam pengamatan ini, peneliti meminta bantuan guru kelas III yang bertindak sebagai observer dan teman sejawat untuk mengambil gambar foto. Observer sebagai partisipan pasif berada di bangku paling belakang untuk mengamati jalannya pembelajaran melalui pedoman observasi yang telah dibuat.

Berdasarkan hasil observasi tersebut, dapat diidentifikasi bahwa kualitas proses pembelajaran siswa kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri mendapatkan skor rata-rata sebesar 2,45 dengan kriteria baik. Berdasarkan hasil observasi kinerja guru pada siklus I, diperoleh gambaran kualitas kinerja guru dalam pembelajaran, yaitu sebagai berikut:

1) Guru sudah mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan baik.
2) Kemampuan guru memberikan apersepsi sudah baik.
3) Keterampilan guru mengajukan pertanyaan sudah baik.
4) Guru telah menyampaikan materi dengan sangat baik, penjelasan materi disertai dengan penggunaan alat peraga yang mendukung.
5) Guru sudah cukup baik dalam mengelola kelas.
6) Guru belum mengelola waktu pelajaran dengan baik karena kegiatan diskusi telah melampaui batas waktu yang diberikan.
7) Guru telah membimbing kegiatan diskusi dengan baik.
8) Perhatian guru terhadap siswa saat pembelajaran cukup baik.

9) Guru kurang jelas dalam memberikan pengarahan jalannya turnamen.
10) Kemampuan menutup pelajaran sangat baik.

Berdasarkan hasil observasi kinerja guru tersebut, dapat diidentifikasi bahwa kualitas kinerja guru kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri mendapatkan skor rata-rata sebesar 2,4 dengan kriteria baik. Berdasarkan data nilai tes akhir siklus I, dapat diidentifikasi bahwa siswa yang mendapatkan nilai KKM 64 ke atas sebesar 71,05% (27 dari 38 siswa), sedangkan 28,95% siswa lainnya belum sempurna dalam menyelesaikan soal yang diberikan, hal ini disebabkan mereka masih kesulitan memahami teori operasi hitung campuran. Data frekuensi keterampilan mengoperasikan operasi hitung campuran siswa kelas III pada tes akhir siklus I dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.1
Data Frekuensi Keterampilan Berhitung Operasi Campuran
Siswa Kelas III pada Tes Akhir Siklus I

No.	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
1	94-99	2	5,26 %
2	88-93	5	13,16 %
3	82-87	6	15,79 %
4	76-81	7	18,42 %
5	70-75	5	13,16 %
6	64-69	2	5,26 %
7	58-63	3	7,89 %
8	52-57	5	13,16 %
9	46-51	1	2,64 %
10	40-45	2	5,26 %
Jumlah		**38**	**100%**

Hasil observasi sikus I yang telah dilakukan dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan keterampilan berhitung pada mata pelajaran Matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Games-Tournament* (TGT) pada siswa kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri. Peningkatan ini tampak dari kecekatan dalam mempergunakan media pembelajaran, keberanian, kecepatan, dan kebenaran dalam menjawab setiap soal yang diajukan. Selain itu, hal iniditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas. Sebelum penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Games-Tournament* (TGT), rata-rata kelas adalah 43,16 namun setelah diterapkannya model ini, rata-rata kelasmenjadi 73,95. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas kriteria ketuntasan minimal (KKM) 64 sebanyak 27 siswa, yang sebelumnya hanya 11 siswa dari jumlah keseluruhan 38 siswa.

Dari segi nilai yang diperoleh siswa, nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah 40. Nilai rata-rata kelas yaitu sebesar 73,95. Siswa yang sudah mencapai

standar nilai 64 ke atas sebanyak 27 siswa (71,05% dari 38 siswa) dan siswa tersebut dapat dinyatakan sudah mencapai ketuntasan hasil belajar. Hasil tersebut telah mencapai target yang diharapkan yaitu 70% dari total siswa. Jumlah tersebut sudah dapat menunjukkan peningkatan bila dibandingkan sebelumnya, dengan nilai rata-rata kelas yaitu 43,16 dan hanya dicapai 11 siswa (28,95% dari 38 siswa). Terjadi peningkatan persentase dari 28,95% menjadi 71,05%. Meskipun telah mencapai target yang diharapkan pada siklus pertama yaitu 70% dari total siswa, tetapi peneliti ingin mengulangi lagi metode yang sama agar metode tersebut benar-benar terbukti dapat meningkatkan keterampilan berhitung mata pelajaran Matematika serta hasil belajar yang dicapai oleh siswa dapat lebih baik lagi.

