

**PENINGKATAN MOTIVASI DAN HASIL BELAJAR MATERI  
NILAI UANG MELALUI METODE *COOPERATIVE LEARNING*  
TIPE *TEAMS GROUP TOURNAMENTS* BAGI SISWA KELAS III  
SEMESTER II SDN 1 JAPAH KECAMATAN JAPAH  
KABUPATEN BLORA TAHUN PELAJARAN 2019/2020**

**Ety Susiawati**

*Guru SDN 1 Japah, Kec. Japah, Kab. Blora*

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini antara lain: 1) untuk mengetahui pelaksanaan Peningkatan Hasil Belajar Matematika, 2) untuk mengetahui metode *Cooperative Learning* pada pelajaran Matematika, 3) untuk mengetahui efektifitas pelaksanaan metode *Cooperative Learning* guna meningkatkan hasil belajar Matematika. Teknik penelitian menggunakan metode *Cooperative Learning* diterapkan pada proses pembelajaran siklus 1 dan siklus 2. Siklus 1 pembelajaran menggunakan metode *cooperative learning* ternyata masih belum memenuhi harapan peneliti, karena dibuktikan dari hasil penelitian masih ada siswa yang belum tuntas. Maka peneliti melakukan pembelajaran siklus 2 mulai dari rencana, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi, dengan tujuan perbaikan siklus 1 menghasilkan penambahan perbaikan langkah-langkah oleh peneliti pada pembelajaran siklus 2. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas yang terdiri dari perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil Belajar siswa Kelas III Semester II pada mata pelajaran Matematika dapat ditingkatkan melalui penggunaan metode *cooperative learning*. Pada pembelajaran awal rata-rata 8 siswa yang melakukan aktifitas yang relevan dengan pembelajaran. Siklus 1 siswa yang aktif naik menjadi 11 siswa dan pada siklus II siswa yang aktif bertambah menjadi 12 siswa. Dengan demikian tiap pembelajaran terjadi kenaikan sebanyak 3 siswa atau 25%. Pada grafik 5 tentang aktifitas siswa yang kurang relevan dengan pembelajaran mengalami pengurangan sebanyak 1 siswa atau 5%. Pencapaian nilai rata kelas mengalami peningkatan dari Pra Siklus 73, Siklus I sebanyak 83 dan Siklus II sebanyak 93. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran yang berlangsung semakin menarik dan menyenangkan sehingga jumlah siswa yang melakukan aktifitas yang kurang relevan dengan pembelajaran semakin berkurang. Dengan demikian kesimpulan bahwa metode *cooperative learning* dapat meningkatkan hasil belajar materi Nilai Uang pada Kelas III semester II.

**Kata Kunci :** Hasil Belajar Matematika, Nilai Uang, *Cooperative Learning Type TGT*

**PENDAHULUAN**

Secara umum matematika merupakan pelajaran yang dianggap sulit dan tidak disukai oleh siswa. Hal ini sesuai dengan hasil angket siswa kelas III SDN 1 Japah, Kec. Japah, Kab. Blora yang menyatakan bahwa 33% siswa tidak menyukai pelajaran matematika dan merasa sulit untuk mengikutinya.

Kalau kita kaji lebih dalam hal tersebut bukan merupakan kesalahan siswa semata tetapi dapat juga disebabkan oleh faktor guru itu sendiri sebagai pendidik. Kekurangan guru yang biasa dilakukan dalam kegiatan belajar mengajar adalah mengambil jalan pintas dalam pembelajaran.

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat dibidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini didasari oleh perkembangan matematika dibidang teori bilangan, aljabar, teori peluang dan analisis. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan matematika yang kuat sejak dini.

Kondisi SD Negeri 1 Jajah bila dilihat dari segi sarana dan prasarana sudah memadai. Enam ruangan kelas dan satu ruang kantor sudah dikeramik, instalasi listrik sudah tersedia dan halaman sekolah sudah dipaving. Tersedianya media pembelajaran seperti komputer makin mempermudah terciptanya proses pembelajaran yang efektif. Kondisi gedung yang kokoh dan terawat baik. Sayangnya keadaan sekolah yang demikian itu ternyata tidak didukung dengan kondisi lingkungan sekitar sekolah yang kondusif. Lokasi SD Negeri 1 Jajah terletak ditepi jalan yang menghubungkan antar desa. Kendaraan-kendaraan banyak yang lewat terkadang sangat mengganggu proses belajar mengajar. Keadaan demikian masih diperparah dengan adanya suara-suara bising pande besi dan mesin diesel yang berasal dari bengkel pande besi yang letaknya sangat dekat dengan sekolah. Keadaan lingkungan sekolah yang demikian peneliti rasakan sangat mengganggu konsentrasi belajar siswa sehingga pencapaian prestasi belajar siswa masih kurang maksimal.

Pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sangat penting bagi siswa. Siapapun tidak akan pernah menyangkal bahwa pembelajaran matematika adalah yang paling sulit.

Melihat hasil evaluasi siswa yang masih jauh dari ketuntasan yaitu hanya 8 siswa dari 12 siswa kelas III yang mencapai ketuntasan belajar, penulis berusaha merefleksi diri. Bersumber dari masalah tersebut maka penelitian ini dilaksanakan. Pada materi uang dengan indikator menyelesaikan soal cerita yang melibatkan nilai uang hanya 67% dari siswa kelas III SDN 1 Jajah yang nilainya mencapai KKM. Meskipun siswa sudah mempunyai pengalaman dalam menggunakan uang tetapi jika masalah tersebut dituangkan dalam soal cerita ternyata siswa belum mampu menyelesaikannya

### **Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas penulis/peneliti akan memperbaiki proses pembelajaran matematika melalui Penelitian Tindakan Kelas. Adalah Rendahnya aktivitas (keterlibatan) siswa dalam proses pembelajaran, Ketidakmampuan siswa menjawab pertanyaan tentang materi uang dalam hal menyelesaikan soal cerita yang melibatkan nilai uang, Kurang mampu memahami materi yaitu hanya 33% dari seluruh siswa, Proses pembelajaran tidak sesuai waktu yang direncanakan, Kegiatan diskusi hanya didominasi oleh siswa yang pandai.

### **Analisis Masalah**

Berdasarkan faktor-faktor diatas penulis melaksanakan analisis masalah yaitu: Rendahnya aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dapat diatasi dengan merencanakan kuis bagi tiap siswa sehingga masing-masing siswa dapat menjawab pertanyaan dan aktif, Ketidakmampuan siswa menjawab pertanyaan tentang materi uang dalam hal menyelesaikan soal cerita yang melibatkan nilai uang dipecahkan dengan menyusun permainan matematika menggunakan uang mainan, Siswa kurang mampu memahami

materi yaitu hanya 33% dari seluruh siswa karena masih belum terbiasa menyelesaikan soal cerita tersebut, Proses pembelajaran tidak sesuai waktu yang direncanakan dapat diatasi dengan pembatasan waktu tiap kegiatan, Agar kegiatan diskusi tidak didominasi siswa yang pandai peneliti/pendidik yang harus memberikan kesempatan kepada seluruh siswa, Dasar yang digunakan adalah teori Ausubel dengan teori makna (Meaning Theory). Kebermaknaan pembelajaran akan membuat kegiatan belajar lebih menarik, lebih menantang sehingga konsep dan prosedur matematika akan lebih mudah dipahami dan lebih tahan lama diingat oleh siswa.

### **Rumusan Masalah**

Berdasarkan hasil analisis diatas penulis/peneliti merumuskan masalah yaitu: Bagaimanakah cara meningkatkan kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal cerita tentang nilai uang melalui penerapan metode pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) siswa Kelas III Semester II SDN 1 Japah, Kecamatan Japah Tahun 2019/2020?

### **Tujuan Perbaikan**

Tujuan pelaksanaan perbaikan pembelajaran adalah meningkatkan mutu pendidikan secara umum dan secara khusus untuk:Memperbaiki pembelajaran matematika di kelas III, Meningkatkan ketuntasan belajar siswa pada materi uang dengan indikator menyelesaikan soal cerita yang melibatkan nilai uang, Mengefektifkan pembelajaran demi tercapainya tujuan pembelajaran yang optimal.

