

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS
GAMES TOURNAMENT* (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA
DI SEKOLAH DASAR**

**(Penelitian Tindakan Kelas pada Materi Bangun Datar Siswa Kelas IV SD
Negeri 004 Pulau)**

SKRIPSI

*Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*



Oleh:

**NURUL HASANAH
NIM. 1786206094**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS PAHLAWAN TUANKU TAMBUSAI
BANGKINANG
2021**

ABSTRAK

Nurul Hasanah, 2021 : Penerapan Model Pembelajaran kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika di Sekolah Dasar

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya pemahaman konsep Matematika siswa kelas IV SD Negeri 004 Pulau. Hal ini disebabkan karena model pembelajaran belum mampu meningkatkan pemahaman konsep Matematika siswa dalam proses pembelajaran. Salah satu solusi untuk mengatasi masalah ini adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan pemahaman konsep Matematika siswa dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* siswa kelas IV Negeri 004 Pulau. Metode penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdiri dari dua pertemuan dan empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Subjek penelitian ini siswa kelas IV yang berjumlah 26 orang siswa. Teknik pengumpulan data berupa teknik wawancara, observasi, tes dan dokumentasi . Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui peningkatan hasil Pemahaman Konsep Matematika siswa sebelum tindakan, rata-rata ketuntasan hasil Pemahaman Konsep Matematika siswa hanya 66,73 dengan ketuntasan klasikal sebesar 50%, lalu pada siklus I pertemuan I meningkat menjadi 76,73 dengan ketuntasan klasikal sebesar 65%, lalu pada siklus I pertemuan II meningkat menjadi 77,88 dengan ketuntasan klasikal sebesar 73%. Selanjutnya siklus II pertemuan I meningkat menjadi 79,23 dengan ketuntasan klasikal sebesar 77% dan siklus II pertemuan II meningkat menjadi 83,07 dengan ketuntasan klasikal sebesar 85%. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan pemahaman konsep Matematika siswa kelas IV Negeri 004 Pulau.

Kata Kunci : *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament, Pemahaman Konsep Matematika*

ABSTRACT

Nurul Hasanah, 2021 : Application of the *Teams Games Tournament (TGT)* Cooperative Learning Model to Improve Understanding of Mathematical Concepts in Elementary Schools

This research is motivated by the low understanding of Mathematics concepts for fourth grade students of SD Negeri 004 Pulau. This is because the learning model has not been able to improve students' understanding of mathematical concepts in the learning process. One solution to overcome this problem is to apply the Teams Games Tournament type of cooperative learning model. This study aims to describe the improvement of students' understanding of mathematical concepts by applying the Teams Games Tournament type of cooperative learning model to the fourth grade students of Negeri 004 Pulau. This research method is classroom action research (CAR) which is carried out in two cycles. Each cycle consists of two meetings and four stages, namely planning, implementation, observation and reflection. The subjects of this study were fourth grade students, totaling 26 students. Data collection techniques in the form of interviews, observation, tests and documentation. Based on the results of data analysis, it can be seen that the increase in students' understanding of mathematical concepts before the action, the average mastery of students' understanding of mathematical concepts is only 66.73 with classical completeness of 50%, then in the first cycle of meeting I increased to 76.73 with classical completeness of 65%, then in the first cycle of the second meeting, it increased to 77.88 with classical completeness of 73%. Furthermore, the second cycle of the first meeting increased to 79.23 with a classical completeness of 77% and the second cycle of the second meeting increased to 83.07 with a classical completeness of 85%. So it can be concluded that the application of the Teams Games Tournament type of cooperative learning model can improve the understanding of Mathematics concepts for the fourth grade students of Negeri 004 Pulau.

Keywords: *Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournament, Understanding Mathematical Concepts*

DAFTAR ISI

Halaman

COVER

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI

PERNYATAAN

ABSTRAK

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	iv
DAFTAR TABEL.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Rumusan Masalah	7
D. Tujuan Penelitian	8
E. Manfaat Penelitian	8
F. Definisi Operasional.....	10

BAB II LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori	12
1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	12
a. Pengertian Model Pembelajaran Tipe TGT	12
b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	14
c. Kelebihan dan Kelemahan Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT)	16
d. Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Model <i>Teams Games Tournament</i> (TGT).....	17
2. Hakikat Pemahaman Konsep	17
a. Pengertian Pemahaman Konsep.....	17
b. Indikator Pemahaman Konsep	19
3. Konsep Dasar Matematika.....	21
a. Pengertian Matematika.....	21
b. Tujuan Pembelajaran Matematika.....	23
c. Ruang Lingkup Matematika.....	25
B. Penelitian yang Relevan.....	26
C. Kerangka Pemikiran.....	29
D. Hipotesis Tindakan.....	31

BAB III METODE PENELITIAN	
A. Setting Penelitian	32
B. Subjek Penelitian.....	33
C. Metode Penelitian.....	33
D. Prosedur Penelitian.....	34
E. Teknik Pengumpulan Data.....	38
F. Instrumen Penelitian.....	40
G. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Pra Tindakan.....	45
B. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus	47
C. Perbandingan Hasil Tindakan Tiap Siklus.....	77
D. Pembahasan.....	80
BAB V PENUTUP	
A. Simpulan	85
B. Saran	86
DAFTAR PUSTAKA	88
LAMPIRAN.....	90

DAFTAR TABEL

Tabel		Halaman
Tabel 1.1	Rekapitulasi Pemahaman Konsep Matematika Siswa	3
Tabel 3.1	Alokasi Waktu Pelaksanaan Penelitian	33
Tabel 3.2	Lembar Dokumentasi	42
Tabel 3.3	Interval Kategori Kriteria Ketuntasan Individual.....	43
Tabel 3.4	Interval Kategori Kriteria Ketuntasan Klasikal.....	44
Tabel 4.1	Data Hasil Tes Pemahaman Konsep Matematika Pratindakan.....	46
Tabel 4.2	Hasil Pemahaman Konsep Matematika Siklus I.....	58
Tabel 4.3	Persentase Tes Pemahaman Konsep Matematika Siklus I Pertemuan I	61
Tabel 4.4	Persentase Tes Pemahaman Konsep Matematika Siklus I Pertemuan II	62
tabel 4.5	Hasil Pemahaman Konsep Matematika Siklus II.....	72
Tabel 4.6	Persentase Tes Pemahaman Konsep Matematika Siklus II Pertemuan I	75
Tabel 4.7	Persentase Tes Pemahaman Konsep Matematika Siklus II Pertemuan II	76
Tabel 4.8	Rekapitulasi Hasil Pemahaman Konsep Matematika Pada Siklus I dan Siklus II	78
Tabel 4.9	Perbandingan Pemahaman Konsep Matematika Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II.....	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 1.1 Contoh Hasil Jawaban Salah Satu Peserta Didik Pratindakan Kelas IV SDN 004 Pulau	4
Gambar 2.1 Kerangka Pemikiran	30
Gambar 3.1 Siklus Penelitian Tindakan Kelas	35
Gambar 4.1 Grafik Pemahaman Konsep Matematika	50
Gambar 4.2 Guru Membimbing Siswa Dalam Mengerjakan LKS.....	54
Gambar 4.3 Salah Satu Siswa Membuat Gambar Persegi	60
Gambar 4.4 Perwakilan Kelompok Melakukan Permainan Turnamen	67
Gambar 4.5 Kelompok Siswa Yang Menang Mendapatkan Penghargaan Makanan Ringan	70
Gambar 4.6 Salah Satu Siswa Membuat Gambar Segitiga Dalam Bentuk Lain .	74
Gambar 4.7 Grafik Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV Pada Prasiklus, Siklus I dan Siklus II	80

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Lembar Wawancara Guru.....	90
Lampiran 2 Data Rekapitulasi Nilai Matematika Siswa.....	92
Lampiran 3 Rubrik Pemberian Penskoran Pemahaman Konsep Matematika	93
Lampiran 4 Silabus Pembelajaran.....	95
Lampiran 5 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.....	99
Lampiran 6 Soal Lembar Kerja Siswa	111
Lampiran 7 Soal Evaluasi	117
Lampiran 8 Kunci Jawaban Lembar Kerja Siswa.....	121
Lampiran 9 Kunci Jawaban Evaluasi.....	125
Lampiran 10 Lembar Observasi Aktivitas Guru.....	129
Lampiran 11 Lembar Observasi Aktivitas Siswa.....	145
Lampiran 12 Hasil Tes Pemahaman Konsep Matematika Siswa.....	161
Lampiran 13 Rekapitulasi Nilai Antar Siklus	169
Lampiran 14 Hasil Jawaban Lembar Kerja Siswa	171
Lampiran 15 Hasil Jawaban Evaluasi Siswa.....	173
Lampiran 16 Dokumentasi Penelitian.....	177

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu aspek kehidupan yang sangat mendasar bagi pembangunan bangsa suatu negara. Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah yang melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik, diwujudkan dengan adanya interaksi belajar mengajar atau proses pembelajaran. Dalam konteks penyelenggaraan ini, guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajarannya secara sistematis dan berpedoman pada seperangkat aturan dan rencana tentang pendidikan yang dikemas dalam bentuk kurikulum.

Kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengetahuan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Pada tahun 2013, Kurikulum Tingkat Satuan Dasar mengalami perubahan dari Kurikulum KTSP menuju Kurikulum 2013. Dalam perubahan kurikulum tersebut, khusus untuk jenjang Sekolah Dasar (SD) mengalami banyak perubahan standar isi kurikulum. Di Sd akan diterapkan sistem pembelajaran berbasis tematik integrative, pada setiap semester terdapat 4 tema. Tiap tema terdiri atas 4 subtema, dan setiap subtema diurai ke dalam 6 pembelajaran. Satu pembelajaran dialokasikan untuk 1 hari. Namun, di kelas tinggi ada mata pelajaran yang dipisahkan dalam buku tema, salah satu mata pelajaran yang terpisah yaitu mata pelajaran Matematika.

Matematika merupakan salah satu pelajaran yang harus dikuasai dengan baik oleh peserta didik, hal ini dikarenakan pembelajaran matematika memiliki manfaat bagi kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu matematika dipelajari di setiap jenjang pendidikan dari mulai sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Pembelajaran matematika di SD merupakan dasar bagi penerapan konsep matematika pada jenjang selanjutnya. Oleh karena itu, seharusnya dalam pelaksanaan pembelajaran pembelajaran matematika di SD mampu menata dan meletakkan dasar pengetahuan matematika siswa yang dapat membantu memperjelas penyelesaian masalah dalam kehidupan sehari-hari dan kemampuan berkomunikasi dengan bilangan dan simbol-simbol serta lebih mengembangkan sikap logis, kritis, cermat, disiplin, terbuka, optimis dan menghargai matematika.

Matematika terdapat banyak bahan kajian di dalamnya, salah satunya materi bangun datar, di dalam proses pembelajaran materi bangun datar terdapat hal-hal yang harus peserta didik pahami sehingga pembelajaran bisa terlaksana dengan baik dan berkelanjutan. Tanpa adanya pemahaman konsep matematika peserta didik tidak akan dapat memahami aturan-aturan yang relevan dalam suatu pemecahan masalah.

Pemahaman konsep dalam matematika perlu diberikan kepada peserta didik karena merupakan kemampuan dasar dalam proses pembelajaran, selain sebagai dasar konsep matematika yang satu dengan yang lain saling berkaitan sehingga untuk mempelajarinya harus runtut dan berkesinambungan. Jika peserta didik telah memahami konsep matematika

dengan baik maka akan lebih mudah mempelajari konsep-konsep berikutnya. Oleh karena itu, salah satu masalah yang harus diperhatikan dalam proses pembelajaran matematika adalah konsep yang akan ditanamkan kepada peserta didik.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di Kelas IV SDN 004 Pulau, terlihat pada pembelajaran yang dihadapi masih banyak peserta didik kelas IV yang belum bisa memahami konsep yang guru sampaikan pada materi bangun datar tersebut, masih banyak peserta didik yang kebingungan dan kesulitan dalam mengerjakan soal terkait materi bangun datar tersebut. Dalam proses pembelajaran matematika terlihat peserta didik kurang aktif dan belum tampak peserta didik yang berani mengeluarkan pendapatnya serta tugas-tugas yang diberikan pada saat pembelajaran. Hal itu disebabkan oleh rasa kurang percaya diri siswa. Keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran hanya sebatas informasi yang disampaikan guru dalam bentuk metode ceramah, namun guru sudah berupaya bagaimana siswa itu menyukai dan mengerti pada pembelajaran matematika.

Hal tersebut dapat dilihat dari data nilai siswa yang tertera di lampiran, dari hasil rekapitulasi ketuntasan belajar siswa kelas IV SDN 004 Pulau tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1.1
Rekapitulasi Pemahaman Konsep Matematika Siswa

Kelas	No.	Jumlah Siswa	Kategori	Persentase (%)
IV	1.	13 siswa	Tuntas	50 %
	2.	13 siswa	Tidak Tuntas	50%

Pada saat proses pembelajaran Matematika berlangsung, rendahnya pemahaman siswa terhadap pembelajaran Matematika materi bangun datar yang disebabkan oleh pembelajaran yang bersifat *teacher center* atau berpusat kepada guru, penyebab rendahnya pemahaman konsep ini bisa disebabkan karena siswa merasa jenuh dengan sistem pembelajaran yang diterapkan oleh guru. Pada saat pembelajaran tentang materi bangun datar, terlihat siswa tidak adanya variasi permainan untuk menangkap pembelajaran mengenai bangun datar tersebut serta tidak terlihat adanya upaya guru dalam memberikan penghargaan bagi siswa pada saat pembelajaran sedang berlangsung. Sebaiknya, pada proses pembelajaran matematika ini adanya pembelajaran menggunakan permainan agar siswa dapat senang dalam belajar serta pada prinsipnya karakteristik anak sekolah dasar itu adalah belajar sambil bermain. Berikut contoh jawaban peserta didik yang menunjukkan kemampuan pemahaman konsep rendah.

JAWABAN

①

② $L = 6 \times 5 = 30 \text{ cm}^2$
 $K = 4 \times 5 = 4 \times 30 \text{ cm}^2$
 $= 120 \text{ cm}^2$
 $P = 4 \times 5$
 $= 36 \times 36$
 $= 1296$

**Gambar 1.1 Contoh Hasil Jawaban Salah Satu Peserta Didik
Pratindakan Kelas IV SDN 004 Pulau**

Pada gambar 1.1 peserta didik diminta untuk menentukan gambar persegi dan mencari panjang sisi dan keliling bujur sangkar. Jawaban peserta didik yang diharapkan:

No. 1) Coba gambarkan bangun datar persegi yang memiliki sisi yang sama panjang! Jawab:  (dari 26 siswa, terdapat 15 orang

yang jawabannya benar)

No. 2) Jika luas suatu bujur sangkar adalah 36^2 cm , berapa panjang sisi dan keliling bujur sangkar tersebut? Jawab: Luas = sisi x sisi = $s^2 = 36 \text{ cm}^2$

$$s^2 = 36 \text{ cm}^2$$

$$s = \sqrt{36 \text{ cm}^2}$$

$$s = 6 \text{ cm} \rightarrow \text{panjang sisi}$$

$$\text{keliling} = 4 \times \text{sisi}$$

$$= 4 \times 6 \text{ cm}$$

$$= 24 \text{ cm (hanya terdapat 11 orang siswa yang jawabannya benar)}$$

Berdasarkan uraian di atas menunjukkan bahwa peserta didik belum memahami konsep sehingga tidak mampu membedakan mana contoh bangun datar persegi dan mana bangun datar persegi panjang serta belum mampu menjawab sesuai syarat-syarat yang menentukan suatu konsep. Sehingga dapat menghambat peserta didik dalam memahami materi selanjutnya.