e. Refleksi

Berdasarkan observasi dan analisis di atas, maka tindakan refleksi yang dapat dilakukan adalah:

1) Guru harus mengelola waktu pelajaran dengan lebih baik sehingga pembelajaran dapat berlangsung sesuai dengan rencana.
2) Guru harus menjelaskan kembali makna dari pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif *Team-Games-Tournament* (TGT) kepada siswa.
3) Guru menerangkan apa maksud dalam pembagian kelompok.
4) Guru harus lebih banyak melakukan pendekatan kepada siswa yang masih acuh dalam kegiatan pembelajaran.
5) Guru harus lebih dapat memahami kondisi konsentrasi siswa pada saat pembelajaran berlangsung.
6) Mengecek secara menyeluruh setiap meja turnamen saat turnamen berlangsung.

3. Pelaksanaan Tindakan Pembelajaran Siklus II

a. Persiapan Tindakan

Persiapan tindakan pada siklus II ini sama dengan apa yang telah dilakukan pada persiapan tindakan pada siklus I yaitu peneliti bersama kolaborator (Ibu Maria Hary Purwiyanti) selaku guru kelas III melakukan persiapan untuk merencanakan tindakan siklus II.

b. Perencanaan Tindakan

Setelah peneliti melaksanakan persiapan, maka langkah selanjutnya peneliti bersama kolaborator melaksanakan kegiatan perencanaan tindakan siklus I dan yang dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 20 Januari 2015 di ruang Guru SDK Frateran. Peneliti membuat rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini.

Disepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus kedua akan dilaksanakan selama dua kali pertemuan, yakni pada hari tanggal 26 Januari 2015 dan 27 Januari 2015.

c. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan kedua dilaksanakan selama 2 kali pertemuan, seperti yang telah direncanakan, yaitu pada hari Selasa, 25 Januari 2015 dan Rabu, 26 Januari 2015 di ruang kelas III. Pertemuan pertama dilaksanakanselama 2x35 menit dan pertemuan kedua dilaksanakan selama 3x35 menit sesuai dengan skenario pembelajaran dan RPP.

Peneliti membuat rencana tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini. Tahap pelaksanaan tindakan siklus II meliputi kegiatan sebagai berikut:

1) Merancang skenario pembelajaran Matematika.
2) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
3) Menyiapkan Lembar Kerja Siswa (LKS) dan lembar evaluasi.
4) Menyiapkan media pembelajaran nomograf.

d. Pengamatan dan Analisis Hasil Pengamatan

Pengamatan atau observasi di siklus II ini dilakukan dengan teknik dan pedoman yang sama dengan pengamatan atau observasi pada siklus I, pengamatan tindakan dilakukan oleh observer pada saat berlangsungnya kegiatan pembelajaran Matematika dengan menerapkan metode TGT.

Pengamatan ini difokuskan pada pelaksanaan kegiatan pembelajaran yaitu kegiatan yang dilakukan guru dan siswa selama proses pembelajaran berlangsung yang dilaksanakan dengan menggunakan alat bantu berupa lembar observasi aktivitas guru, aktivitas siswa dan dokumentasi dengan foto. Observasi ini digunakan sebagai dasar tahap refleksi siklus II.

Berdasarkan hasil observasi proses pembelajaran siswa tersebut, dapat diidentifikasi bahwa kualitas proses pembelajaran siswa kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,6 dengan kriteria sangat baik. Berdasarkan observasi kinerja guru pada siklus II, diperoleh gambaran kualitas kinerja guru dalam pembelajaran, sebagai berikut:

1) Guru sudah mempersiapkan kegiatan pembelajaran dengan baik.
2) Kemampuan guru memberikan apersepsi sudah sangat baik.
3) Keterampilan guru mengajukan pertanyaan sudah sangat baik.
4) Guru sudah baik dalam mengelola kelas.
5) Guru telah mengelola waktu pelajaran dengan sangat baik karena sudah sesuai dengan rencana.