## **LANDASAN TEORI**

### **Motivasi Belajar**

Kata motivasi berasal dari kata "motif", yang berarti alasan melakukan sesuatu, sebuah kekuatan yang menyebabkan seseorang bergerak melakukan suatu kegiatan. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, (Depdikbud, 1996:593) motivasi didefinisikan sebagai dorongan yang timbul pada diri seseorang sadar atau tidak sadar untuk melakukan suatu tindakan dengan tujuan tertentu. Sondang P. Siagian (2004:138), memberikan definisi motivasi sebagai daya dorong yang mengakibatkan seseorang mau dan rela untuk mengerahkan kemampuan, tenaga dan waktunya dalam rangka pencapaian tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

Dengan demikian motivasi merupakan usaha-usaha yang dapat menyebabkan seseorang atau kelompok orang tertentu bergerak untuk melakukan sesuatu keinginan mencapai tujuan yang dikehendakinya atau mendapat kepuasan dengan perbuatannya. Untuk itu, motivasi adalah suatu proses internal yang mengaktifkan, membimbing, dan mempertahankan perilaku dalam rentang waktu tertentu. Dengan kata lain, motivasi adalah apa yang membuat kita berbuat, membuat kita tetap berbuat dan menentukan ke arena mana yang hendak kita perbuat.

Motivasi dapat dikatakan sebagai pengaruh kebutuhan dan keinginan pada intensitas dan arah seseorang yang menggerakkan orang tersebut untuk mencapai tujuan dari tingkat tertentu. Menurut Mc. Donald yang dikutip oleh Oemar Hamalik (2002:1973), motivasi adalah suatu perubahan energi di dalam diri pribadi seseorang yang

ditandai dengan timbulnya afektif, dan reaksi untuk mencapai tujuan, juga sebagai dorongan dari dalam diri seseorang dan dorongan ini merupakan motor penggerak.

### **Hasil Belajar**

Proses belajar secara tidak langsung akan memberikan perubahan bagi siswa. Menurut *Dimiyati (2002: 20)*, hasil belajar merupakan suatu puncak proses belajar. Hasil belajar dapat berupa dampak pembelajaran dan dampak pengiring. Kedua dampak tersebut bermanfaat bagi guru dan siswa.

*Hamalik (2005: 30)* menyatakan bahwa hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu, dan dari tidak mengerti menjadi mengerti.

*Gagne (dalam Yulmaiyer, 2007: 5)* menyatakan bahwa hasil belajar yang diperoleh seseorang setelah belajar berupa pengetahuan, keterampilan, sikap, dan nilai. *Bloom (Sudjana, 2011: 22)* menjelaskan bahwa hasil belajar mencakup kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor. Terdapat enam tingkatan ranah kognitif, yaitu dari pengetahuan, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penilaian. Pada afektif, terdapat lima tingkatan ranah, yaitu menerima, menanggapi, menilai, mengelola, dan menghayati, sedangkan pada ranah psikomotor, terdapat empat tingkatan, yaitu peniruan, manipulasi, pengalamiahan, dan artikulasi.

Pada pelaksanaannya, penilaian hasil belajar tidak hanya menekankan kognitif semata, melainkan afektif dan psikomotor turut menjadi pertimbangan. Namun, ranah kognitif memiliki ruang penilaian lebih besar daripada afektif dan psikomotor (*Baedhowi, 2008: 7*). *Poerwanti (2009: 1. 37)* mengungkapkan bahwa hasil belajar merupakan suatu kualitas pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

### **Pembelajaran Matematika di SDN 1 Jajah**

Matematika merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern. Matematika mempunyai peran penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teori bilangan, aljabar, teori peluang, analisis dan matematika diskrit. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Konsep dasar matematika perlu dikuasai anak didik sejak dini. Konsep tersebut diharapkan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Kegunaan matematika antara lain: (1) untuk memecahkan persoalan sehari-hari. (2) pengembangan ilmu dan (3) mengembangkan matematika itu sendiri. Menurut *Ruseffendi (1989:23)* menyatakan bahwa matematika itu terorganisasikan dari unsur-unsur yang tidak didefinisikan, definisi-definisi, aksioma-aksioma, dan dalil-dalil dimana dalil-dalil setelah dibuktikan kebenarannya berlaku secara umum, karena itulah matematika sering disebut ilmu deduktif. Sedangkan *Rising (dalam Kosasih, 1972:68)* menyatakan bahwa matematika itu adalah berpikir, pola mengorganisasikan pembuktian yang logik, matematika itu adalah bahasa, bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat.