Guru harus mampu memilih strategi atau model pembelajaran dalam menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan. Kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dapat tercipta apabila guru menggunakan model atau metode yang bervariasi dan penggunaan media yang relevan pada materi Matematika yang diajarkan, khususnya materi bangun datar sehingga peserta didik menjadi tertarik untuk belajar mata pelajaran Matematika.

Melihat kenyataan tersebut, peneliti mencoba melakukan inovasi pembelajaran, melalui model kooperatif. (Yunus, 2014) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif siswa didorong untuk bekerja sama pada

suatu tugas bersama dan harus mengoordinasikan usahanya untuk menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Model kooperatif learning identik dengan kerja kelompok dan diskusi karena siswa dibagi dalam kelompok-kelompok kecil yang terdiri atas 4-5 siswa. Setelah peneliti membaca dan memahami model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) ternyata model pembelajaran TGT ini cocok untuk diterapkan sehingga model ini bisa mengatasi permasalahan yang telah diuraikan. Menurut teori Slavin (2008:167) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran aktif sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi. Para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen dengan meja turnamen. Skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul **“Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika di Sekolah Dasar”**. (Penelitian Tindakan Kelas Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Negeri 004 Pulau) yang belum pernah dilakukan. Dengan tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan pemahaman

konsep matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT setelah penelitian selesai.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi pada kelas IV SDN 004 Pulau kecamatan Bangkinang adalah :

1. Rendahnya pemahaman konsep matematika siswa pada materi bangun datar.
2. Pada proses pembelajaran siswa kurang tertarik dalam proses pembelajaran matematika materi bangun datar.
3. Terlihat siswa tidak adanya variasi permainan untuk menangkap pembelajaran mengenai bangun datar tersebut.
4. Metode yang digunakan guru masih menggunakan metode ceramah dan berpusat kepada guru sehingga siswa terlihat bosan dalam pembelajaran.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah perencanaan penggunaan model pembelajaran kooperatif *teams games tournament* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas IV SDN 004 Pulau?
2. Bagaimanakah pelaksanaan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa kelas IV SDN 004 Pulau?

3. Bagaimanakah peningkatan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* terhadap pemahaman konsep matematika siswa kelas IV SDN 004 Pulau?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai untuk penelitian ini untuk mendeskripsikan:

1. Perencanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dapat diterapkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran Matematika materi bangun datar di kelas IV SDN 004 Pulau.
2. Pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan pemahaman konsep Matematika mengenai bangun datar pada siswa kelas IV SDN 004 Pulau.
3. Peningkatan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* dalam meningkatkan pemahaman konsep Matematika pada siswa kelas IV SDN 004 Pulau.

E. Manfaat Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, manfaat penelitian terdiri dari:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat dalam menambah pengetahuan dan pengaplikasian suatu model pembelajaran dalam dunia pendidikan serta bermanfaat bagi siswa sekolah dasar dalam peningkatan

pemahaman konsep matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) di sekolah.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Dapat meningkatkan pengetahuan dalam mengatasi masalah pembelajaran khususnya mata pelajaran Matematika, sehingga pengalaman ini dapat didesain sedemikian rupa sehingga dapat diterapkan pada Mata Pelajaran lain.

b. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan kepada guru untuk memilih dan memperbaiki model pembelajaran sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan dalam menambah pengetahuan.

c. Bagi Sekolah

Dapat memberikan peningkatan pemahaman konsep matematika melalui model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

d. Bagi Siswa

Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) diharapkan dapat meningkatkan semangat dan prestasi belajar peserta didik, meningkatkan kemampuan peserta didik terhadap pemahaman konsep, kemandirian peserta didik, serta dapat

memberikan kesan bahwa belajar matematika itu mudah dan menyenangkan.

F. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalahan penafsiran terhadap objek penelitian ini, maka perlu dijelaskan beberapa istilah terkait dengan variabel penelitian sebagai berikut:

1. Penerapan adalah tindakan-tindakan yang dilakukan baik oleh individu-individu atau kelompok-kelompok yang diarahkan pada tercapainya tujuan yang telah digariskan dalam keputusan. Hal tersebut diperkuat menurut Nugroho (2003:158) penerapan adalah cara yang dilakukan agar dapat mencapai tujuan yang diinginkan.
2. Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran berkelompok yang beranggotakan peserta didik secara heterogen guna meningkatkan peserta didik lebih aktif dan kreatif, sehingga peserta didik diharapkan akan lebih mudah dalam memahami pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Aktivitas dalam proses belajar pun memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab dan persaingan yang sehat dalam belajar. Hal tersebut diperkuat menurut Slavin (2008:167) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada

perbedaan status, melibatkan peran aktif sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan.

3. Pemahaman Konsep merupakan salah satu kecakapan atau kemahiran matematika yang diharapkan dapat tercapai dalam belajar matematika yaitu dengan menunjukkan pemahaman konsep matematika yang dipelajarinya, menjelaskan keterkaitan antar konsep dan mengaplikasikan konsep secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah. Hal tersebut diperkuat menurut Widodo (dalam Maharani, dkk. 2014:2) pemahaman konsep merupakan kemampuan untuk mengerti ide abstrak dan objek dasar yang dipelajari siswa serta mengaitkan notasi dan simbol matematika yang relevan dengan ide-ide matematika kemudian mengkombinasikannya ke dalam rangkaian penalaran logis.
4. Pembelajaran Matematika merupakan wahana untuk mengembangkan karakter peserta didik yang positif dan bertujuan untuk membantu dalam memahami konsep matematika, memecahkan masalah, mengkomunikasikan masalah dan memiliki sikap menghargai kegunaan dalam kehidupan. Hal tersebut diperkuat menurut Kline (1972) (dalam Runtukahu dan Kandou, 2014:28) bahwa matematika adalah pengetahuan yang tidak berdiri sendiri, tetapi dapat membantu manusia untuk memahami dan memecahkan masalah sosial, ekonomi, dan alam.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament*

a. Pengertian Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) atau pertandingan permainan tim dikembangkan secara asli oleh David De Vries dan Keath Edward (1995). Model Kooperatif TGT (*Teams Games Tournament*) adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Guru menyajikan materi dan siswa bekerja dalam kelompok mereka masing-masing. Dalam kerja kelompok guru memberikan LKS kepada setiap kelompok. Tugas yang diberikan dikerjakan bersama-sama dengan anggota kelompoknya. Apabila ada dari anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok yang lain bertanggung jawab untuk memberikan jawaban atau menjelaskannya, sebelum mengajukan pertanyaan tersebut kepada guru (Isjoni, 2013).

Kemudian Menurut (Rahmat, 2018) *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu strategi pembelajaran tim yang dirancang oleh Robert Slavin untuk penguasaan materi. Mengelompokkan siswa

menjadi empat atau lima anggota untuk setiap tim dari semua tingkat prestasi. Slavin telah menemukan bahwa TGT meningkatkan keterampilan dasar, prestasi siswa, interaksi positif antara siswa.

Pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan “Turnamen akademik dengan menggunakan kuis-kuis dan pemberian skor kemajuan individu, dimana para peserta didik berlomba sebagai wakil dari tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka” (Slavin, 2008). Slavin menjelaskan bahwa ada beberapa komponen TGT, seperti presentasi kelas, tim, pertandingan, turnamen, dan pengakuan tim.

Model pembelajaran kooperatif menjadi salah satu kegiatan pembelajaran yang menyenangkan dalam mengonstruksi materi ajar oleh siswa sendiri. Siswa bekerja sama dan saling membantu dalam memahami materi. Salah satu model pembelajaran kooperatif yang mendukung belajar dalam kompetisi yaitu model pembelajaran *Teams Games Tournament* atau disebut dengan TGT.

Model pembelajaran TGT ini dijadikan wadah kegiatan wadah kegiatan belajar dengan menerapkan permainan akademik dalam bentuk turnamen. Sebagaimana pendapat dari (Cahyaningsih, 2017) bahwa, “model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan tim kerja dan turnamen, berupa permainan akademik yang dimainkan oleh siswa dengan anggota tim lain untuk menyumbangkan poin bagi tim skornya”.

Kemudian menurut (Astutik, 2013) model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT peserta didik lebih aktif dan kreatif, sehingga peserta didik diharapkan akan lebih mudah dalam memahami konsep-konsep matematika dan pada akhirnya mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu bentuk pembelajaran berkelompok yang beranggotakan peserta didik secara heterogen guna meningkatkan peserta didik lebih aktif dan kreatif, sehingga peserta didik diharapkan akan lebih mudah dalam memahami pembelajaran yang mudah dan menyenangkan. Aktivitas dalam proses belajar pun memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks dan menumbuhkan kerja sama, tanggung jawab dan persaingan yang sehat dalam belajar.

b. Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model *Teams Games Tournament* (TGT) ini memerlukan beberapa tahapan sebagai jalan berlangsungnya pembelajaran. Empat

tahapan dalam model pembelajaran TGT yaitu sebagai berikut (Ermilia, 2015: 2).

1) Presentasi di Kelas

Presentasi di kelas merupakan suatu kegiatan belajar menyampaikan materi baik secara langsung ataupun diskusi yang dibimbing oleh guru. Pada tahap awal ini guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan juga tata cara kegiatan belajar yang akan dilakukan siswa. Perbedaan presentasi kelas dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan pengajaran biasa yaitu guru berfokus dalam menjelaskan secara rinci mengenai tata cara pembelajaran TGT. Siswa akan menyadari pentingnya suatu pemahaman saat presentasi di kelas yang berguna untuk membantu kegiatan dan turnamen. Dengan demikian siswa berusaha dengan sungguh-sungguh untuk memahami materi yang dipelajari.

2) Belajar Kelompok

Tahap kedua yakni tahap belajar kelompok. Dalam pembelajaran, siswa berkelompok untuk memahami materi. Kelompok dalam TGT dibentuk berdasarkan kemampuan akademik siswa yakni kemampuan akademik rendah, sedang dan tinggi. Hal ini bertujuan agar setiap anggota kelompok benar-benar belajar, mempersiapkan dan membantu setiap anggotanya untuk menjawab soal. Pembelajaran dalam kelompok mencakup pembahasan permasalahan yang dihadapi bersama, membandingkan jawaban atau pendapat setiap anggota, serta mengoreksinya apabila terjadi perbedaan hasil. Dengan demikian, terjadi suatu diskusi belajar efektif dalam kelompok untuk saling membantu antar anggota dalam memahami materi pelajaran sehingga pada akhirnya dapat menyumbangkan poin bagi kelompoknya.

3) Turnamen

Turnamen dalam pembelajaran TGT yakni suatu kegiatan berlangsungnya game setelah proses presentasi kelas dan memahami materi melalui diskusi kelompok. Kegiatan ini dilakukan dengan membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen. Setiap anggota kelompok melakukan pertandingan pada meja turnamen yang berbeda. Siswa yang memiliki kemampuan akademik yang relatif sama pada setiap kelompoknya duduk dalam meja yang sama untuk melakukan turnamen. Poin turnamen setiap anggota kelompok digabungkan untuk memperoleh skor kelompok. Dengan demikian setiap anggota bertanding untuk mendapatkan skor terbaik.

4) Penghargaan

Suatu kelompok akan mendapatkan penghargaan sertifikat atau bentuk penghargaan lain apabila mencapai poin sesuai kriteria tertentu. Penghargaan ini penting untuk memberikan pengertian

bahwa keberhasilan kelompok diperoleh dari keberhasilan semua anggota kelompok. Hal ini memunculkan motivasi belajar untuk saling membantu anggota kelompok dalam memahami materi yang sedang dipelajari.

c. Kelebihan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran berguna untuk memudahkan guru dan calon guru dalam suatu proses pembelajaran. Setiap model pembelajaran yang dipilih harus menyesuaikan materi dan juga karakteristik peserta didik. Adapun kelebihan dari model pembelajaran *teams games tournament* menurut (Taniredja, 2013) Kelebihan tipe TGT adalah sebagai berikut:

a) Dalam kelas kooperatif peserta didik memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, b) Rasa percaya diri peserta didik menjadi lebih tinggi, c) Perilaku mengganggu terhadap peserta didik lain menjadi lebih kecil, d) Motivasi belajar peserta didik bertambah, e) Pemahaman yang lebih mendalam terhadap pokok bahasan, f) Meningkatkan kebaikan budi, kepakaan, toleransi antara peserta didik dengan peserta didik dan antara peserta didik dengan pendidik; dan g) Peserta didik dapat menelaah sebuah mata pelajaran atau pokok bahasan, bebas mengaktualisasikan diri dengan seluruh potensi yang ada dalam diri peserta didik tersebut dapat keluar, selain itu kerja sama antar peserta didik juga peserta didik dengan pendidik akan membuat interaksi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan.

Kegiatan belajar pada model pembelajaran TGT berpusat pada siswa sehingga memiliki beberapa kelebihan menurut (Wijaya, 2012: 25).

a) Semua siswa memiliki kesempatan untuk mengemukakan pendapat atau memperoleh pengetahuan dari diskusi kelompok, b) Saling menghargai di antara siswa, c) Siswa mendapat keterampilan bekerja sama, d) Menumbuhkan keberanian dan membiasakan bersaing sportif, e) Menumbuhkan keaktifan siswa.

d. Hal yang Perlu Diperhatikan dalam Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Selama kegiatan pembelajaran TGT, terdapat beberapa hal yang perlu diperhatikan agar kegiatan belajar dapat berjalan dengan lancar dan mencapai tujuan yang diharapkan. Berikut ini beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam menerapkan model pembelajaran TGT (Isrok'atun & Amelia Rosmala, 2018).

1) Mengetahui Kemampuan Akademik Siswa

Dalam melakukan kegiatan TGT, guru terlebih dahulu memahami kemampuan akademik siswa dan karakter siswa. Hal ini bertujuan untuk membuat kelompok yang heterogen. Kelompok yang bersifat heterogen dapat membantu siswa untuk saling berbagi dalam memahami suatu materi ajar. Selain itu, kemampuan akademik ini menjadi pertimbangan saat melakukan kegiatan turnamen tim.

2) Membimbing Diskusi dan Kegiatan Turnamen

Peran guru selama pembelajaran yakni membimbing diskusi kelompok kecil dalam memahami materi pelajaran. Setiap siswa dalam kelompok dibimbing oleh guru dalam mengungkapkan pemahaman suatu materi. Hal ini bertujuan agar siswa lain dalam kelompoknya dapat mengoreksi pemahaman temannya sehingga terjadi proses diskusi. Dalam kegiatan turnamen, guru menjadi pemandu jalannya suatu kompetisi antar siswa. Guru harus memberitahukan langkah-langkah turnamen dan aturan dalam kegiatan turnamen.

2. Hakikat Pemahaman Konsep

a. Pengertian Pemahaman Konsep

Pemahaman konsep terdiri atas dua kata, yaitu pemahaman dan konsep. Pemahaman merupakan terjemahan dari istilah *understanding* yang diartikan sebagai penyerapan arti suatu materi yang dipelajari (Murizal, A., 2012). Menurut Hamalik, Pemahaman

adalah kemampuan untuk melihat hubungan antar berbagai faktor atau unsur. Konsep merupakan asas pada pengajaran dan pembelajaran. Konsep merupakan sesuatu yang tergambar dalam pikiran, suatu pemikiran, gagasan, atau suatu pengertian.

Kemudian menurut (Noviyana, 2017) berpendapat bahwa “Pemahaman konsep merupakan kemampuan peserta didik dalam mengartikan suatu konsep dan mengaplikasikan hasil dari belajar tersebut dalam setiap situasi dalam pemecahan masalah”. (Lestari, 2015) mengemukakan bahwa “Pemahaman konsep merupakan kemampuan yang berkenaan dengan memahami ide-ide matematika yang menyeluruh dan fungsional. Pemahaman konsep lebih penting daripada sekedar menghafal. Oleh karena itu, jangan salah dalam memberikan arahan atau bimbingan kepada siswa. Karena salah sedikit memberikan arahan kepada siswa pasti konsep yang akan dipahami siswa tidak akan bisa dipahami oleh siswa”.

Selain itu menurut Suleman (2013: 5) “Pemahaman konsep adalah kemampuan individu untuk memahami suatu konsep tertentu. Seorang siswa telah memiliki pemahaman konsep apabila siswa telah menangkap makna atau arti dari suatu konsep”. Dari pendapat tersebut seorang siswa yang mempunyai pemahaman ia akan mampu menjelaskan kembali materi yang sudah dipelajarinya berdasarkan pemahamannya sendiri sehingga pembelajaran akan menjadi bermakna.

Berdasarkan pendapat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa pemahaman konsep adalah suatu kemampuan seorang siswa dalam mendefinisikan, membedakan, memberikan contoh dan menghubungkan arti dari suatu ide abstrak matematika serta dapat menjelaskan fakta dari pengetahuan yang ia miliki.

b. Indikator Pemahaman Konsep

Adapun pendapat para ahli mengenai indikator pemahaman konsep di antaranya sebagai berikut:

Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 58 Tahun 2014 yang termuat dalam kurikulum 2013 indikator Pemahaman Konsep yaitu:

- 1) Menyatakan ulang konsep yang telah dipelajari, 2) Mengklasifikasikan objek-objek berdasarkan dipenuhi tidaknya persyaratan yang membentuk konsep tersebut, 3) Mengidentifikasi sifat-sifat operasi atau konsep, 4) Menerapkan konsep secara logis, 5) Memberikan contoh atau contoh kontra (bukan contoh) dari konsep yang dipelajari, 6) Menyajikan konsep dalam berbagai macam bentuk representasi matematika (tabel, grafik, diagram, gambar, sketsa, model matematika, atau cara lainnya), 7) Mengaitkan berbagai konsep dalam matematika maupun di luar matematika, 8) Mengembangkan syarat perlu dan/atau syarat cukup suatu konsep.

Kemudian menurut (Hamzah B, 2012), indikator yang menunjukkan pemahaman konsep antara lain adalah:

- 1) Menyatakan ulang sebuah konsep; 2) Mengklasifikasikan objek-objek menurut sifat-sifat tertentu (sesuai dengan konsepnya); 3) Memberi contoh dan non-contoh dari konsep; 4) Menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis; 5) Mengembangkan syarat perlu atau syarat cukup suatu konsep; 6) Menggunakan, memanfaatkan, dan memilih prosedur atau operasi tertentu, 7) Mengaplikasikan konsep atau algoritma pemecahan masalah.

Sedangkan langkah-langkah yang diperhatikan untuk pemahaman konsep menurut (Susanto, 2013), indikator pemahaman konsep meliputi:

- 1) Mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan, 2) Membuat contoh dan non contoh penyangkal, 3) Mempresentasikan suatu konsep dengan model, diagram, dan simbol, 4) Mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk lain, 5) Mengenal berbagai makna dan interpretasi konsep, 6) Mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat-syarat yang menentukan suatu konsep, 7) Membandingkan dan membedakan konsep-konsep.

Selain itu, Indikator pemahaman konsep menurut Depdiknas (Zuliana, 2017) menyatakan bahwa:

Seseorang dikatakan mampu memahami konsep matematika apabila, menyatakan ulang sebuah konsep, mengklasifikasi sebuah objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsepnya, memberikan contoh dan non contoh dari sebuah konsep, menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis, mengembangkan syarat perlu dari suatu konsep, menggunakan, memanfaatkan dan memilih prosedur atau operasi tertentu, mengaplikasikan konsep ke pemecahan masalah.

Berdasarkan identifikasi dan permasalahan yang ditemukan dilapangan, maka peneliti menggunakan lima indikator yang dikemukakan menurut (Susanto, 2013:209), indikator pemahaman konsep meliputi:

- 1) Mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan,
- 2) Membuat contoh dan non contoh penyangkal,
- 3) Mempresentasikan suatu konsep dengan model, diagram, dan simbol,
- 4) Mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk lain,

- 5) Mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat-syarat yang menentukan suatu konsep,

3. Konsep Dasar Matematika

a. Pengertian Matematika

Matematika berasal dari Bahasa latin *mathanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang untuk dipelajari, sedangkan dalam bahasa Belanda disebut *wiskunde* atau ilmu pasti. Menurut (Astuti, & Nurhidayah, 2017) Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting dalam dunia pendidikan, karena pelajaran matematika dapat membuat peserta didik berfikir logis, rasional, kritis dan luas, pernyataan ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional, yaitu: Mempersiapkan anak didik agar mampu menghadapi perubahan dalam dunia yang senantiasa berubah ini, bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional, kritis, dan agar anak didik mampu menggunakan matematika dalam kehidupan sehari-hari dan dalam mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

Pembelajaran matematika di SD merupakan salah satu kajian yang selalu menarik untuk di kemukakan karena adanya perbedaan karakteristik khususnya antara hakikat anak dan hakikat matematika. Anak usia SD sedang mengalami perkembangan pada tingkat berpikirnya. Ini karena tahap berpikir mereka masih belum formal, malahan para siswa SD di kelas-kelas rendah bukan tidak mungkin belum formal, malahan mereka berpikirnya masih berada pada

tahapan Sensor motorik 0-2 Tahun Operasional Kongkrit, Pra Operasional 2-7 Tahun, Operasional Formal 7-12 Tahun (Aprinawati, 2017).

Selain itu, (Sumartini, 2016) “Matematika adalah bahasa simbolis yang fungsinya untuk mengepresikan hubungan-hubungan kuantitatif dan keruangan sedangkan fungsinya adalah untuk memudahkan berfikir”. Matematika merupakan salah satu pelajaran yang sangat penting dikuasai dengan baik oleh peserta didik, hal ini dikarenakan pembelajaran matematika memiliki manfaat bagi kehidupan sehari-hari. Oleh sebab itu matematika dipelajari di setiap jenjang pendidikan dari mulai sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Selaras dengan pendapat (Miranti, 2015) bahwa “Matematika merupakan salah satu cabang ilmu yang sangat penting, hampir setiap ilmu menggunakan matematika dari jenjang sekolah dasar hingga perguruan tinggi”.

Sementara itu, (Amir, 2014) menyatakan bahwa mata pelajaran matematika pada tingkat SD selain untuk mendapatkan ilmu matematika itu sendiri, juga untuk mengembangkan daya berpikir peserta didik secara logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif, dan mengemabangkan pola kebiasaan bekerja sama dalam menyelesaikan masalah, dan membentuk pribadi anak serta berpedoman perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Kemudian, (Ananggih, n.d.) mengungkapkan bahwa “pembelajaran matematika yang terpisah dari pengalaman mereka sehari-hari, maka anak akan cepat lupa dan tidak dapat mengaplikasikan matematika”. Banyak siswa di setiap jenjang pendidikan menganggap matematika sebagai pelajaran yang sering menimbulkan berbagai masalah yang sulit untuk dipecahkan, sehingga berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika siswa.

Menurut (Marta, 2017) matematika adalah ilmu yang mempelajari tentang pola. Matematika adalah pengetahuan struktur yang terorganisasi, sifat-sifat dalam teoriteori dibuat secara deduktif berdasarkan kepada unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya adalah ilmu tentang keteraturan pola atau ide.

Berdasarkan definisi-definisi di atas dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan suatu proses dimana terjadi komunikasi antara peserta didik dengan pendidik dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pendidikan.

b. Tujuan Pembelajaran Matematika

Pembelajaran Matematika juga tentunya mempunyai tujuan terhadap proses pembelajaran, Menurut (Noerain, 2020:18) menyatakan:

Tujuan pendidikan matematika secara nasional menggambarkan pentingnya pelajaran matematika mulai dari SD sampai sekolah menengah sebagaimana tercantum dalam kurikulum 2006 yaitu; (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan

antar konsep dan mengaplikasikan konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah, (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram atau media lain untuk memperjelas keadaan atau masalah, (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Selain itu, Salah satu tujuan matematika adalah peserta didik mampu memahami konsep-konsep matematika, hal ini sejalan dengan (Permendiknas no 22 tahun 2006) menyatakan bahwa “Tujuan utama pembelajaran yaitu memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antara konsep dan pengaplikasian konsep atau algoritma secara luwes, akurat, efisien dan tepat dalam pemecahan masalah”. Menurut (Marta, 2017) menyatakan, “Tujuan matematika adalah memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh”.

Namun kenyataannya dilapangan peserta didik SD masih ada yang yang kesulitan dalam memahami konsep matematika karena pada umumnya di SD menunjukkan bahwa pembelajaran matematika diberikan secara klasikal melalui ceramah tanpa melihat kemungkinan penerapan model lain yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Sejalan dengan Widodo & Kartikasari (2017,

hlm. 58) menyatakan bahwa, “Pembelajaran matematika yang dilakukan di Sekolah tidak menyenangkan atau masih menggunakan metode ceramah dalam pembelajaran sehingga konsep matematika tidak tersampaikan”.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran matematika merupakan salah satu tempat untuk mengembangkan karakter peserta didik yang bertujuan untuk membantu kemampuan mereka dalam memahami konsep matematika, memecahkan masalah, mengkomunikasikan masalah, memiliki sikap menghargai kegunaan dalam kehidupan dan memiliki kemampuan dalam berpikir logis, kritis dan kreatif.

c. Ruang Lingkup Matematika

Secara umum, ruang lingkup pembelajaran matematika berdasarkan Standar Kompetensi SD/MI (Sumiati, 2018) mencakup aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Bilangan
Kompetensi dalam bilangan ditekankan pada kemampuan melakukan dan menggunakan sifat-sifat operasi hitung bilangan.
- 2) Pengukuran dan geometri
Pengukuran dan geometri ditekankan pada kemampuan mengidentifikasi sifat dan unsur bangun datar dan bangun ruang, serta menentukan keliling, luas, volume, dalam pemecahan masalah
- 3) Pengolahan data
Pengolahan data ditekankan pada kemampuan mengumpulkan, menyajikan dan mengolah data. Ketiga aspek tersebut merupakan unsur-unsur yang terdapat dalam ruang lingkup pada pembelajaran matematika secara umum.

B. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian yang pernah dilakukan antara lain:

1. Silvi Wahyu Setiana (2013) dengan penelitian yang berjudul “Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Pada Siswa Di Sekolah Dasar”. Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dengan 2 siklus dan subjeknya adalah siswa kelas IVA SDN Pelem I Kecamatan Pare Kabupaten Kediri tahun pelajaran 2012/2013 dengan jumlah 42 siswa yang terdiri dari 25 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Instrument pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, tes, wawancara, dan dokumentasi. Pada hasil siklus 1 ketuntasan klasikal hasil belajar siswa mencapai 47,61% dan mengalami peningkatan pada siklus II menjadi 83,33%. Persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Silvi Wahyu Setiana. Persamaan nya adalah terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan juga sama dalam melakukan jenis penelitian PTK yang dilakukan dalam 2 siklus serta subjeknya sama-sama kelas IV SD. Perbedaan terletak pada penelitian Silvi Wahyu Setiana difokuskan hasil belajar yang dilakukan pada tahun 2013 sedangkan pada penelitian ini difokuskan pada pemahaman konsep yang akan dilakukan pada tahun 2021.

2. Fida Rahmantika Hadi (2017) yang berjudul “Penerapan Model TGT (*Teams Games Tournament*) dalam Pembelajaran Matematika untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN Taman 3 Madiun”. Jenis penelitian ini yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model TGT dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SDN Taman 3 mediun. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara dan tes. Subyek penelitian ini adalah 19 siswa V SDN Taman 3 mediun dan mengalami peningkatan hasil belajar yaitu prasiklus nilai rata-rata 69,7 % (di bawah KKM), siklus 1 dengan rata-rata 74,7 % (11 anak mencapai KKM dan 8 anak di bawah KKM), siklus II dengan rata-rata 80,8 % (semua siswa mencapai KKM). Persamaan dan perbedaan antara penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Fida Rahmantika Hadi. Persamaannya adalah terletak pada model pembelajaran yang digunakan yaitu sama-sama menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan juga sama dalam melakukan jenis penelitian PTK yang dilakukan dalam 2 siklus. Perbedaan terletak pada penelitian Fida Rahmantika Hadi difokuskan hasil belajar yang dilakukan pada tahun 2017 sedangkan pada penelitian ini difokuskan pada pemahaman konsep yang akan dilakukan pada tahun 2021. Selain itu berbedaannya terletak pada subjek penelitiannya.

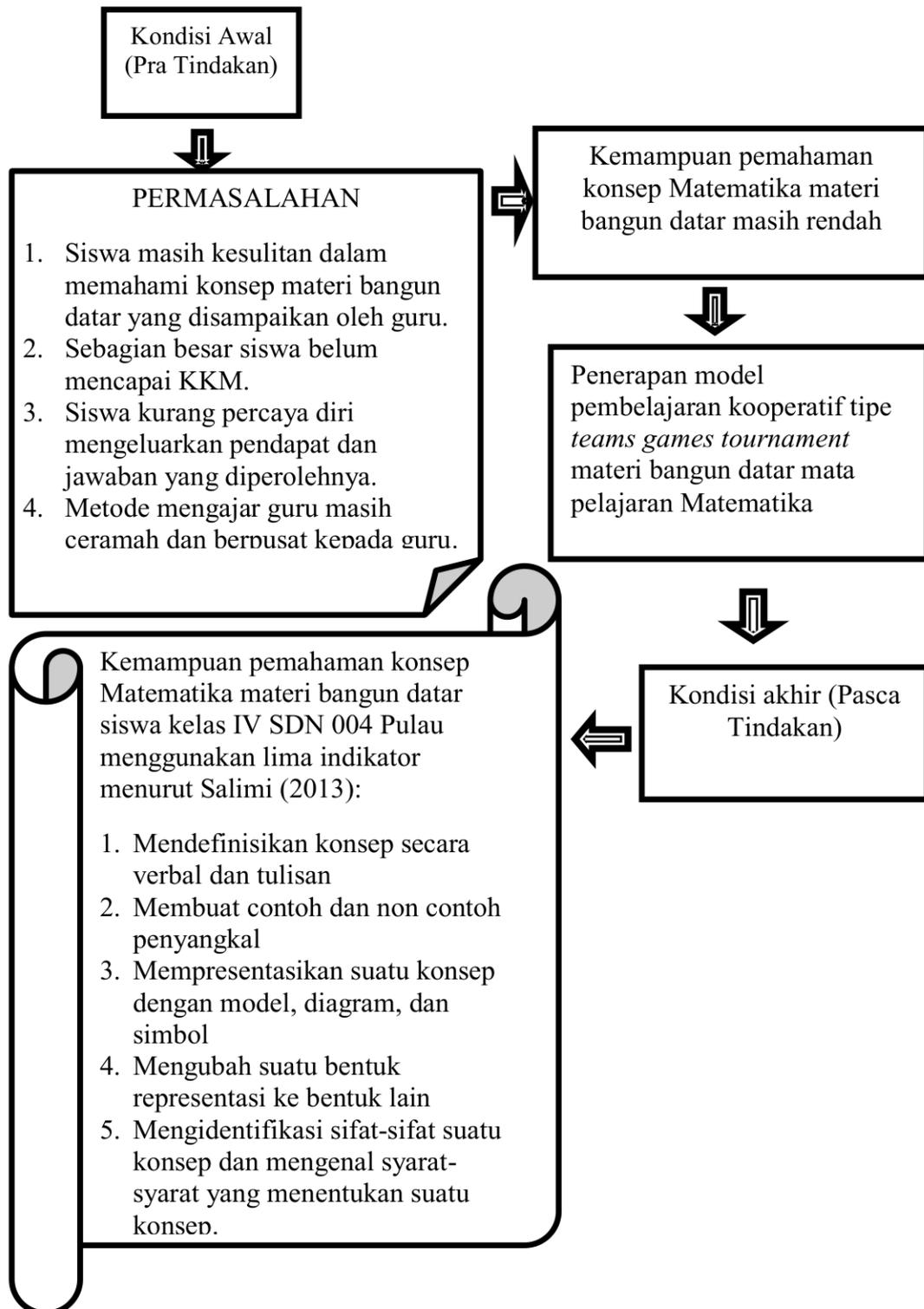
3. Nisa Inarotul Aulia dan Hany Handayani (2018) dengan penelitian yang berjudul “Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Melalui Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui peningkatan kemampuan pemahaman konsep siswa SD kelas V melalui model pembelajaran TGT. Metode yang digunakan penelitian ini adalah quasi eksperimen dan desain yang digunakan penelitian adalah *Nonquivalent Control Grup Design*. Partisipan yang di ambil dalam penelitian adalah keseluruhan siswa kelas IV di salah satu SD di Kabupaten Purwakata, adapun dengan sampel 23 siswa perempuan dan 17 siswa laki-laki. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah melalui teknik sampling jenuh dimana teknik sampling ini semua populasi dignakan sebagai sampel. Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam pelitian ini adalah soal tes kemmapuan pemahaman konsep matematika yang terlebih dahulu dilakukan validasi ahli yang terdiri dari dua (2) orang guru SD dan dua (2) orang dosen matematika, dan dokumentasi, instrument ini untuk mengukur dimana batas kemampuan pemahaman konsep matematika. Persamaan dan perbedaan pada penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan oleh Nisa Inarotul Aulia dan Hany Handayani. Persamaannya terletak pada model TGT dan permasalahan Pemahaman Konsep yang dilakukan. Perbedaan nya terletak pada metode yang digunakan, pada penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK) sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Nisa Inarotul

Aulia dan Hany Handayani yaitu quasi eksperimen dan desain yang digunakan penelitian adalah *Nonivalent Control Grup Design*.

C. Kerangka Pemikiran

Masalah yang paling sering muncul dalam kegiatan belajar mengajar adalah model atau metode pengajaran yang digunakan guru masih menggunakan model atau metode ceramah yang bersifat satu arah. Dalam kegiatannya guru terlalu dominan dan berperan sebagai pusat pembelajaran, metode ceramah ini sering menimbulkan efek negatif bagi siswa karena membuat siswa menjadi bosan, bermain dalam belajar dan keaktifan siswa terhadap pelajaran mulai berkurang. Maka dari itu, perlu adanya model pembelajaran yang menyenangkan dan bisa membuat siswa agar merasa tidak bosan dalam melakukan aktivitas belajar.

Salah satu model pembelajaran yang dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti pembelajaran adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT memungkinkan siswa untuk belajar secara berkelompok agar siswa merasa tidak bosan dalam pembelajaran. Model pembelajaran ini diharapkan mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga siswa tertarik dan aktif dalam mengikuti pembelajaran khususnya mata pelajaran Matematika. Jadi, dengan diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas IV SD Negeri 004 Pulau Kecamatan Bangkinang. Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis menguraikan kerangka berpikir pada gambar 2.1



Gambar 2.1

Kerangka Pemikiran

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah jika diterapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams games Tournament* (TGT) maka dapat meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika pada siswa kelas IV SD Negeri 004 Pulau Kecamatan Bangkinang.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Setting Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan di kelas IV SD Negeri 004 Pulau Kecamatan Bangkinang. Alasan peneliti memilih tempat tersebut sebagai tempat penelitian, dikarenakan rendahnya kemampuan pemahaman Matematika siswa dalam belajar, guru tidak pernah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament*, dan juga lokasi sekolah yang berada tidak jauh dari tempat tinggal peneliti atau dekat dengan rumah peneliti, sehingga lebih efisien dalam segi waktu dan pengambilan data yang terjangkau.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2020/2021. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus I dan siklus II, dimana setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan masing-masing siklus terdiri dari 2 pertemuan.

siswa. Jenis penelitian tindakan kelas dipilih karena dinilai dapat dijadikan solusi dalam memecahkan permasalahan-permasalahan yang terjadi pada saat kegiatan belajar mengajar di sekolah.

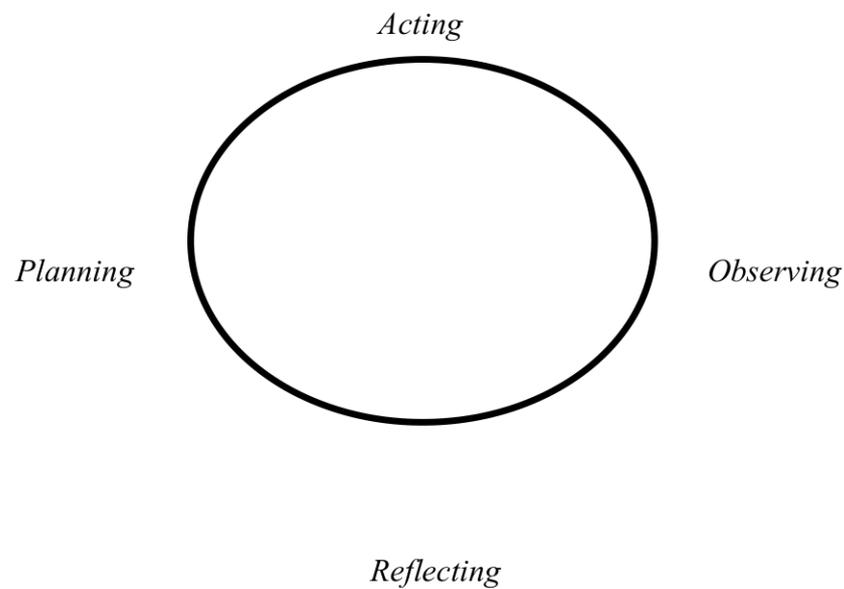
Kemudian Menurut tata 2020 penelitian tindakan kelas dapat didefinisikan sebagai suatu penelitian tindakan (action research) yang dilakukan oleh guru yang sekaligus sebagai peneliti di kelasnya atau bersama-sama dengan orang lain (kolaborasi) dengan jalan merancang, melaksanakan, dan merefleksikan tindakan secara kolaboratif dan partisipatif yang bertujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan mutu proses pembelajaran di kelasnya melalui suatu tindakan tertentu dalam suatu siklus.

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan memperbaiki mutu praktik pembelajaran di kelas agar bisa memecahkan masalah yang terjadi pada saat berlangsungnya proses pembelajaran. Penelitian ini juga berupaya menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai upaya meningkatkan kemampuan pemahaman matematika peserta didik di sekolah dasar.

D. Prosedur Penelitian

Menurut Kurt Lewin (dalam Jakni, 2017) merupakan model dasar yang dikembangkan oleh ahli-ahli lain. Penelitian tindakan ini terdiri dari empat komponen kegiatan yang dipandang sebagai satu siklus yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*), pengamatan (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Adapun prosedur dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) tentang siklus penelitian dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1
Siklus Penelitian Tindakan Kelas
Kurt Lewin (2017: 20)

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, setiap siklus terdapat 2 kali pertemuan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan pemahaman konsep matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT. Pendeskripsian dari tahapan-tahapan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan (*Planning*)

Merupakan rencana tindakan yang akan dilakukan peneliti untuk memperbaiki, meningkatkan proses dan hasil terhadap hasil belajar di kelas. Tahap ini berisi:

- 1) Peneliti berkonsultasi dengan guru kelas IV tentang pembelajaran matematika.
- 2) Peneliti menentukan pokok bahasan sebagai materi tindakan.
- 3) Menyediakan perangkat pembelajaran yang terdiri dari silabus, rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP), tes (soal) pemahaman konsep materi bangun datar berupa essay.
- 4) Menyiapkan Lembar observasi aktivitas guru.
- 5) Menyiapkan lembar observasi aktivitas siswa.
- 6) Menyiapkan media pembelajaran sesuai dengan model TGT yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 7) Menyusun dan mempersiapkan lembar kerja siswa (LKS) yaitu materi tentang bangun datar.
- 8) Menyiapkan penghargaan.

b. Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan ini dirancang untuk menghasilkan peningkatan atau perbaikan dalam pembelajaran. Dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas ini direncanakan dalam dua siklus. Setiap siklus terdapat dua kali pertemuan. Pelaksanaan tindakan disesuaikan dengan RPP yang telah disusun sebelumnya. Langkah-langkah pelaksanaan tindakan atau kegiatan pembelajaran ini terdiri atas tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup.

c. Tahap Pengamatan (*Observing*)

Tahap observasi ini tidak terlepas pada tahap tindakan yang sedang dilakukan. Jadi, keduanya berlangsung dalam waktu yang sama. Kegiatan pengamatan dilakukan untuk mengetahui dampak atau hasil dari tindakan yang dilakukan terhadap siswa. Untuk kepentingan ini peneliti dapat meminta bantuan kepada orang lain untuk merekam dan mendokumentasikan seluruh interaksi belajar mengajarnya. Teman sejawat atau guru dapat diminta untuk mengobservasi pelaksanaan pembelajaran yang dilakukannya untuk mengumpulkan bukti atau data hasil tindakan agar dapat dievaluasi dan dijadikan landasan dalam melakukan refleksi. Kegiatan yang dinilai dalam lembar pengamatan adalah:

- 1) Mengamati aktivitas guru dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.
- 2) Mengamati aktivitas siswa dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung dengan menerapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dengan menggunakan lembar observasi aktivitas siswa.

d. Tahap Refleksi (*Reflecting*)

Tahap refleksi ini untuk mengkaji atau mengemukakan kembali secara menyeluruh tindakan yang telah dilakukan. Tujuan refleksi ini untuk menemukan masalah, penyebab masalah, dan mencari solusi dari permasalahan hasil tindakan yang telah dilakukan untuk diperbaiki pada pertemuan selanjutnya. Hasil refleksi ini akan digunakan sebagai perbaikan dalam pelaksanaan siklus berikutnya.

2. Siklus II

Siklus II merupakan kelanjutan dari siklus I, dan pada siklus II ini merupakan perbaikan dari siklus I, pada siklus II juga terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang dilakukan oleh peneliti untuk mengumpulkan data yang objektif (Margono, 2010).

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Teknik Wawancara

Teknik wawancara dapat diartikan sebagai teknik pengumpulan data dengan menggunakan bahasa yang baik secara langsung maupun tidak langsung. Wawancara ini dapat dilakukan secara spontan artinya peneliti mendapat data mengenai kemampuan

pemahaman konsep matematika anak kelas IV pada saat proses pembelajaran langsung.

2. Teknik Observasi

Teknik observasi diartikan sebagai pengamatan dan pencatatan mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas. Observasi dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dipersiapkan untuk mencatat hal-hal yang terjadi selama proses pembelajaran di kelas. Catatan diperoleh dari apa yang peneliti lihat, dialami, didengar, dan yang dipikirkan.

3. Teknik Tes

Tes adalah alat ukur yang diberikan kepada individu untuk mendapatkan jawaban-jawaban yang diharapkan baik secara tertulis maupun secara lisan. Tes digunakan untuk mendapatkan data tentang pemahaman siswa setelah proses pembelajaran dan untuk mengetahui tingkat keberhasilan atau perkembangan pelaksanaan tindakan. Bentuk tes dalam penelitian ini tes tertulis dalam bentuk subyektif berbentuk essay.

4. Teknik Dokumentasi

Teknik dokumentasi dalam penelitian ini digunakan untuk mendapatkan data dengan cara mendokumentasikan silabus, RPP, profil sekolah, sarana dan prasarana, serta foto-foto saat pembelajaran berlangsung. Hasil dari dokumentasi ini selanjutnya dideskripsikan sesuai situasi dan kondisi yang sebenarnya dan dipadukan dengan data

tentang bentuk proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran TGT.

F. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk mengumpulkan data dan juga merupakan alat bantu dari suatu penelitian. Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

1. Pedoman Wawancara

Instrumen penelitian dari wawancara menggunakan pedoman wawancara. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan data awal bagaimana kemampuan pemahaman konsep matematika siswa kelas IV SD Negeri 004 Pulau.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk menilai kegiatan yang dilakukan peneliti dalam pelaksanaan penelitian. Observer akan mengisi lembaran observasi dengan cara (√) kemudian mendeskripsikan kegiatan peneliti dari awal sampai akhir dalam penyajian materi pembelajaran.

a. Lembar Observasi Aktivitas Guru

Lembar observasi ini digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan pengamatan di dalam kelas. Dari lembar observasi inilah observer bisa mengetahui gambaran aktivitas yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran matematika pada materi bangun datar

dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

b. Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi ini digunakan sebagai pedoman untuk melaksanakan pengamatan di dalam kelas. Dari lembar observasi ini observer bisa mengetahui gambaran aktivitas yang dilakukan siswa dalam pembelajaran pada materi bangun datar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

3. Lembar Tes (Soal)

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes essay berupa tes tertulis yang berkaitan dengan materi bangun datar yang akan disampaikan untuk mengukur hasil kemampuan pemahaman konsep Matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Soal tes disusun berdasarkan indikator pemahaman konsep matematika. Setiap butir soal disusun untuk mengukur indikator pemahaman konsep tertentu.

4. Lembar Dokumentasi

a. Silabus merupakan penjabaran dari kompetensi inti dan kompetensi dasar yang bertujuan agar peneliti mempunyai acuan yang jelas dalam melakukan tindakan pada suatu mata pelajaran yang terdiri dari kompetensi inti, kompetensi dasar, materi pokok, indikator, penilaian, bentuk instrumen, alokasi waktu, serta sumber belajar.

- b. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun berdasarkan panduan langkah-langkah yang dilakukan oleh seorang guru dalam kegiatan pembelajaran yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti dan kegiatan penutup dan berpedoman pada langkah-langkah model *teams games tournament*. Berikut ini tabel tentang dokumentasi untuk mendapatkan data pada penelitian, yaitu:

Tabel 3.2
Lembar Dokumentasi

No	Lembar Dokumentasi	Ya	Tidak
1.	Silabus	√	
2.	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	√	
3.	Profil Sekolah		√
4.	Sarana dan Prasarana		√
5.	Foto saat Pembelajaran	√	

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah perpaduan dari data kualitatif dan data kuantitatif.

1. Data Kualitatif

Data kualitatif akan digunakan untuk menganalisis data yang didapatkan berupa kata-kata atau deskripsi tentang kemampuan pemahaman konsep Matematika siswa dan lembar observasi aktivitas siswa dan guru selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Data Kuantitatif

Data kuantitatif akan digunakan untuk menganalisis nilai kemampuan pemahaman konsep Matematika siswa terhadap penguasaan materi yang diajarkan guru. Adapun indikator keberhasilan

yang dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini didasarkan kepada kriteria berikut ini:

a. Ketuntasan Individual

Ketuntasan belajar secara individual didapat dari KKM untuk pembelajaran Matematika ditetapkan sekolah yaitu siswa dinyatakan tuntas jika telah mendapat nilai sekurang-kurangnya 70 dan jika nilainya di bawah 70 maka dinyatakan belum tuntas.

$$\text{Ketuntasan Belajar} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Tabel 3.3
Interval Kategori Kriteria Ketuntasan Individual

Persentase Interval	Kategori
90-100	Baik Sekali
80-89	Baik
70-79	Cukup
60-69	Kurang
<60	Sangat Kurang

(Sumber: Riduan dan Sunarto, 2012:20)

b. Ketuntasan Klasikal

Ketuntasan klasikal adalah persentase dari seluruh jumlah siswa yang berada pada kelas tersebut, untuk menentukan persentase tuntas belajar klasikal, jika sebanyak 80% siswa mencapai nilai tuntas maka dikatakan tuntas secara klasikal. Untuk menentukan ketuntasan belajar klasikal siswa dapat digunakan rumus sebagai berikut (Wardhani, 2007: 25):

$$KK = \frac{\text{jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Keterangan:

KK : Ketuntasan Klasikal

Adapun kriteria ketuntasan klasikal siswa dapat dilihat pada tabel 3.3 tentang interval kategori kriteria ketuntasan klasikal sebagai berikut:

Tabel 3.4
Interval Kategori Kriteria Ketuntasan Klasikal

Persentase Interval	Kategori
90-100%	Baik Sekali
80-89%	Baik
70-79%	Cukup
60-69%	Kurang
<60%	Sangat Kurang

(Sumber : Riduan & Sunarto, 2012: 20)

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

G. Deskripsi Pratindakan

Deskripsi pratindakan yang dimaksud adalah gambaran awal tentang pemahaman konsep peserta didik kelas IV SD Negeri 004 Pulau pada materi luas dan keliling bangun datar sebelum dilakukan tindakan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Peneliti melakukan wawancara dan observasi dengan guru kelas sehingga menemukan permasalahan berupa pemahaman konsep siswa yang masih rendah, terutama pada mata pelajaran Matematika.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi dengan guru kelas IV SD Negeri 004 Pulau, maka permasalahan yang diperoleh bahwa siswa belum bisa memahami konsep yang guru sampaikan, sehingga sulit dalam membedakan mana contoh bangun datar persegi dan persegi panjang, siswa masih bingung dan kesulitan dalam mengerjakan soal atau menghafal rumus yang diberikan. Siswa juga kesulitan dalam membuat gambar dari soal Matematika yang diberikan. Dalam proses pembelajaran terlihat peserta didik kurang aktif dan kurang tertarik dalam proses pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan masih dalam bentuk metode ceramah yang bersifat *teacher center* sehingga siswa merasa jenuh dan bosan dalam proses pembelajaran. Pada saat pembelajaran terlihat siswa tidak adanya variasi permainan untuk menangkap pembelajaran materi bangun datar tersebut. Adapun hasil pemahaman konsep pratindakan siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.1
Data Hasil Tes Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV
SDN 004 Pulau Pada Pratindakan

No	Kategori	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
1	Baik Sekali	90-100	2
2	Baik	80-89	4
3	Cukup	70-79	7
4	Kurang	60-69	6
5	Sangat Kurang	<60	7
Jumlah Nilai		1.735	
Rata-Rata		66,73	
Jumlah Yang Tuntas		50%	13
Jumlah Yang Tidak Tuntas		50%	13

Sumber : Hasil Tes Tahun 2021

Berdasarkan tabel 4.1 dapat diketahui bahwa dari 26 orang jumlah siswa dari kategori baik sekali terdapat 2 orang siswa dengan rentang nilai 90-100, terdapat 4 orang siswa yang memperoleh kategori baik dengan rentang nilai 80-89, terdapat 7 orang siswa yang memperoleh kategori cukup dengan rentang nilai 70-79, terdapat 6 orang siswa yang memperoleh kategori kurang dengan rentang nilai 60-69, dan terdapat 7 siswa yang memperoleh rentang nilai <60 dengan kategori sangat kurang. Melalui data tersebut tergambar bahwa dari 26 orang siswa kelas IV SDN 004 Pulau yang mengikuti tes, hanya terdapat 13 orang siswa yang sudah mencapai batas ketuntasan yaitu memperoleh nilai >70 dengan persentase 50%. Sedangkan siswa yang belum mencapai batas ketuntasan yaitu memperoleh nilai <70 terdapat 13 orang siswa dengan persentase 50%. Sedangkan kriteria ketuntasan klasikal yang telah ditetapkan adalah 80% dari siswa yang tuntas belajarnya, sehingga perlu perbaikan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diharapkan dapat meningkatkan pemahaman konsep Matematika siswa.

H. Deskripsi Hasil Tindakan Tiap Siklus

1. Deskripsi Siklus I

Siklus I dalam pertemuan ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. Masing-masing pertemuan berlangsung lebih kurang selama 70 menit (2 x 35 menit). Tindakan yang dilakukan adalah menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Matematika materi keliling dan luas bangun datar. Pertemuan pertama pada siklus I ini dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 02 Juni 2021 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Jum'at tanggal 04 Juni 2021. Adapun prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan ini peneliti terlebih dahulu merencanakan dan mempersiapkan tindakan yang akan dilaksanakan. Pada tahap ini peneliti menyiapkan:

- 1) Silabus
- 2) Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- 3) Menyiapkan media
- 4) Menyusun LKS dan soal tes evaluasi
- 5) Menyediakan penghargaan
- 6) Menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan I

Pada pertemuan I ini proses pembelajaran dilakukan 2 kali dalam satu minggu dengan 2 jam pelajaran setiap pertemuan. pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 02 Juni 2021 pukul 07.30 s/d 08.40 WIB di SDN 004 Pulau. Peneliti melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran Matematika di mulai pada pukul 07.30-08.40 WIB. Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas. Guru melakukan absensi untuk mengecek kehadiran siswa. Dilanjutkan dengan guru melakukan apersepsi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa tentang materi yang akan dipelajari dan menghubungkan pada pengalaman yang pernah siswa lihat. Berikut percakapan antara guru dan siswa:

- Guru : “Siapa yang pernah melihat sapu tangan di sekitarmu?”
 Siswa : “Saya bu”.
 Guru : “Kalau pernah, seperti apa bentuk sapu tangan tersebut?”
 Siswa : “Bentuknya petak bu”
 Guru : “Ya benar, bentuk sapu tangan tersebut berbentuk persegi, dimana setiap sisinya sama panjang. Kira-kira berapa keliling sapu tangan tersebut?”
 Siswa : “Tidak tau bu”

Guru :”Baiklah jika anak-anak ibuk tidak tau, sekarang kita akan belajar tentang menentukan keliling dan luas persegi”.

Setelah melakukan tanya jawab dan melakukan apersepsi, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.

b) Kegiatan Inti

Penyajian kelas, kegiatan inti pembelajaran pada pertemuan pertama adalah guru memperlihatkan sapu tangan kepada siswa, kemudian guru bertanya kepada siswa terkait sapu tangan tersebut, berapa keliling dan luas dari sapu tangan tersebut? Siswa menyimak penjelasan guru tentang cara menghitung dan menentukan keliling dan luas persegi dan memperhatikan contoh dari guru untuk menentukan keliling dan luas persegi. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa apa yang belum dipahaminya. Kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* yang menekankan pada diskusi kelompok, permainan akademik dan *tournament*.



Gambar 4.1
Guru Menjelaskan Materi Pembelajaran Kepada Siswa

Belajar kelompok (*teams*), guru membagi siswa menjadi 5 kelompok yang beranggotakan masing-masing kelompok beranggotakan 5 atau 6 siswa secara heterogen berdasarkan nilai siswa pada mata pelajaran Matematika. Team 1 diberi nama team APEL yang beranggotakan (AHF, THR, AA,SR dan AQ), team 2 diberi nama team ANGGUR yang beranggotakan (SAZ, AH, AF, AS, dan PA), team 3 diberi nama team SEMANGKA yang beranggotakan (RES, MF, AQS, JPR, dan DA), team 4 diberi nama team PEPAYA yang beranggotakan (IZAF, RA, MWPS, MZD dan IFM), dan team 5 diberi nama team PISANG yang beranggotakan (MRA, FK, MZ, ZAS, MAA, dan TA). Guru membagikan lembar kerja siswa kepada masing-masing kelompok dan mendiskusikan LKS tersebut secara berkelompok. Dalam berdiskusi, siswa harus bisa menguasai materi tersebut secara individu. Guru menjelaskan aturan permainan, perwakilan kelompok akan

tampil ke depan untuk mencatat hasil diskusinya ke papan tulis. Siswa yang menjawab benar akan mendapatkan skor.

Tournament, setelah siswa selesai berdiskusi, perwakilan kelompok diminta untuk menempati meja turnamen sesuai dengan kemampuan siswa yang homogen. Guru membagi siswa ke dalam meja *tournament*. Siswa yang tertinggi prestasinya di kelompokkan dalam meja I, tertinggi kedua pada meja II, dan seterusnya. Masing-masing siswa dalam meja *tournament* berlomba menjawab soal agar mendapatkan skor tertinggi yang nantinya akan dikumpulkan pada skor kelompoknya masing-masing. Ada beberapa siswa yang masih terlihat bingung, karena ini merupakan hal yang baru bagi mereka. Beberapa siswa masih ada yang ribut asik bergurau dengan temannya dan tidak memperhatikan jalannya *tournament*.

Penghargaan, siswa dengan bantuan guru menghitung perolehan skor masing-masing kelompok. Perolehan skor kelompok berasal dari jumlah skor masing-masing siswa dalam kelompok tersebut pada saat *tournament*. Pemenang *tournament* berdasarkan perolehan skor kelompok yang tertinggi. Guru mengumumkan pemenang *tournament* sehingga pada pembelajaran hari itu team APEL yang mendapatkan reward dari peneliti berupa masker. Setelah

selesai dalam permainan *tournament*, siswa mengerjakan soal individual terkait materi yang telah di bahas pada hari itu.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir pada pembelajaran Matematika siklus I pertemuan I diisi dengan kegiatan guru dan siswa menyimpulkan materi yang telah dipelajari. Dilanjutkan dengan ketua kelas memimpin do'a dan kegiatan pembelajaran Matematika berakhir dengan guru mengucapkan salam.

Pada siklus I pertemuan I cukup berjalan dengan rencana guru. Namun masih ada siswa yang kurang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran. Selain itu terlihat siswa kurang cepat dalam membentuk kelompok. Beberapa siswa merasa tidak suka terhadap pembagian kelompok yang ditentukan oleh guru terutama jika bukan teman bermainnya. Masih ada anggota kelompok yang belum terlihat kerja samanya dalam kelompok, hanya siswa yang pintar saja yang aktif. Beberapa siswa juga terlihat bingung saat melakukan *tournament* karena model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan hal yang baru bagi mereka.

2) Pertemuan II

Pertemuan II siklus I dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 04 Juni 2021 selama 2 jam pelajaran dimulai dari jam 07.30-08.40 WIB. Langkah-langkah pembelajaran Matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang terdiri dari

kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Adapun langkah-langkah pembelajaran pertemuan II adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pada pembelajaran Matematika dimulai pada pukul 07.30-08.40 WIB. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, dan ketua kelas memimpin do'a kemudian guru melaksanakan presensi untuk mengecek kehadiran siswa. Selanjutnya guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab dengan siswa mengenai keliling dan luas bangun datar persegi panjang. Berikut percakapan antara guru dan siswa:

- Guru : “Siapa diantara anak-anak ibu yang pernah melihat benda di sekitarmu yang berbentuk persegi panjang?”
- Siswa : “Saya bu, (salah satu siswa mengacungkan tangannya)”
- Guru : “Ya Azza, benda apa yang pernah kamu lihat?”
- Siswa : “Lemari bu”
- Guru : “Ya benar sekali. Apakah anak-anak ibu yang lainnya sudah tahu bentuk persegi panjang seperti apa?”
- Siswa : “Tidak bu, (sebagian siswa menjawab tidak)”
- Guru : “Baiklah ibu akan mencontohkan ke papan tulis bentuk persegi panjang. Coba perhatikan ke depan! (guru mencatat contoh persegi panjang ke papan tulis). Kira-kira siapa yang tahu berapa keliling dan luas persegi panjang tersebut?”
- Siswa : “Tidak tahu bu”
- Guru : “Baiklah, jika anak-anak ibu tidak tahu, sekarang kita akan membahas materi menentukan keliling dan luas persegi panjang”.

Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran

Matematika yang akan dipelajari kepada siswa.

b) Kegiatan Inti

Penyajian kelas, kegiatan inti pada pertemuan II dilaksanakan dengan siswa menyimak penjelasan guru tentang materi pembelajaran tentang cara menghitung dan menentukan keliling dan luas persegi panjang. Kemudian guru bertanya jawab dengan siswa apa yang belum dipahaminya.

Belajar kelompok, siswa diminta membentuk kelompok diskusi yang sama dengan diskusi kelompok pada pertemuan sebelumnya. Masih ada juga beberapa siswa yang keberatan dengan teman satu kelompoknya. Masing-masing kelompok berdiskusi mengerjakan LKS yang diberikan guru dan memahami pertanyaan serta jawaban yang ada pada LKS tersebut. Sedangkan guru berkeliling untuk memantau dan mengkondisikan jalannya diskusi.



Gambar 4.2
Guru Membimbing Siswa dalam Mengerjakan
LKS Secara Berkelompok

Tournament, kegiatan selanjutnya adalah pertandingan akademik. Pertandingan akademik dilakukan

secara berkelompok yang diwakilkan setiap kelompok untuk berada di meja *tournament* sesuai kemampuan siswa yang homogen. Sama halnya seperti pertemuan sebelumnya, guru menjelaskan aturan permainan. Setiap perwakilan siswa dalam satu kelompoknya berlomba menjawab soal dengan benar yang diberikan oleh gurunya ke papan tulis agar mendapatkan skor yang tertinggi untuk digabungkan ke dalam skor kelompok. Beberapa siswa sudah memperlihatkan semangatnya untuk melakukan *tournament*. *Tournament* yang dilakukan siswa bertujuan untuk mengevaluasi materi pembelajaran Matematika yang telah disampaikan guru dan untuk memancing siswa agar benar-benar memahami materi yang telah dipelajari.

Penghargaan, guru dan siswa menghitung perolehan skor masing-masing kelompok. Perolehan skor kelompok berasal dari jumlah skor masing-masing siswa dalam kelompok tersebut pada saat *tournament*. Pemenang *tournament* berdasarkan urutan perolehan skor kelompok yang tertinggi. Guru mengumumkan pemenang *tournament* yaitu team ANGGUR dan memberi penghargaan kepada kelompok pemenang berupa makanan ringan. Setelah selesai dalam permainan *tournament*, siswa mengerjakan soal individual terkait materi yang telah di bahas pada hari itu.

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir pembelajaran Matematika guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya terkait materi yang belum dipahami. Kemudian siswa bersama guru memberi kesimpulan terkait materi yang telah dipelajari. Setelah itu, pembelajaran Matematika ditutup dengan salam dan do'a penutup yang dipimpin oleh ketua kelas.

Pada pertemuan II siklus I ini, pada saat guru menyampaikan materi pembelajaran masih ada beberapa siswa yang acuh tak acuh dan tidak memperhatikan materi yang disampaikan. Tetapi dalam membentuk kelompok, siswa lebih cepat membentuk kelompok dan berpindah tempat pada saat diskusi dan pertandingan walaupun masih ada beberapa siswa yang mengaku keberatan dengan teman satu kelompoknya. Siswa tersebut mengaku bahwa teman dari satu kelompoknya tidak pintar dan sering ribut pada saat berdiskusi. Saat pelaksanaan *tournament*, beberapa siswa sudah mulai memperlihatkan semangatnya untuk mengumpulkan poin untuk kelompoknya agar mereka menjadi pemenangnya.

c. Tahap Observasi

Observasi pelaksanaan tindakan kelas dilakukan oleh peneliti dengan dibantu oleh dua observer. Observer bertugas untuk mengamati aktivitas guru dan siswa dalam melaksanakan model

pembelajaran kooperatif tipe TGT. Observasi dilakukan dengan lembar observasi guru dan siswa.

1) Lembar Observasi Aktifitas Guru

Pada siklus I pertemuan I observer menuliskan bahwa guru telah menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sesuai prosedur tetapi guru harus lebih menguatkan lagi penjelasan pada setiap langkah-langkah pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT agar siswa lebih memahami dan mengerti. Dalam memotivasi dan memberikan persepsi kepada siswa masih belum maksimal. Sedangkan hasil observasi pada pertemuan II secara keseluruhan guru sudah lebih baik dari pertemuan I, hanya perlu ditingkatkan lagi pada penguasaan kelasnya.

2) Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Lembar observasi aktivitas siswa pertemuan I observer menuliskan bahwa proses pembelajaran perlu ditingkatkan lagi, karena masih ada siswa yang ribut dalam proses pembelajaran dan masih bingung dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diterapkan. Dalam berdiskusi, hanya siswa yang aktif saja yang mengerjakan soal LKS yang diberikan dan masih ada beberapa siswa yang ribut dalam teman satu kelompoknya. Sedangkan pada pertemuan II proses pembelajaran lebih baik dari pertemuan I, namun penguasaan pada siswa dan memantau siswa

dalam diskusi maupun dalam melakukan *tournament* lebih ditingkatkan lagi pada pertemuan selanjutnya.

3) Data Hasil Tes Siswa

Berdasarkan hasil observasi pengamatan pada siklus I pemahaman konsep Matematika terdapat 5 Indikator yang dinilai. Untuk lebih jelas hasil pengamatan pemahaman konsep Matematika perindikator dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 4.2
Hasil Pemahaman Konsep Matematika Siklus I

No	Indikator Pemahaman Konsep yang diamati	Hasil Pengamatan Siklus I			
		Pertemuan I		Pertemuan II	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
1	Mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan	5	19,23%	10	38,46%
2	Membuat contoh dan non contoh penyangkal	10	38,46%	15	57,69%
3	Mempresentasikan suatu konsep dengan model, diagram, dan simbol	15	57,69%	22	84,61%
4	Mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk lain	7	26,92%	13	50%
5	Mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat-syarat yang menentukan	3	11,53%	10	38,46%

	suatu konsep				
Rata-rata	40	38,45%	70	67,30%	

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil peningkatan pemahaman konsep Matematika siswa pada siklus I pertemuan I adalah 38,45%. Aspek pemahaman konsep Matematika yang diamati pada siklus I pertemuan I yang pertama yaitu mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan, dari 26 orang siswa hanya 5 orang yang mampu mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan dengan baik dengan persentase 19,23%. Aspek yang kedua yaitu membuat contoh dan non contoh penyangkal, pada tahap ini hanya 10 orang anak yang bisa membuat contoh dan non contoh penyangkal dengan persentase 38,46%. Aspek yang ketiga yaitu mempresentasikan suatu konsep dengan model, diagram, dan simbol, dari 26 orang jumlah siswa terdapat 15 orang dengan persentase 57,69%. Aspek yang keempat yaitu mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk lain dari 26 orang jumlah siswa hanya 7 orang yang bisa mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk lain dengan persentase 26,92%. Sedangkan aspek yang kelima yaitu Mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat-syarat yang menentukan suatu konsep, dari 26 orang siswa, hanya terdapat 3 orang yang bisa dengan persentase 11,53%



Gambar 4.3

Salah Satu Siswa Dalam Membuat Gambar Persegi yang dibimbing Oleh Guru

Sedangkan hasil pada siklus I pertemuan II dapat diketahui bahwa rata-rata hasil peningkatan pemahaman konsep Matematika siswa adalah 67,30%. Aspek pemahaman konsep Matematika yang diamati pada siklus I pertemuan II yang pertama yaitu mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan, pada tahap ini terjadi peningkatan dari pertemuan sebelumnya dimana dari 26 orang siswa terdapat 10 orang yang mampu mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan dengan baik dengan persentase 38,46%. Aspek yang kedua yaitu membuat contoh dan non contoh penyangkal, pada tahap ini juga terjadi peningkatan yaitu terdapat 15 orang anak yang bisa membuat contoh dan non contoh penyangkal dengan persentase 57,69%. Aspek yang ketiga yaitu mempresentasikan suatu konsep dengan model, diagram, dan simbol juga terjadi peningkatan dari 26 orang jumlah siswa terdapat 22 orang dengan persentase 84,61%. Aspek yang keempat yaitu mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk lain dari 26 orang jumlah siswa terdapat 13 orang yang bisa mengubah suatu

bentuk representasi ke bentuk lain dengan presentase 50%. Sedangkan aspek yang kelima yaitu Mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat-syarat yang menentukan suatu konsep, dari 26 orang siswa, terdapat 10 orang yang bisa dengan persentase 38,46%

Berdasarkan hasil observasi pemahaman konsep Matematika perindikator maka didapatkan hasil ketuntasan per individu dan ketuntasan klasikal. Pada siklus I hasil tes pemahaman konsep Matematika yang diperoleh siswa pada setiap pertemuannya mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.3 di bawah ini:

Tabel 4.3
Persentase Tes Pemahaman Konsep Matematika Siswa
Kelas IV SDN 004 Pulau Siklus I Pertemuan I

No	Kategori	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
1	Sangat Baik	90-100	6
2	Baik	80-89	9
3	Cukup	70-79	2
4	Kurang	60-69	5
5	Sangat Kurang	<60	4
Jumlah Nilai		1.995	
Rata-Rata		76,73	
Jumlah Yang Tuntas		65,38%	17
Jumlah Yang Tidak Tuntas		34,62%	9

Sumber : Hasil Tes Tahun 2021

Pada tabel 4.3 di atas menunjukkan bahwa pada siklus I pertemuan I dari 26 orang siswa di kelas IV SDN 004 Pulau terdapat 17 orang siswa yang tuntas dengan persentase 65,38% dan 9 orang siswa yang tidak tuntas dengan persentase 34,62% dengan rata-rata keseluruhannya 76,73. Sedangkan pada pertemuan II dapat dilihat pada tabel 4.4 di bawah ini:

Tabel 4.4
Persentase Tes Pemahaman Konsep Matematika Siswa
Kelas IV SDN 004 Pulau Siklus I Pertemuan II

No	Kategori	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
1	Sangat Baik	90-100	12
2	Baik	80-89	3
3	Cukup	70-79	5
4	Kurang	60-69	4
5	Sangat Kurang	<60	3
Jumlah Nilai		2.025	
Rata-Rata		77,88	
Jumlah Yang Tuntas		73,07%	19
Jumlah Yang Tidak Tuntas		26,93%	7

Sumber : Hasil Tes Tahun 2021

Pada tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa dari 26 orang siswa kelas IV SDN 004 Pulau terdapat 19 orang siswa yang tuntas dengan persentase 73,073% dan 7 orang siswa yang tidak tuntas dengan persentase 26,93% dengan rata-rata keseluruhan 77,88% sehingga belum mencapai ketuntasan klasikal sebanyak 80% siswa yang mencapai ketuntasan belajarnya, maka dari itu perlu perbaikan untuk diadakan pertemuan selanjutnya.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi diri terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan di setiap akhir pertemuan. peneliti mendiskusikan kekurangan atau masalah apa yang dihadapi selama pelaksanaan tindakan siklus I pertemuan I dan pertemuan II yang masih perlu perbaikan.

Peneliti bersama guru kelas IV dan teman sejawat selaku observer menganalisa data hasil observasi pelaksanaan pembelajaran untuk dilakukan perbaikan pada siklus II agar pencapaian indikator

pemahaman konsep bisa meningkat dan kriteria ketuntasan klasikal tercapai.

Berdasarkan hasil observasi permasalahan yang muncul selama proses pembelajaran yang mengakibatkan kriteria ketuntasan klasikal belum tercapai dari hasil diskusi guru kelas IV dan teman sejawat adalah:

- 1) Pada saat pembagian kelompok, beberapa siswa merasa tidak terima terhadap teman satu kelompoknya karena mereka merasa teman satu kelompoknya bukan teman bermainnya.
- 2) Pada saat sedang berdiskusi mengerjakan LKS, hanya siswa yang pintar atau siswa yang aktif saja yang mengerjakan soal LKS yang diberikan.
- 3) Siswa merasa bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT merupakan hal baru baginya. Sehingga, pada siklus I masih terdapat beberapa siswa yang merasa bingung saat melakukan *tournament*.
- 4) Beberapa siswa terlihat acuh tak acuh ketika *tournament* sedang berlangsung dan terlihat ribut dengan temannya.

Berdasarkan permasalahan di atas, untuk pertemuan siklus II peneliti dan guru kelas IV merumuskan tindakan-tindakan perbaikan sebagai alternatif pemecahan permasalahan tersebut diuraikan sebagai berikut:

- 1) Mengkondisikan siswa dengan cara guru memberikan teguran atau sikap tegas kepada siswa yang memilih-milih dalam berkelompok serta memberikan pengertian bahwa kelompok yang sudah ditentukan tidak dapat diubah.
- 2) Guru harus memberikan pengertian bahwa dalam berkelompok harus saling bekerja sama dan membimbing siswa dalam berdiskusi agar dalam mengerjakan LKS bukan hanya siswa yang aktif saja yang mengerjakannya.
- 3) Siswa diberi penjelasan mengenai petunjuk langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT secara jelas dan runtut serta siswa yang masih terlihat bingung dalam melakukan pembelajaran diberi bimbingan dari guru.
- 4) Guru harus bisa lebih tegas kepada siswa yang ribut dan memberikan teguran serta nasihat untuk memperhatikan temannya dalam melaksanakan *tournament*.

2. Deskripsi Siklus II

Siklus II dalam pertemuan ini dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan. masing-masing pertemuan berlangsung lebih kurang selama 70 menit (2 x 35 menit). Tindakan yang dilakukan adalah sama seperti siklus I yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT pada mata pelajaran Matematika materi keliling dan luas bangun datar. Pertemuan pertama pada siklus II ini dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 09 Juni 2021 dan pertemuan kedua dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 11 Juni

2021. Adapun prosedur penelitian ini terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Tahap perencanaan ini peneliti terlebih dahulu merencanakan dan mempersiapkan tindakan yang akan dipersiapkan. Pada tahap ini peneliti menyiapkan:

- 1) Silabus
- 2) Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- 3) Menyiapkan Media
- 4) Menyusun LKS dan Soal Tes Evaluasi
- 5) Menyediakan Penghargaan
- 6) Menyiapkan Lembar Observasi Aktivitas Guru dan Siswa

b. Tahap Pelaksanaan Tindakan

- 1) Pertemuan I

Pada pertemuan I ini proses pembelajaran dilakukan 2 kali dalam satu minggu dengan 2 jam pelajaran setiap pertemuan. pelaksanaan tindakan ini dilaksanakan pada hari Rabu, tanggal 09 Juni 2021 pukul 07.30 s/d 08.40 WIB di SDN 004 Pulau. Peneliti melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

- a) Kegiatan Awal

Kegiatan awal pembelajaran Matematika dengan guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a yang dipimpin oleh ketua kelas. Kemudian, guru melakukan absensi untuk

mengecek kehadiran siswa. Dilanjutkan dengan guru melakukan apersepsi yang bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa tentang materi yang akan dipelajari dan menghubungkan dengan pengalaman yang pernah siswa lihat.

Berikut percakapan antara guru dan siswa:

Guru : “Di antara semua anak-anak ibuk, siapa yang pernah melihat gantungan baju (hanger)?”

Siswa : “Saya buk! (seluruh siswa menjawab pertanyaan guru)”.

Guru : “Di mana anak-anak ibuk melihatnya? Dan seperti apa bentuknya?”

Siswa : “Di rumah buk, bentuknya seperti segitiga”.

Guru : “Ya, benar sekali. Sekarang kita akan belajar mengenai menentukan keliling bangun datar segitiga”.

Setelah melakukan tanya jawab dan melakukan apersepsi

dengan siswa, kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran hari ini kepada siswa.

b) Kegiatan Inti

Penyajian kelas, kegiatan inti pembelajaran pada pertemuan ini guru menjelaskan materi pembelajaran tentang menentukan keliling bangun datar segitiga, guru menjelaskan materi dengan menggambarkan segitiga di papan tulis dan bagaimana cara menentukan keliling segitiga tersebut. Kemudian guru bertanya kepada siswa apa yang belum dipahaminya dari materi tersebut.

Belajar kelompok (*teams*), setelah siswa mengerti kemudian dengan bantuan guru siswa membentuk kelompok sesuai diskusi kelompok yang telah ditentukan sebelumnya. Masing-

masing kelompok berdiskusi mengerjakan LKS yang diberikan guru. Kemudian setelah selesai mengerjakan LKS, siswa diminta untuk memahami soal dan jawaban yang mereka kerjakan agar siswa bersiap untuk melakukan turnamen pada babak selanjutnya. Sementara itu guru selalu memantau jalannya diskusi agar siswa benar-benar siap untuk pertandingan.

Tournament, seperti biasa pertandingan akademik dilakukan secara berkelompok untuk menempati meja *tournament*. Setiap perwakilan kelompok, untuk maju ke depan menjawab soal yang diberikan agar mendapatkan skor yang tinggi dalam turnamen. Kelompok siswa yang mendapat nilai tertinggi akan mendapatkan reward dari guru.



Gambar 4.4
Perwakilan Kelompok Siswa Melakukan Permainan Tournament

Penghargaan, siswa dengan bantuan guru menghitung perolehan skor masing-masing kelompok pada saat turnamen. Pada pertemuan ini kelompok ANGGUR yang mendapatkan penghargaan dari guru. Setelah selesai dalam turnamen, siswa mengerjakan soal individual mengenai materi yang telah dipelajari pada hari itu.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan ini dilakukan sekitar 10 menit dan guru memberikan kesempatan untuk bertanya kepada siswa terhadap materi pada hari itu kemudian siswa dengan bantuan guru memberikan kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari. Setelah itu, pembelajaran Matematika ditutup dengan salam dan do'a penutup yang dipimpin oleh ketua kelas.

Pada pertemuan I siklus II ini, siswa sudah mulai terbiasa dalam teman satu kelompoknya dan mulai memperlihatkan semangatnya dalam melakukan pertandingan kelompok.

2) Pertemuan II

Pertemuan II siklus II dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 11 Juni 2021 selama 2 jam pelajaran dimulai dari jam 07.30-08.40 WIB. Adapun langkah-langkah pembelajaran pertemuan II adalah sebagai berikut:

a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan ini dilakukan \pm 5 menit dan diawali dengan guru mengucapkan salam dan ketua kelas memimpin do'a. Kemudian guru melakukan presensi untuk mengecek kehadiran siswa. Setelah itu, seperti biasa guru melakukan apersepsi dengan bertanya jawab dengan siswa mengenai luas bangun datar segitiga. Berikut percakapan antara guru dan siswa:

Guru : “Kemarin kita sudah mempelajari tentang menentukan keliling bangun datar segitiga. Sekarang kita akan

mempelajari tentang menentukan luas bangun datar segitiga. Siapa yang ingat benda apa yang pernah anak ibuk lihat yang berbentuk segitiga?”

Siswa : “Hanger buk. (sebagian siswa menjawab pertanyaan dari guru)”

Guru : “Ya, betul. Selain hanger benda apalagi yang memiliki bentuk segitiga?”

Siswa : “Pizza buk, (salah satu siswa menjawab)”

Guru : “Ya benar sekali, pizza juga memiliki bentuk yang mirip dengan segitiga. Sekarang, siapa yang tahu berapa luas pizza tersebut?”. Hari ini kita akan belajar tentang menentukan luas bangun datar segitiga.

Setelah itu, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang

akan dipelajari pada hari itu.

b) Kegiatan Inti

Penyajian kelas, kegiatan inti pada pertemuan II dilaksanakan dengan siswa menyimak penjelasan guru tentang materi pembelajaran cara menghitung dan menentukan luas bangun datar segitiga. Guru menjelaskan materi dengan menggambarkan segitiga dipapan tulis dan bagaimana cara menentukan luas bangun datar segitiga tersebut. Kemudian siswa menyimak penjelasan guru dan guru bertanya apa yang belum dipahami oleh siswa.

Belajar Kelompok, siswa diminta membentuk kelompok diskusi yang sama dengan dengan diskusi kelompok pada pertemuan sebelumnya. Masing-masing kelompok berdiskusi mengerjakan LKS yang diberikan oleh guru. Guru mengingatkan kepada siswa untuk memahami soal dan jawaban yang ada pada LKS tersebut untuk dipertandingkan dalam permainan turnamen nantinya.

Tournament, sama seperti pertemuan sebelumnya masing-masing siswa dikelompokkan pada meja turnamen sesuai dengan tingkat prestasinya. Siswa terlihat begitu semangat dalam melaksanakan turnamen. Suasana kelas menjadi lebih menyenangkan.

Penghargaan, siswa dengan bantuan guru menghitung perolehan skor masing-masing kelompok, perolehan skor kelompok berasal dari jumlah skor yang diperoleh siswa saat melakukan turnamen. Guru memberikan apresiasi untuk semua siswa dengan cara tepuk tangan bersama dan penghargaan kepada kelompok pemenang.



Gambar 4.5
Kelompok Siswa Yang Menang Mendapatkan Penghargaan Berupa Makanan Ringan

c) Kegiatan Akhir

Kegiatan akhir pembelajaran Matematika siswa bersama guru melakukan tanya jawab menyimpulkan materi pembelajaran pada hari itu. Setelah itu pembelajaran diakhiri dengan meminta maaf kepada siswa jika ada salah kata kepada siswa dan

memberikan pesan moral agar selalu semangat dalam belajar. Kemudian ditutup dengan do'a dan salam penutup.

Setelah pembelajaran berakhir peneliti melakukan diskusi dengan observer terkait pelaksanaan pembelajaran. Pada siklus II pertemuan II terlihat guru melakukan langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan sangat baik. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, terlihat peningkatan pemahaman konsep Matematika siswa. Guru menyatakan bahwa pemahaman konsep Matematika siswa meningkat setelah belajar dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*.

c. Tahap Observasi

Hasil observasi terhadap aktivitas guru dapat diketahui bahwa guru sudah baik dalam melaksanakan pembelajaran dan langkah-langkah dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam siklus II sudah berjalan dengan baik. Hal ini terlihat dari kegiatan guru yang sudah melaksanakan secara keseluruhan dari langkah-langkah TGT. Begitu juga dengan hasil observasi terhadap aktivitas siswa dapat diketahui bahwa sebagian besar siswa telah menunjukkan sikap kerja sama, kompetisi dan komunikasi. Hal tersebut terlihat dari beberapa siswa yang sudah dapat berdiskusi dengan baik dan bersemangat dalam melaksanakan turnamen.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti kepada siswa, maka dapat disimpulkan bahwa pemahaman konsep Matematika siswa pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I dan berjalan dengan lebih baik.

Berdasarkan hasil observasi pengamatan pada siklus II pemahaman konsep Matematika terdapat 5 Indikator yang dinilai. Untuk lebih jelas hasil pengamatan pemahaman konsep Matematika perindikator dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.5
Hasil Pemahaman Konsep Matematika Siklus II

No	Indikator Pemahaman Konsep yang diamati	Hasil Pengamatan Siklus II			
		Pertemuan I		Pertemuan II	
		Jumlah	Persentase (%)	Jumlah	Persentase (%)
1	Mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan	13	50%	20	76,92%
2	Membuat contoh dan non contoh penyangkal	16	61,53%	22	84,61%
3	Mempresentasikan suatu konsep dengan model, diagram, dan simbol	23	88,46%	26	100%
4	Mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk lain	14	53,84%	18	69,23%
5	Mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat-syarat yang menentukan	12	46,15%	14	57,69%

	suatu konsep				
	Rata-rata	78	74,99%	100	97,11%

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata hasil peningkatan pemahaman konsep Matematika siswa pada siklus II pertemuan I terjadi peningkatan dari pertemuan sebelumnya dengan rata-rata 74,99%. Aspek pemahaman konsep Matematika yang diamati pada siklus II pertemuan I yang pertama yaitu mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan, dari 26 orang siswa terdapat 13 orang yang mampu mendefinisikan konsep secara verbal dan tulisan dengan baik dengan persentase 50%. Aspek yang kedua yaitu membuat contoh dan non contoh penyangkal, pada tahap ini terdapat 16 orang siswa dengan persentase 61,53%. Aspek yang ketiga yaitu mempresentasikan suatu konsep dengan model, diagram, dan simbol, dari 26 orang jumlah siswa terdapat 23 orang dengan persentase 88,46%. Aspek yang keempat yaitu mengubah suatu bentuk representasi ke bentuk lain dari 26 orang jumlah siswa terdapat 14 orang siswa dengan presentase 53,84%. Sedangkan aspek yang kelima yaitu Mengidentifikasi sifat-sifat suatu konsep dan mengenal syarat-syarat yang menentukan suatu konsep, dari 26 orang siswa, terdapat 12 orang yang bisa dengan persentase 46,15%



Gambar 4.6

Salah Satu Siswa Dalam Membuat Gambar Segitiga dalam Bentuk yang Lain dengan dibimbing Oleh Guru

Sedangkan hasil pada siklus II pertemuan II dapat diketahui bahwa rata-rata hasil peningkatan pemahaman konsep Matematika siswa meningkat dari pertemuan sebelumnya adalah 67,30% menjadi 97,11%. Pada Aspek pemahaman konsep Matematika yang diamati pada siklus II pertemuan II yang pertama terjadi peningkatan dari pertemuan sebelumnya, dimana dari 26 orang siswa terdapat 20 orang yang mampu melakukannya dengan persentase 76,92%. Aspek yang kedua terdapat 22 orang dengan persentase 84,61%. Aspek yang ketiga seluruh siswa sudah bisa mempresentasikan suatu konsep dengan model, diagram, dan simbol dengan baik dengan persentase 100%. Aspek yang keempat terdapat 18 orang siswa dengan persentase 69,23%. Sedangkan aspek yang kelima terdapat 14 orang siswa dengan persentase 57,69%.

Dari hasil observasi dan evaluasi siklus II peneliti bersama guru kolaborasi dapat menemukan data hasil pemahaman konsep Matematika siswa kelas IV SDN 004 Pulau dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut ini:

Tabel 4.6
Persentase Tes Pemahaman Konsep Matematika Siswa
Kelas IV SDN 004 Pulau Siklus II Pertemuan I

No	Kategori	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
1	Sangat Baik	90-100	11
2	Baik	80-89	5
3	Cukup	70-79	4
4	Kurang	60-69	4
5	Sangat Kurang	<60	2
Jumlah Nilai		2.060	
Rata-Rata		79,23	
Jumlah Yang Tuntas		76,92%	20
Jumlah Yang Tidak Tuntas		23,08%	6

Sumber : Hasil Tes Tahun 2021

Berdasarkan tabel 4.6 di atas dapat diketahui bahwa pemahaman konsep Matematika siswa kelas IV SDN 00 Pulau pada siklus II pertemuan I yaitu terdapat 11 orang siswa yang memperoleh kategori sangat baik dengan rentang nilai 90-100, terdapat 5 orang siswa yang memperoleh kategori baik dengan rentang nilai 80-89, terdapat 4 orang siswa yang memperoleh kategori cukup dengan rentang nilai 70-79, terdapat 4 orang siswa yang memperoleh kategori kurang dengan rentang nilai 60-69, dan terdapat 2 orang siswa yang memperoleh kategori sangat kurang dengan rentang nilai <60. Melalui data tersebut tergambar bahwa dari 26 orang siswa kelas IV SDN 004 Pulau yang mengikuti tes, hanya terdapat 6 orang siswa yang belum mencapai batasan ketuntasan yaitu nilai <70 dengan inisial nama IFM, MAA, TA, THR, ZAS dan MWPS. Sedangkan yang telah mencapai batasan ketuntasan yaitu memperoleh nilai di atas 70 sebanyak 20 orang siswa.

Rendahnya nilai siswa disebabkan oleh masih ada beberapa siswa yang belum dapat memberikan contoh, membuat gambar ke bentuk yang berbeda dan mengenal syarat dari suatu soal yang diberikan guru, kemudian keterbatasan waktu saat proses pembelajaran berlangsung juga masih menjadi penyebab siswa tidak dapat menjawab semua soal yang diberikan guru.

Dari hasil observasi dan evaluasi siklus II pertemuan II peneliti bersama guru kolaborasi dapat menemukan data hasil pemahaman konsep Matematika siswa kelas IV SDN 004 Pulau dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut ini:

Tabel 4.7
Persentase Tes Pemahaman Konsep Matematika Siswa
Kelas IV SDN 004 Pulau Siklus II Pertemuan II

No	Kategori	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
1	Sangat Baik	90-100	11
2	Baik	80-89	8
3	Cukup	70-79	3
4	Kurang	60-69	2
5	Sangat Kurang	<60	2
Jumlah Nilai		2.160	
Rata-Rata		83,07	
Jumlah Yang Tuntas		84,61%	22
Jumlah Yang Tidak Tuntas		15,39%	4

Sumber : Hasil Tes Tahun 2021

Berdasarkan tabel 4.7 di atas dapat diketahui bahwa pemahaman konsep Matematika siswa kelas IV SDN 004 Pulau pada siklus II pertemuan II yaitu terdapat 11 orang siswa yang memperoleh kategori sangat baik dengan rentang nilai 90-100, terdapat 8 orang siswa yang memperoleh kategori baik dengan rentang nilai 80-89, terdapat 3 orang siswa yang memperoleh kategori cukup dengan rentang nilai 70-79,

terdapat 2 orang siswa yang memperoleh kategori kurang dengan rentang nilai 60-69, dan tidak ada terdapat 2 orang siswa yang memperoleh kategori sangat kurang dengan rentang nilai <60. Melalui data tersebut tergambar bahwa dari 26 orang siswa kelas IV SDN 004 Pulau yang mengikuti tes, hanya terdapat 4 orang siswa yang belum mencapai batasan ketuntasan yaitu nilai <70 dengan inisial nama TA, THR, MAA dan ZAS. Sedangkan yang telah mencapai batasan ketuntasan yaitu memperoleh nilai di atas 70 sebanyak 24 orang siswa dengan rata-rata 84,61% dengan kategori baik serta mencapai ketuntasan secara klasikal $\geq 80\%$.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi terhadap proses pembelajaran yang telah dilaksanakan pada siklus II secara keseluruhan sudah baik. Hal ini dapat dilihat dari hasil evaluasi peserta didik dan lembar observasi aktivitas guru dan peserta didik yang mengalami peningkatan. Perbaikan pembelajaran telah mencapai tujuan yang diharapkans sehingga peneliti dan guru bidang studi sepakat untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran dan penelitian tindakan kelas hanya sampai siklus II.

C. Perbandingan Hasil Tindakan Tiap Siklus

Perbandingan hasil pemahaman konsep Matematika siswa sebelum tindakan, siklus I dan siklus II dengan menggunakan model pembelajaran

kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas IV SDN 004 Pulau mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini:

Tabel 4.8
Rekapitulasi Hasil Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV
di SDN 004 Pulau Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif
Tipe *Teams Games Tournament* Pada Siklus I dan Siklus II

Skor	Kategori	Siklus I				Siklus II			
		Pertemuan I		Pertemuan II		Pertemuan I		Pertemuan II	
		Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas	Tuntas	Tidak Tuntas
90-100	Sangat Baik	6 Siswa	-	12 Siswa	-	11 Siswa	-	11 Siswa	-
80-89	Baik	9 Siswa	-	3 Siswa	-	5 Siswa	-	8 Siswa	-
70-79	Cukup	2 Siswa	-	5 Siswa	-	4 Siswa	-	3 Siswa	-
60-69	Kurang	-	5 Siswa	-	4 Siswa	-	4 Siswa	-	2 Siswa
<60	Sangat Kurang	-	4 Siswa	-	3 Siswa	-	2 Siswa	-	2 Siswa
Jumlah		17 Siswa	9 Siswa	19 Siswa	7 Siswa	20 Siswa	6 Siswa	22 Siswa	4 Siswa
Persentase		65,38%	34,62%	73,07%	26,93%	76,92%	23,08%	84,61%	15,39%
Kategori Ketuntasan		Kurang		Cukup		Cukup		Baik	

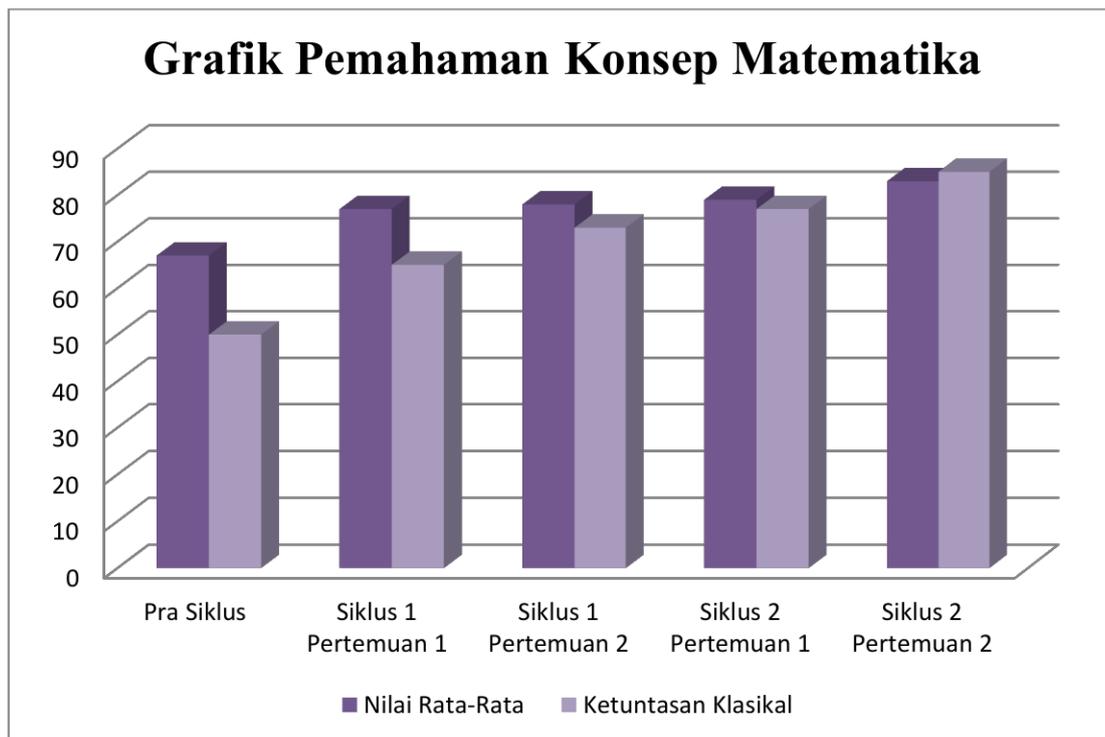
Sumber : Data Hasil Olahan Pemahaman Konsep Matematika 2021

Berdasarkan tabel 4.8 di atas terdapat peningkatan pada pemahaman konsep Matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* di kelas IV SDN 004 Pulau. Dari tabel tersebut, diketahui bahwa persentase ketuntasan klasikal hasil pemahaman konsep Matematika siswa pada siklus I pertemuan I sebesar 65,38% dengan kategori kurang dan terjadi peningkatan pada pertemuan II sebesar 73,07% tetapi kategori cukup, kemudian pada siklus II pertemuan I mengalami peningkatan sebesar 76,92% dengan kategori cukup dan meningkat pada pertemuan II sebesar 84,61% dengan kategori baik. Hal ini dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut ini:

Tabel 4.9
Perbandingan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV
SDN 004 Pulau Pada Pra Siklus, Siklus I dan Siklus II

No	Keterangan	Pra Siklus	Siklus I		Siklus II	
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
1	Nilai Rata-rata	66,73	76,73	77,88	79,23	83,07
2	Persentase Klasikal	50%	65,38%	73,07%	76,92%	84,61%

Berdasarkan tabel 4.9 menunjukkan bahwa nilai rata-rata pemahaman konsep Matematika siswa kelas IV SDN 004 Pulau dari pra siklus yaitu sebesar 66,73, terjadi peningkatan pada siklus I pertemuan I sebesar 76,73, kemudian meningkat lagi pada pertemuan II menjadi 77,88. Pada siklus II pertemuan I nilai rata-rata siswa diperoleh sebesar 79,23, lalu terjadi peningkatan pada pertemuan II sebesar 83,07. Begitu juga dengan ketuntasan klasikal pemahaman konsep Matematika siswa kelas IV SDN 004 Pulau dari pra siklus sebesar 50% lalu meningkat pada siklus I pertemuan I sebesar 65,38% dan pertemuan II menjadi 73,07%. Kemudian terjadi peningkatan pada siklus II pertemuan I sebesar 76,92% dan meningkat lagi pada pertemuan II sebesar 84,61%. Untuk mengetahui secara jelas peningkatan setiap tindakan dapat dilihat pada gambar 4.1 berikut ini:



Gambar 4.7

Grafik Pemahaman Konsep Matematika Siswa Kelas IV SDN 004 Pulau Pada Pra Siklus, Siklus I Dan Siklus II

Setelah melihat rekapitulasi pemahaman konsep Matematika siswa kelas IV SDN 004 Pulau pada gambar 4.7 dapat dilihat adanya peningkatan dari sebelum tindakan hingga sampai siklus II. Kemudian dapat diketahui bahwa pemahaman konsep Matematika siswa pada siklus II yaitu 84,61% telah mencapai atau melebihi indikator ketuntasan yang ditetapkan yaitu 80% atau berada pada kriteria baik. Untuk itu, peneliti tidak perlu melakukan siklus berikutnya.

D. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka beberapa hal yang akan di bahas terkait penelitian ini adalah:

1. Perencanaan Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT)

Perencanaan pelaksanaan siklus I dan siklus II dalam pembelajaran Matematika dengan materi Bangun Datar pada siswa kelas IV SDN 004 Pulau, perencanaan pembelajaran perlu dibuat sebagaimana yang dikemukakan oleh Suyatno (2009:137) setiap guru pada satuan pendidikan berkewajiban menyusun RPP secara lengkap agar pembelajaran berlangsung secara inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat dan minat.

Persiapan yang harus disiapkan sebelum melakukan tindakan, peneliti terlebih dahulu harus membuat perencanaan karena proses pembelajaran perlu direncanakan, seperti yang dikemukakan Arikunto (2014:76) seorang guru dapat melakukan perencanaan dalam membuat PTK seperti merancang skenario pembelajaran dan menetapkan indikator pencapaian, serta menyusun instrument penelitian. Adapun perencanaan yang disusun oleh peneliti dalam penelitian ini adalah: menyusun silabus pembelajaran, menyusun RPP berdasarkan tahapan pada model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), menyiapkan media, menyusun LKS dan soal evaluasi, menyediakan penghargaan dan menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dan siswa. Dalam PTK guru dapat meneliti sendiri terhadap praktik pembelajaran yang

dilaksanakannya di kelas, baik dilihat dari interaksi siswa dalam PBM atau hasil pembelajaran secara reflektif.

Berdasarkan dari penilaian yang dilakukan oleh observer I terhadap perencanaan yang dilakukan oleh peneliti pada siklus I adalah persiapan yang dilakukan oleh guru seperti kesesuaian antara indikator dengan KI dan KD sudah sesuai, kemudian pemilihan materi ajar telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, pemilihan materi ajar telah sesuai dengan karakteristik peserta didik. Secara keseluruhan, penilaian dalam perencanaan ini cukup baik meskipun masih perlu diperbaiki lagi. Sedangkan pada siklus II penilaian yang diberikan oleh observer I terhadap perencanaan yang telah dilakukan adalah kesesuaian antara indikator dengan KI dan KD nya sudah sesuai, kemudian pemilihan materi ajar telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan pemilihan materi ajar juga sudah sesuai dengan karakteristik peserta didik. Skenario pembelajaran telah sesuai dengan model yang digunakan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT).

2. Proses Pembelajaran Matematika Dengan Menggunakan Model *Teams Games Tournament* (TGT)

Berdasarkan hasil pelaksanaan pada siklus I, pembelajaran masih belum maksimal. Siswa diharapkan meningkatkan kerja sama dan tanggung jawab ketika diberikan kesempatan untuk maju ke depan. Ini dikarenakan kurangnya pengawasan guru terhadap siswa ketika siswa sedang mengerjakan tugas kelompok, siswa ribut ketika mengerjakan

tugas kelompok, sehingga siswa masih ada yang tidak bekerja dalam menyelesaikan tugas kelompoknya.

Penyebab lainnya adalah siswa masih bersifat pasif ketika pembelajaran berlangsung, maksudnya siswa masih ada yang belum berani mengemukakan pendapatnya ketika guru memberikan pertanyaan seputar materi yang diajarkan. Dalam hal ini, guru perlu melakukan bimbingan yang lebih terhadap siswa, agar siswa merasa nyaman sehingga berani menyampaikan ide atau pendapatnya terkait pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan dapat berjalan dengan baik, meskipun ada beberapa kendala pada siklus I karena kurangnya penguasaan kelas oleh guru dan penerapan langkah-langkah model pembelajaran TGT yang kurang dipahami oleh peserta didik. Pada siklus II, sudah berjalan lebih baik dari pada siklus I. Hal ini ditandai dengan siswa sudah lebih memperhatikan guru ketika guru menyampaikan materi pembelajaran, siswa juga lebih aktif dalam proses pembelajaran, tidak ribut ketika dalam mengerjakan tugas kelompok, dan sudah muncul rasa percaya diri pada saat melaksanakan turnamen di depan kelas serta mampu bekerja sama dengan anggota kelompoknya dengan baik. Dari lima indikator yang pemahaman konsep Matematika yang digunakan nilai siswa yang paling tinggi terdapat pada indikator yang ketiga yaitu Mempresentasikan suatu konsep dengan model, diagram dan simbol. Siswa lebih mudah

mengingat dan membuat bagaimana membuat model berdasarkan gambarnya.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran pada siklus I dan siklus II mata pelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas guru dan aktivitas peserta didik.

3. Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran TGT

Berdasarkan data sebelum diterapkan model pembelajaran TGT diketahui bahwa pemahaman konsep Matematika peserta didik yaitu rata-rata 66,73 dengan ketuntasan peserta didik 50%. Siklus I pertemuan I mengalami peningkatan dengan rata-rata 76,73 dengan persentase ketuntasan 65,38%, pada pertemuan II rata-ratanya meningkat menjadi 77,88 dengan ketuntasan 73,07%. Siklus II pertemuan I rata-rata menjadi 79,23 dengan ketuntasan 76,92% dan terjadi peningkatan pada pertemuan II dengan rata-rata 83,07 dengan ketuntasan 84,61%. Hal ini menunjukkan bahwa dari 26 orang peserta didik terdapat 22 peserta didik yang mencapai ketuntasan klasikal secara individu dengan kategori baik.

Berdasarkan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terhadap pemahaman konsep Matematika peserta didik meningkat.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan peneliti dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* untuk meningkatkan pemahaman konsep Matematika siswa kelas IV SDN 004 Pulau tahun ajaran 2020/2021 dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Proses pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* diawali dengan presentasi kelas oleh peneliti sebagai guru untuk menyampaikan materi secara singkat dan jelas, kemudian guru membentuk kelompok diskusi yang beranggotakan 5-6 orang siswa berdasarkan nilai pratindakan. Guru juga membimbing kinerja siswa yang mengalami kesulitan dalam diskusi kelompok dengan menghubungkan konsep-konsep yang mereka pelajari dengan pengalaman yang mereka miliki. Setelah selesai diskusi kelompok, selanjutnya pelaksanaan *tournament* dimana masing-masing perwakilan kelompok dengan kemampuan siswa yang homogen mempresentasikan hasil diskusinya di papan tulis dan siswa yang lain membantu guru dalam mencatat skor yang diperoleh oleh siswa dalam bermain turnamen. Selanjutnya, setelah turnamen selesai guru mengumumkan kelompok siswa yang mendapatkan skor tertinggi dan ditunjuk sebagai pemenang turnamen. Kemudian setelah selesai

turnamen, masing-masing siswa mengerjakan soal individual yang berkaitan dengan pemahaman konsep siswa. Setelah pembahasan selesai guru mengajak siswa untuk menyimpulkan materi yang telah disampaikan. Pada siklus I belum terlaksana dengan baik dan pada siklus II guru telah melaksanakan proses pembelajaran dengan sangat baik dikarenakan guru telah melihat kekurangan-kekeurangan yang terdapat pada siklus I dan memperbaikinya pada siklus II sehingga aktivitas guru dan aktivitas siswa dapat meningkat.

2. Hasil pemahaman konsep Matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournament* mengalami peningkatan yaitu pada siklus I pertemuan I peserta didik yang tuntas terdapat 17 orang dengan persentase 65,38 % dengan rata-rata keseluruhan 76,73 dari 26 orang peserta didik serta pada pertemuan II naik menjadi 19 orang dengan persentase 73,07 % dengan rata-rata keseluruhan 77,88. Sedangkan pada siklus II pertemuan I peserta didik yang tuntas terdapat 20 orang dengan persentase 76,92% dengan rata-rata keseluruhan 79,23 serta terjadi peningkatan pada pertemuan II menjadi 22 orang dengan persentase 84,61% dengan rata-rata keseluruhan 83,07.

B. Saran

Berdasarkan penelitian di atas, ada beberapa hal yang disarankan terhadap unsur-unsur yang terkait dalam penelitian ini yaitu:

1. Untuk meningkatkan pemahaman konsep Matematika peserta didik, guru diharapkan dapat memilih model pembelajaran yang tepat agar peserta didik tidak merasa bosan terhadap pembelajaran. Model pembelajaran *Teams Games Tournament* dapat dijadikan alternatif bagi guru untuk meningkatkan pemahaman konsep Matematika peserta didik.
2. Untuk meningkatkan pemahaman siswa, sebaiknya siswa mengulang materi yang telah dipelajari di kelas ketika telah berada di rumah, agar dapat menguasai dengan baik apa yang telah dipelajari. Diharapkan siswa dapat memperhatikan guru ketika menyampaikan materi pelajaran dengan lebih baik lagi, agar apa yang disampaikan guru dapat deimengerti oleh siswa dengan baik.
3. Untuk peneliti selanjutnya, diharapkan penelitian ini mampu menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan model pembelajaran *Teams Games Tournament* di sekolah-sekolah lainnya sehingga dapat meningkatkan pemahaman konsep Matematika siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amir, A. (2014). Pembelajaran Matematika SD Dengan Menggunakan Media Manipulatif. *Jurnal Forum Pedagogik*, 1(1), 74–77.
- Ananggih, G. W. dkk. (n.d.). *Pembelajaran Berbasis Masalah untuk Meningkatkan Pemahaman Matematika Siswa Kelas IX SMP*.
- Aprinawati, I. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Hitung Bilangan dengan Menggunakan Metode Demonstrasi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 55.
- Arikunto, S. et al. (2015). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Astuti, & Nurhidayah, S. (2017). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas X SMA. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(2), 13–24.
- Astutik, T. & A. (2013). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar (JPGSD)*, 1(2).
- Cahyaningsih. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 1–5.
- Hamzah B, U. & S. (2012). *Assesment Pembelajaran*. PT Bumi Aksara.
- Isjoni. (2013). *Pembelajaran Kooperatif*. Pustaka Pelajar.
- Isrok'atun & Amelia Rosmala. (2018). *Model-Model Pembelajaran Matematika* (B. S. Fatmawati (ed.)). PT Bumi Aksara.
- Jakni. (2017). *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Alfabeta.
- Kunandar. (2013). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Lestari, K. E. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Refika Aditama.
- Marta, R. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika dengan Pendekatan Problem Solving Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 28–29.
- Miranti, L. (2015). Analisis Kesulitan Belajar Matematika. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 25–40.
- Murizal, A., Y. & Y. (2012). Pemahaman Konsep Matematis dan Model Pembelajaran Quantum Teaching. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 1(1), 19–23.

- Ningrum, E. (2014). *Penelitian Tindakan Kelas: Panduan Praktis dan Contoh*. Penerbit Ombak.
- Noerain, D. E. (2020). *Peningkatan Pemahaman Konsep Pada Pembelajaran Matematika Melalui Metode Demonstrasi Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai.
- Noviyana, N. (2017). *Analisis Kesulitan Memahami Konsep Matematis Ditinjau Dari Kemampuan Metakognisi Siswa*. Universitas Islam Negeri Raden Intan.
- Rahmat, F. L. A. et al. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Pendidikan*, 3(5), 242.
- Riduan & Sunarto. (2012). *Pengantar Statistika untuk penelitian pendidikan, sosial, ekonomi, komunikasi dan bisnis*. Alfabeta.
- Slavin. (2008). *Cooperative Learning, Teori, Riset dan Prakti*. Nusa Media.
- Sumartini, T. S. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa melalui Pembelajaran Berbasis Masalah. *Jurnal Pendidikan Matematika STIKIP Garut*, 5(2), 148.
- Sumiati. (2018). Efektifitas Pembelajaran Matematika Pada Perkalian melalui Metode Jarimatika Terhadap Ketuntasan belajar Kelas 1 SDN Sindangwangi 1. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 1(1), 61.
- Surya, Y.F. (2018). "Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota". *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2 (1), hlm. 157-158.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Kencana Prenamedia Group.
- Taniredja, H. . (2013). *Model-model pembelajaran inovatif dan efektif*. Alfabeta.
- Yunus, A. (2014). *Desain Sistem Pembelajaran Dalam Konteks Kurikulum 2013*. Refika Aditama.
- Zuliana, E. (2017). Penerapan Inquiry Based Learning berbantuan Peraga Manipulatif dalam Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika pada Materi Geometri Mahasiswa PGSD Universitas Muria Kudus. *Jurnal Pendidikan*, 8(1), 35–47.