6) Guru telah membimbing kegiatan diskusi dengan sangat baik.
7) Perhatian guru terhadap siswa saat pembelajaran sudah baik.
8) Guru paham dalam memberikan pengarahan jalannya turnamen.
9) Kemampuan menutup pelajaran sudah sangat baik.

Berdasarkan hasil observasi kinerja guru pada siklus II tersebut, dapat diidentifikasi bahwa kualitas kinerja guru kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,75 dengan kriteria sangat baik.

Berdasarkan data nilai tes akhir siklus, dapat diidentifikasi bahwa siswa yang mendapatkan nilai KKM 64 ke atas sebesar 94,74% (36 dari 38 siswa), sedangkan 5,26% siswa lainnya belum sempurna dalam menyelesaikan soal yang diberikan. Hal ini menunjukkan bahwa keterampilan berhitung siswa terhadap mata pelajaran Matematika telah mencapai target yang telah ditetapkan. Data frekuensi keterampilan berhitung mengoperasikan operasi hitung campuran siswa kelas III pada tes akhir siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2
Data Frekuensi Keterampilan Berhitung Operasi Campuran
Siswa Kelas III pada Siklus II

No.	Interval Nilai	Frekuensi	Persentase
1	91-99	7	18,42 %
2	82-90	9	23,68 %
3	73-81	12	31,58 %
4	64-72	8	21,05 %
5	55-63	2	5,26 %
Jumlah		**38**	**100%**

Dengan demikian, diketahui bahwa hasil analisis data terhadap pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II, secara umum telah menunjukkan perubahan yang signifikan. Guru dalam melaksanakan pembelajaran semakin mantap dan luwes dengan sedikit kekurangan. Keberhasilan ini secara umum keterampilan berhitung. Hal ini ditunjukkan dengan meningkatnya nilai rata-rata kelas menjadi 80,92. Jumlah siswa yang mendapatkan nilai di atas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebanyak 36 siswa dari jumlah keseluruhan 38 siswa. Berdasarkan hasil observasi dan interpretasi tindakan pada siklus kedua, peneliti melakukan analisis sebagai berikut:

1) Kelemahan guru dalam siklus kedua ini adalah:
   Guru kurang merata dalam pengawasan meja turnamen. Hal tersebut dikarenakan kondisi kelas yang sempit menyebabkan penataan meja sewaktu pelaksanaan turnamen kurang baik, sehingga guru kurang dapat bergerak leluasa berkeliling ke setiap meja.

2) Sedangkan dari segi siswa ditemukan beberapa kekurangan, yaitu masih ada siswa yang gaduh ketika pembelajaran berlangsung.

Dari hasil perhitungan, nilai rata-rata kelas sebesar 80,92. Nilai ini sudah di atas nilai standar. Sehingga, dianggap pembelajaran sudah mencapai titik ketuntasan dan terbukti bahwa terjadi peningkatan keterampilan berhitung mata pelajaran Matematika dengan metode pembelajaran kooperatif tipe *Team-Games-Tournament* (TGT) pada siswa kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri.

e. Refleksi

Tindakan refleksi yang dapat diambil berdasarkan pengamatan dan analisis yang telah dilakukan adalah:

1) Guru lebih kreatif dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif sehingga siswa memiliki motivasi belajar yang tinggi.
2) Guru harus lebih kreatif dalam mengorganisasikan aktivitas pembelajaran agar pembelajaran berjalan dengan lancar.

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I dan II terjadi peningkatan keterampilan berhitung mata pelajaran Matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Games-Tournament* (TGT) pada siswa kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri, dari siklus I ke siklus berikutnya. Dapat dinyatakan, siswa yang memiliki motivasi berprestasi tinggi dan berpartisipasi aktif dalam pembelajaran akan lebih berprestasi bila dibandingkan dengan siswa yang motivasi berprestasinya rendah dan tidak berpartisipasi aktif dalam pembelajaran.