Berdasarkan pengamatan diatas menunjukkan bahwa belajar matematika adalah belajar konsep dan struktur yang terdapat dalam bahan-bahan yang sedang dipelajari, serta mencari hubungan diantara konsep dan struktur tersebut. Pembelajaran matematika di SD

selalu berpedoman pada kurikulum yang berlaku. Pembelajaran dinilai berhasil bila siswa dapat belajar sesuai dengan tujuan yang dirancang. Oleh sebab itu proses pembelajaran harus diwujudkan atau diciptakan melalui kegiatan yang menimbulkan interaksi dua arah. Dalam upaya meraih keberhasilan dalam pembelajaran matematika, guru senantiasa berupaya mengembangkan strategi pembelajaran, misalnya dengan menerapkan penggunaan metode dan media yang sesuai dengan materi pembelajaran. Dengan metode yang baik serta penggunaan alat peraga yang sesuai diharapkan siswa lebih mudah memahami konsep serta dapat meningkatkan mutu proses belajar mengajar. Penanaman konsep matematika yang konkret akan lebih mudah dipahami oleh siswa dan dapat membuat siswa lebih efektif, menyenangkan, sistematis, teratur dan terarah dalam belajar. Bilangan dan pada tahap ketiga kepada siswa baru dikenalkan konsep-konsep operasi hitung yang bersifat abstrak, operasi hitung bilangan cara kerja operasi hitung sama dengan cara kerja sekelompok gambar, daya pikir manusia. Perkembangan pesat di bidang teknologi informasi dan komunikasi dewasa ini didasari oleh perkembangan matematika di bidang teori bilangan, aljabar, teori peluang dan analisis. Untuk menguasai dan menciptakan teknologi di masa depan di perlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini. *Rising (dalam Kosasih, 1972:23)*

### **Pengembangan Model Pembelajaran *Cooperative learning***

Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar. Dalam pembelajaran, guru harus memahami hakikat materi pelajaran yang diajarkannya dan memahami berbagai model pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan siswa untuk belajar dengan perencanaan pengajaran yang matang oleh guru.

Model pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang mendukung pembelajaran kontekstual. Sistem pembelajaran kooperatif dapat didefinisikan sebagai sistem kerja/belajar kelompok yang terstruktur. Menurut *Gross (dalam Kosasih, 1982:1)* yang termasuk di dalam struktur ini adalah lima unsur pokok yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab individual, interaksi personal, keahlian bekerja sama, dan proses kelompok.

Falsafah yang mendasari pembelajaran kooperatif (pembelajaran gotong royong) dalam pendidikan adalah "homo homini socius" yang menekankan bahwa manusia adalah makhluk sosial.

Pembelajaran kooperatif adalah suatu strategi belajar mengajar yang menekankan pada sikap atau perilaku bersama dalam bekerja atau membantu di antara sesama dalam struktur kerjasama yang teratur dalam kelompok, yang terdiri dari dua orang atau lebih.

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivis. Pembelajaran kooperatif merupakan strategi belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran. Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.

### ***Cooperative learning Tipe Teams Group Tournaments (TGT)***

TGT merupakan tipe belajar kooperatif yang dihasilkan dari pengembangan tipe STAD (*Student Teams-Achievement Divisions*), dimana siswa belajar dalam kelompok-kelompok kecil dengan komponen utama berupa presentasi kelas, diskusi tim, kuis, skor kemajuan individual, dan rekognisi tim. Sedangkan yang menjadi pembeda dari kedua tipe ini adalah adanya game-game akademik pada tipe TGT, sehingga dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan dalam suasana gembira serta terciptanya kompetisi tim yang didasarkan pada tanggung jawab masing-masing individunya.

Secara umum TGT dengan turnamen akademiknya dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana pada siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Adapun deskripsi dari komponen-komponen TGT adalah sebagai berikut:

- 1) Presentasi di kelas, dengan adanya presentasi di kelas yang dipimpin oleh guru atau juga pada presentasi audiovisual. Akan tetapi pada presentasi ini seorang guru haruslah mampu memfokuskan presentasinya pada unit-unit tim, sehingga dapat menjadikan para siswa sadar bahwa mereka harus benar-benar memperhatikan penuh presentasi kelas yang disampaikan, sebab dengan demikian akan berpengaruh pada kuis-kuis, dan skor individu yang mempengaruhi skor tim.
- 2) Tim, terdiri dari 4 (empat) atau 5 (lima) siswa yang mewakili seluruh bagian dari kelas dalam hal kinerja akademik, jenis kelamin, ras, dan etnisitas. Fungsi utama tim adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi adalah mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik.
- 3) Game, terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi kelas dan pelaksanaan kerja tim.
- 4) Turnamen, adalah struktur dimana game berlangsung yang dapat dilakukan pada akhir unit, setelah guru memberikan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan kerja kelompok terhadap lembar kegiatan.
- 5) Dalam turnamen tersebut, siswa dengan kinerja akademik yang setara akan menempati satu meja turnamen sehingga akan terjadi turnamen yang seimbang. Setelah turnamen pertama berakhir, siswa akan mendapat kemungkinan bertukar tempat meja turnamennya tergantung dari kinerja mereka di meja turnamen sebelumnya, atau jika kinerjanya meningkat maka akan menempati meja turnamen pada level di atasnya dan jika kinerjanya menurun maka akan menurunkannya pada level dibawahnya.

Adapun tujuan diadakannya TGT merupakan salah satu jalan keluar yang dapat mengatasi permasalahan potensi penghalang keberhasilan pembelajaran kooperatif, yang mana dominasi salah satu anggota kelompok yang berpotensi tinggi akan menjadikan anggota lainnya hanya akan menjadi pendamping dan membonceng keberhasilan rekan sekelompoknya. Akan tetapi dengan TGT hal ini tidak akan terjadi, sebab setiap anggota kelompok harus bertanggungjawab penuh atas keberhasilan individunya di meja turnamen,

dan setiap anggota kelompok akan merasa mendapat kesempatan untuk berkontribusi dalam keberhasilan kelompoknya.

### **Kerangka Berpikir**

Melihat rendahnya hasil belajar kelas III SD Negeri 1 Japah dalam mata pelajaran Matematika materi pembelajaran Nilai Uang, maka peneliti sekaligus sebagai guru kelas III mengambil tindakan kelas untuk memecahkan masalah ini dengan menerapkan Metode peragaan dengan sekelompok gambar yang lebih menekankan pada kerja sama dalam kelompok kecil.

Dengan berlandaskan teori-teori yang sudah dipikir oleh penulis dari Kerangka berpikir diatas, diduga melalui metode peragaan dengan menggunakan sekelompok gambar dapat meningkatkan hasil belajar kelas III mata pelajaran Matematika pada materi pembelajaran nilai uang. Berikut ini penulis sajikan diagram alur dari kerangka berpikir:

### **METODELOGI PENELITIAN**

#### **Subjek Penelitian**

Penelitian ini dilakukan terhadap 12 peserta didik SDN 1 Japah Kecamatan Japah Kabupaten Blora pada Semester II Tahun Pelajaran 2019/2020.

#### **Lokasi Penelitian**

Lokasi Penelitian ini dilaksanakan di SDN 1 Japah Kecamatan Japah Kabupaten Blora yang beralamat Desa Japah. Penelitian dilakukan di sekolah ini karena penulis adalah pendidik di sekolah tersebut.

#### **Karakteristik Peserta Didik**

Peserta didik yang dijadikan subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas III yang berjumlah 12 peserta didik yang terdiri dari 6 peserta didik laki –laki dan 6 peserta didik perempuan.

#### **Sumber Data**

Data Penelitian Tindakan Kelas ini diambil atau dikumpulkan melalui guru kelas yaitu peneliti sendiri dan siswa kelas III Semester II tahun 2019/2020 SDN 1 Japah Kecamatan Japah Kabupaten Blora.

#### **Jenis Data**

Jenis data penelitian ini meliputi:

Data kualitatif: Data kualitatif adalah data yang diambil dari hasil observasi tentang kegiatan pembelajaran guru dan keaktifan belajar siswa dalam mengikuti materi pembelajaran.

Data kuantitatif: Data kuantitatif adalah data yang sifatnya terukur yang dinyatakan dengan angka-angka. Data diambil dari hasil belajar siswa yang berhubungan dengan materi pembelajaran tematik.

#### **Teknik Pengambilan Data**

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan melalui:

#### Tes tertulis

Tes tertulis ini dilaksanakan pada setiap akhir kegiatan pembelajaran. Pada setiap siklus. Nilai yang diperoleh pada ulangan inilah sebagai data yang akan dianalisis.

#### Observasi

Observasi dilakukan oleh teman sejawat sesama pendidik yang mengampu mata pelajaran matematika dan kepala sekolah. Observer dan kepala sekolah ikut masuk dalam ruangan kelas, untuk mengamati langsung kegiatan pembelajaran pada setiap siklusnya, sehingga selama kegiatan pembelajaran berlangsung dapat diikuti terus menerus baik dari sisi pendidiknya maupun dari sisi peserta didik. Hal-hal yang diobservasi adalah sikap, ucapan, gerakan dan tingkah laku peserta didik maupun langkah-langkah yang diambil oleh peserta didik selama pembelajaran berlangsung. Hasil observasi ini yang akan dijadikan bahan refleksi untuk perbaikan proses pembelajaran pada siklus berikutnya.

#### Hasil refleksi

Refleksi dari teman sejawat sesama pendidik yang mengajar mata pelajaran matematika dan kepala sekolah dilaksanakan setelah proses pembelajaran selesai pada setiap siklus. Kekurangan yang terjadi pada setiap siklus baik dari perencanaan pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran didiskusikan untuk memperoleh perencanaan dan pelaksanaan yang lebih baik dari pada siklus sebelumnya.

#### **Validasi Data**

Validasi data pada penelitian ini meliputi:

1. Validasi hasil belajar peserta didik yang berbentuk nilai hasil tes tertulis yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus pembelajaran. Instrumen soal mengacu pada materi pokok peluang dan berbentuk uraian.
2. Validasi proses, yaitu memeriksa kelayakan data dari proses penyusunan, hasil observasi dan hasil refleksi melalui triangulasi, yakni melalui sumber data dan metode yang digunakan, baik dari peneliti, observer dan kepala sekolah.

#### **Analisis Data**

Pada penelitian tindakan kelas ini analisis data dilakukan dengan menggunakan analisis diskriptif, yaitu:

1. menganalisis hasil belajar siswa yang bentuknya nilai ulangan pada akhir setiap siklus. Nilai hasil ulangan (tes) pada setiap siklus dianalisis secara diskriptif komparatif, dengan cara membandingkan nilai ulangan (tes) pada setiap siklus dengan indikator kinerja.
2. Menganalisis observasi teman sejawat dan kepala sekolah dengan menggunakan analisis diskriptif berdasarkan hasil observasi dan refleksi setiap siklus.

#### **Prosedur Tindakan**

Penelitian yang dilaksanakan penulis melalui Penelitian Tindakan Kelas ini terdiri dari Dua siklus, setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.



Penelitian tindakan kelas ini direncanakan dalam 2 siklus, setiap siklus 2 jam pelajaran dan setiap 1 jam pelajaran selama 35 menit.

Siklus I mengulang materi pembelajaran tentang uang dengan indikator menyelesaikan soal cerita yang melibatkan nilai uang. Selanjutnya pada siklus II masih tetap mengulang kembali materi yang sama. Setiap siklus terdiri dari 4 tahapan yaitu: Tahap Perencanaan, Tahap Pelaksanaan, Tahap Pengamatan, Tahap Refleksi

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

**Tabel 3 Analisis Hasil Tes Formatif Pembelajaran Awal**

No	Perolehan Nilai	Jumlah Anak	Persentase	Keterangan
1	95-104	0	0%	-
2	85-94	2	17%	-
3	75-84	6	50%	Tuntas
4	65-74	3	25%	Belum
5	55-64	0	0%	Belum
6	45-64	1	8%	-
7	35-44	0	0%	-
8	24-34	0	0%	-
9	15-24	0	0%	-
10	5-14	0	0%	-
Jumlah Anak		12	100%	
Jumlah Anak yang tuntas		8	67%	
Jumlah anak yang belum tuntas		4	33%	

**Tabel 4 Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran awal**

Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	Keterangan
A. Perilaku Peneliti	2,88	Rendah
B. Perilaku Siswa	2,64	Rendah
C. Proses Pembelajaran	2,88	Rendah
Persentase Hasil	56,8%	Rendah
<b>Kriteria Pengamatan</b>	<b>Rendah</b>	

**Tabel 5 Data Aktifitas Siswa yang Relevan dengan Pembelajaran Awal**

No	Aspek Yang diamati	Jumlah Anak	Prosentase
1	Keberanian siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat	5	20%
2	Motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (menyelsaikan dan aktif mengerjakan tugas)	8	32%
3	Hubungan siswa dengan guru selama pembelajaran	9	36%
4	Hubungan siswa dengan siswa selama pembelajaran (dlam diskusi kelompok)	9	36%
5	Partisipasi siswa dalam pembelajaran (melihat, ikut melakukan kegiatan kelompok diskusi, selalu mengikuti petunjuk peneliti)	9	36%
<b>Rata-rata</b>		<b>8</b>	<b>32%</b>

**Tabel 6 Data Aktifitas Siswa Yang Kurang Relevan Dengan Pembelajaran Awal**

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Tidak memperhatikan pembelajaran	7	28%
2.	Mengobrol dengan teman	6	24%
3.	Mengerjakan tugas lain	5	20%
<b>Rata-rata</b>		<b>6</b>	<b>24%</b>

## Siklus 1

**Tabel 8 Analisis Hasil Tes Formatif Pembelajaran Siklus I**

No	Perolehan Nilai	Jumlah Anak	Persentase	Keterangan
1	95-104	0	0%	Tuntas
2	85-94	7	58%	Tuntas
3	75-84	4	33%	Tuntas
4	65-74	1	8%	Belum
5	55-64	0	0%	-
6	45-64	0	0%	-
7	35-44	0	0%	-
8	24-34	0	0%	-
9	15-24	0	0%	-
10	5-14	0	0%	-
Jumlah Anak		12	100%	-
Jumlah Anak yang tuntas		11	92%	-
Jumlah anak yang belum tuntas		1	8%	-

**Tabel 9 Hasil Pengamatan Pelaksanaan Siklus 1**

Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	Keterangan
A. Perilaku Peneliti	3,91	Baik
B. Perilaku Siswa	3,09	Cukup
C. Proses Pembelajaran	3,60	Cukup
Persentase Hasil	71%	-
Kriteria	<b>Cukup</b>	-

**Tabel 10 Data Aktifitas Siswa yang Relevan dengan Pembelajaran Siklus 1**

No	Aspek Yang diamati	Jumlah Anak	Prosentase
1	Keberanian siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat	7	28%
2	Motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (menyelsaikan dan aktif mengerjakan tugas)	12	48%
3	Hubungan siswa dengan guru selama pembelajaran	10	40%
4	Hubungan siswa dengan siswa selama pembelajaran (dalam diskusi kelompok)	18	72%
5	Partisipasi siswa dalam pembelajaran (melihat, ikut melakukan kegiatan kelompok diskusi, selalu mengikuti petunjuk peneliti)	15	60%
<b>Rata-rata</b>		<b>12,4</b>	<b>49,6%</b>

**Tabel 11 Data Aktifitas Siswa Yang Kurang Relevan Dengan Pembelajaran Siklus I**

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Tidak memperhatikan pembelajaran	5	20%
2.	Mengobrol dengan teman	3	12%
3.	Mengerjakan tugas lain	2	8%
Rata-rata		3,33	13,3%

## Siklus II

**Tabel 13 Analisis Hasil Tes Formatif Pembelajaran Siklus II**

No	Perolehan Nilai	Jumlah Anak	Persentase	Keterangan
1	95-104	6	50%	Tuntas
2	85-94	2	17%	Tuntas
3	75-84	4	33%	Tuntas
4	65-74	0	0%	-
5	55-64	0	0%	-
6	45-64	0	0%	-
7	35-44	0	0%	-
8	24-34	0	0%	-
9	15-24	0	0%	-
10	5-14	0	0%	-
Jumlah Anak		12	100%	-
Jumlah Anak yang tuntas		12	100%	-
Jumlah anak yang belum tuntas		0	0%	-

**Tabel 4. 14 Hasil Pengamatan Pelaksanaan Siklus II**

Aspek yang diamati	Hasil Pengamatan	Keterangan
A. Perilaku Peneliti	4,03	Baik
B. Perilaku Siswa	3,94	Baik
C. Proses Pembelajaran	4,15	Baik
Persentase Hasil	81%	-
Kriteria	Baik	-

**Tabel 4. 15 Data Aktifitas Siswa yang Relevan dengan Pembelajaran Siklus II**

No	Aspek Yang diamati	Jumlah Anak	Prosentase
1	Keberanian siswa dalam bertanya dan mengemukakan pendapat	10	40%
2	Motivasi dan kegairahan dalam mengikuti pembelajaran (menyelsaikan dan aktif mengerjakan tugas)	20	80%
3	Hubungan siswa dengan guru selama pembelajaran	20	80%
4	Hubungan siswa dengan siswa selama pembelajaran (dlam diskusi kelompok)	20	80%
5	Partisipasi siswa dalam pembelajaran (melihat, ikut melakukan kegiatan kelompok diskusi, selalu mengikuti petunjuk peneliti)	18	72%
<b>Rata-rata</b>		<b>17,6</b>	<b>70,4%</b>

**Tabel 4. 16 Data Aktifitas Siswa Yang Kurang Relevan dengan Pembelajaran Siklus II**

No	Aspek Yang Diamati	Jumlah Siswa	Persentase
1.	Tidak memperhatikan pembelajaran	3	12%
2.	Mengobrol dengan teman	2	8%
3.	Mengerjakan tugas lain	2	8%
<b>Rata-rata</b>		<b>2,3</b>	<b>9,2%</b>

## Pembahasan Tiap Siklus dan Antar Siklus

**Tabel 17 Perbandingan Hasil Lembar Kerja Siswa Tiap Pertemuan**

Pembelajaran	Rata-rata	Persentase	Kriteria Pengamatan
Awal	73	40%	Cukup
Siklus I	83	67%	Baik
Siklus II	93	100%	Baik

**Tabel 4. 18 Perbandingan Hasil Tes Formatif Siswa Tiap Pembelajaran**

Pembelajaran	Rata-rata	Banyak Siswa		Persentase
		Tuntas	Belum Tuntas	
Awal	74	8	4	67%
Siklus I	84	11	1	92%
Siklus II	93	12	0	100%

**Tabel 19 Perbandingan Hasil Pengamatan Pelaksanaan Pembelajaran**

Pembelajaran	Rata-rata	Kriteria Pengamatan
Awal	2,8	Rendah
Siklus I	3,5	Cukup
Siklus II	4,04	Baik

## **PENUTUP**

### **Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang dilaksanakan di kelas III SDN 1 Japah Kecamatan Japah Kabupaten Blora dapat disimpulkan bahwa: Dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT* maka kemampuan siswa dalam menyelesaikan soal matematika meningkat, Dengan memberikan kesempatan kerjasama dalam tim maka pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran lebih baik, Dengan memberikan permainan matematika menjadikan pelajaran matematika lebih menyenangkan dan tidak sulit, Dengan metode pembelajaran yang tepat akan meningkatkan prestasi belajar siswa.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas diajukan beberapa saran yang sebaiknya dilakukan oleh pendidik/peneliti yaitu: Pendidik hendaknya menggunakan metode ataupun model pembelajaran yang tepat agar pembelajaran tidak membosankan, Pendidik sebaiknya meminimalkan ceramah dan meningkatkan keaktifan siswa, Pendidik sebaiknya merencanakan kebermaknaan pembelajaran karena akan membuat kegiatan belajar lebih menarik, lebih bermanfaat sehingga konsep dari materi yang akan diajarkan akan lebih mudah dipahami dan lebih tahan lama, Pendidik hendaknya selalu memberikan motivasi dalam setiap pelaksanaan pembelajaran agar siswa menyadari pentingnya materi tersebut dipelajari bagi kehidupan.

### **DAFTAR PUSTAKA**

- Zain, Aswan, dan BD,Syaiful 1997, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta, Rineka Cipta
- [http://: Hardinand, S. Pd, Model Pembelajaran STAD 2013/04/22](http://Hardinand,S.Pd,ModelPembelajaranSTAD2013/04/22)
- [http://: Suhadinet-Wordpress. com/2008/03/28, Model Pembelajaran Kooperatif Tipe \*TGT\*](http://Suhadinet-Wordpress.com/2008/03/28,ModelPembelajaranKooperatifTipeTGT)
- Tim FKIP (2007), *Pemantapan Kemampuan Profesional (Panduan)*, Jakarta, Universitas Terbuka
- IGAK Wardhani,dkk, *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta, Universitas Terbuka
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), 2006, Pendidikan Dasar dan Menengah