Bertolak dari hasil observasi dan analisis data yang ada, dapat diketahui ada peningkatan keterampilan berhitung pada pembelajaran Matematika materi mengoperasikan operasi hitung campuran pada siswa kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri tahun pelajaran 2014-2015. Peningkatan keterampilan berhitung siswa kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri dalam penelitian ini dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3
Rekap Peningkatan Keterampilan Berhitung Operasi Campuran
Siswa Kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri

No.	Kriteria	Tes Awal	Siklus I	Siklus II	Keterangan
1	Jumlah siswa yang mendapat nilai ≥64	11 siswa	27 siswa	36 siswa	Ada peningkatan
2	Persentase siswa yang mendapat nilai ≥64	28,95%	71,05%	94,74%	Ada peningkatan
3	Nilai rata-rata kelas	43,16	73,95	80,92	Ada peningkatan

Dari data peningkatan keterampilan mengoperasikan operasi hitung campuran siswa kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri pada tes awal, tes akhir siklus I dan tes akhir siklus II dapat disimpulkan bahwa:

1. Jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 64 pada tes awal sebanyak 11 siswa, pada tes akhir siklus I menjadi 27 siswa, kemudian pada tes akhir siklus II meningkat menjadi 36 siswa.
2. Persentase jumlah siswa yang mendapat nilai ≥ 64 pada tes awal sebanyak 28,95 %, pada tes akhir siklus I sejumlah 71,05 %, kemudian meningkat pada tes akhir siklus II menjadi 94,74 %.
3. Nilai rata-rata kelas terjadi peningkatan, yaitu pada tes awal sebesar 43,16, tes akhir siklus I sebesar 73,95, dan pada tes akhir siklus II sebesar 80,92.

Dengan demikian, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team-Games-Tournament* (TGT) pada Siklus I dan Siklus II pada materi operasi hitung campuran memperlihatkan adanya peningkatan keterampilan berhitung siswa kelas III SDK Frateran 2 Kota Kediri, tahun pelajaran 2014/2015, karena secara umum nilai rata-rata kelas maupun presentase siswa yang mendapat nilai ≥ 64 sudah mencapai target ketuntasan sebesar 75%.

D. Daftar Pustaka

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta

-------. 2008. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.

Dimyati dan Mujiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

Djamarah, Syaiful Bahri. 2009. *Psikologi Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.

Hamalik, Oemar. 2004. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Kahfi, Shohibul. 2003. *Pembelajaran Kooperatif dan Pelaksanaannya dalam Pembelajaran Matematika*. Malang: FMIPA UM.

Kasijan, Z. 2004. *Psikologi Pendidikan.* Surabaya: Bina Ilmu.

Kunandar. 2010. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas: Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Kusumah, Wijaya. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT. Indeks.

Muhadjir, Noeng. 2010. *Ilmu Pendidikan dan Perubahan Sosial.* Yogyakarta: Rake Sarasin.

Muslimin dan Ibrahim. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: UNESA.

Porter, Bobby De dkk. 2010. *Quantung Teaching*. Bandung: Kaifa.

Rahayu, Sri. 2009. *Pembelajaran Kooperatif dalam Pendidikan: Jurnal Matematika dan Pengajarannya*, (Online), tersedia: (http://tpers.net/?p=935), diunduh 13 Agustus 2014.

Rohani, Ahmad dan Abu Ahmadi. 2008. *Pengelolaan Pengajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

Sardiman AM. 2003. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Shalahuddin, Mahfud. 2005. *Pengantar Psikologi Pendidikan.* Surabaya: Bina Ilmu.

Silberman, Melvin L. 2006. *Active Learning 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Penerbit Nusamedia.

Slavin, E. Robert. 2005. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik.* Bandung: Nusa Media.

Sudjana, Nana. 2005. *Penilaian Proses Hasil Belajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.

Suhardjono. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas.* Jakarta: Bumi Aksara.

Suryabrata, Sumadi. 2008. *Psikologi Pendidikan.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Suwandi, Sarwiji. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan Penulisan Karya Ilmiah.* Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13.

Tadjab. 2010. *Ilmu Jiwa Pendidikan.* Surabaya: Karya Abditama.

Undang-Undang RI Nomor 20. 2003. *Sistem Pendidikan Nasional.* Jakarta: Cemerlang.

Uno, Hamzah B. 2008. *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.

Warsita, Bambang. 2008. *Teknologi Pembelajaran.* Jakarta: Rineka Cipta.

Whiterington. 2007. *Educational Psychology.* Bandung: Jemmars.

Wiriaatmaja, Rochiati. 2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosdakarya.