



## **Peningkatan Hasil Belajar Matematika materi Konversi Satuan Waktu Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Game Tournament) Siswa Kelas II SDN Purworejo 01**

**Chayatul Firdaningsih** ✉, Universitas PGRI Madiun

**Candra Dewi**, Universitas PGRI Madiun

**Anis Susanti**, SDN Purworejo 01

✉ [chayatul.f@gmail.com](mailto:chayatul.f@gmail.com)

---

**Abstrak:** Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi konversi satuan waktu pada siswa kelas II. Penelitian dilakukan di SDN Purworejo 01. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan secara kolaborasi antara peneliti dengan guru kelas dengan subyek penelitiannya siswa kelas II SDN Purworejo 01 yang terdiri dari 24 siswa dengan 12 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc Taggart. Penelitian dilakukan dua siklus. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah tes dan observasi. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Purworejo 01 khususnya dalam materi konversi satuan waktu. Peningkatan hasil belajar siswa kelas II SDN Purworejo 01 dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dalam mata pelajaran Matematika materi konversi satuan waktu yakni sebelum dilaksanakan tindakan rata-rata siswa adalah 53,75 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 16,6%, setelah dilakukan tindakan siklus I meningkat menjadi 73,3% dan setelah dilakukan tindakan siklus II meningkat lagi menjadi 77,5%.

**Kata kunci:** hasil belajar, model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament

---



## **PENDAHULUAN**

Pendidikan pada dasarnya dimulai sejak manusia itu baru lahir di dunia. Pendidikan yang pertama dilakukan oleh orang tua dan keluarga. Setelah mengalami pertumbuhan dan perkembangan hingga mencapai usia 6 tahun barulah memasuki pendidikan dasar yang biasanya dilaksanakan di Sekolah Dasar. Menurut (Riyatuljannah, 2018) pendidikan dasar merupakan investasi jangka panjang bagi seseorang maupun negara dan bangsa. Dengan adanya tenaga yang terampil, berpendidikan, dan memadai akan dapat memberikan nilai tambah bagi pertumbuhan ekonomi. Dengan demikian dalam penyelenggaraan pendidikan perlu adanya upaya-upaya perbaikan mutu pendidikan agar tujuan dari pendidikan tersebut dapat tercapai sehingga siswa dapat berkembang menjadi manusia seutuhnya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi yang terjadi begitu pesat mempengaruhi manusia untuk terus melakukan perbaikan kualitas diri dan meningkatkan kemampuannya agar tetap mampu bertahan hidup. Segala upaya dilakukan demi penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satunya adalah melalui jalur pendidikan. Dalam Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 dijelaskan bahwa pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Sehubungan dengan perkembangan jaman, National Council of Teachers of Mathematic dalam (Oramas, 2016) menyatakan bahwa mereka yang memahami dan dapat mengerjakan matematika akan memiliki kesempatan dan pilihan yang lebih banyak dalam menentukan masa depannya. Yang dimaksud dalam hal ini adalah kemampuan dalam matematika akan memberikan peluang untuk masa depan yang produktif sedangkan kurangnya penguasaan dalam matematika akan menyebabkan peluang tersebut hilang. Oleh karena itu setiap siswa harus memiliki kesadaran akan pentingnya belajar matematika dan kesempatan untuk mempelajarinya secara mendalam.

Menurut (Putra et al., 2018) matematika merupakan ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempejalari ilmu-ilmu yang lain. Oleh karena itu siswa harus mampu menguasai matematika dan konsep-konsep didalamnya harus dipahami dan dipelajari secara benar sejak usia dini. Dalam matematika suatu konsep disusun berdasarkan konsep-konsep sebelumnya dan konsep tersebut akan menjadi dasar bagi konsep-konsep selanjutnya sehingga pemahaman yang salah tentang suatu konsep akan mengakibatkan kesalahan pada pemahaman konsep selanjutnya. Inilah yang menjadikan matematika sebagai suatu rangkaian sebab akibat. Keberhasilan siswa dalam belajar khususnya dalam belajar matematika dapat dipengaruhi oleh beberapa faktor baik faktor intern maupun faktor ekstern. Dari hasil observasi yang telah dilakukan ada beberapa faktor yang mempengaruhi rendahnya hasil belajar matematika di kelas II SDN Purworejo 01 antara lain kurangnya pemahaman materi oleh siswa, penggunaan model pembelajaran yang kurang tepat dari guru, dan proses KBM yang masih membosankan.

Dalam pengamatan proses pembelajaran matematika di kelas II SDN Purworejo 01, peneliti menemukan beberapa siswa kurang fokus pada pelajaran yang sedang berlangsung dan tidak memperhatikan penjelasan yang disampaikan oleh guru. Mereka cenderung lebih sibuk pada aktivitasnya sendiri bahkan ada yang mengganggu teman yang lain. Pada saat diberikan pertanyaan oleh guru, siswa tersebut tidak bisa menjawabnya, kemudian justru bertanya teman sebangkunya. Untuk mengembalikan konsentrasi siswa pada pelajaran, guru memberikan tugas individu namun yang terjadi siswa semakin gaduh karena mereka bekerjasama mengerjakan tugas tersebut secara berkelompok. Selain itu adapula siswa yang tidak paham dengan materi yang diajarkan sehingga siswa tersebut tidak dapat mengerjakan tugas yang diberikan dan memilih untuk tidak mengerjakannya.

Pada kesempatan yang lain peneliti menemukan sebuah masalah yaitu kurangnya respon positif dan keaktifan siswa dalam mengemukakan pendapat, ide atau gagasan. Pada

saat guru memberikan penjelasan dengan tegas dan jelas para siswa memperhatikan namun ketika ditanya oleh guru mereka justru hanya diam. Apabila mereka mengalami kesulitan dalam memahami materi pelajaran, tidak mau bertanya atau saat mereka menemukan pemecahan masalah dalam soal tidak berani menyampaikan pendapatnya. Sebagian besar siswa masih kurang percaya diri dan takut

Dalam wawancara dengan guru kelas II SDN Purworejo 01, guru menjelaskan bahwa guru menyampaikan materi pelajaran matematika dengan memberikan contoh dan memberikan penjelasan sedikit di depan kelas, kemudian meminta siswa untuk mengerjakan soal yang ada di buku tugas maupun LKPD. Hanya sesekali saja guru memberikan kuis dan reward pada siswa dengan tujuan agar siswa mau berperan aktif dalam pembelajaran siswa dan tidak mengalami kebosanan. Selain itu guru juga menyampaikan bahwa selama ini guru masih mendominasi dalam proses pembelajaran. Beberapa aktivitas siswa di kelas kurang diperhatikan karena guru hanya menjelaskan materi di depan kelas. Guru juga menyatakan belum pernah menggunakan model pembelajaran baru dalam proses KBM. Hal ini dikarenakan guru kurang membuka wawasan tentang model-model pembelajaran baru yang mungkin bisa menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif, aktif, dan menyenangkan. Dari hasil wawancara tersebut peneliti menyimpulkan bahwa penggunaan metode pembelajaran matematika yang kurang tepat dan menarik akan mengakibatkan siswa menjadi pasif dan mudah bosan. Hal ini akan berdampak pada hasil belajar siswa khususnya materi pelajaran matematika.

Yang sering terjadi dalam proses belajar mengajar matematika salah satunya adalah guru masih menggunakan model konvensional proses Drill and Practice dalam menyampaikan materi. Disini guru hanya memberikan definisi kemudian memberi contoh, sehingga siswa hanya memperoleh catatan-catatan materi yang berupa simbol dan rumus-rumus saja akan tetapi tidak ada penerapannya dalam kehidupan sehari-hari. Sehingga apabila mereka diberi soal yang berbeda dengan contoh yang telah diberikan maka siswa ini cenderung akan menjawab dengan jawaban yang kurang tepat. Hal ini disebabkan oleh kurangnya pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan oleh guru, sehingga akan mempengaruhi hasil belajarnya. Hasil belajar merupakan hasil dari usaha yang telah dilakukan dalam proses belajar. Dalam proses pembelajaran matematika siswa memerlukan model yang tepat agar dapat memperoleh hasil yang maksimal. Untuk itulah guru harus kreatif dalam menggunakan model dan cara belajar yang menarik dan efisien agar hasil belajar matematika siswa dapat meningkat.

## **METODE**

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas atau Classroom action research. Penelitian ini bertujuan untuk menyelesaikan permasalahan yang ada di dalam kelas. Tindakan yang akan dilakukan dalam penelitian ini berupa penerapan model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Purworejo 01 khususnya pada materi pelajaran konversi satuan waktu. (Arikunto, 2013)

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Purworejo 01, terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan sehingga berjumlah 24 siswa. Subjek penelitian ini dipilih berdasarkan permasalahan yang terjadi pada siswa kelas II SDN Purworejo 01 yaitu masih rendahnya hasil belajar dalam mata pelajaran matematika.

## **HASIL PENELITIAN**

### **1. Pra Tindakan**

Metode yang digunakan untuk mengetahui kondisi awal kemampuan anak yaitu Berdasarkan pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sebelum melakukan tindakan diperoleh data bahwa hasil belajar siswa matematika di kelas II SDN Purworejo 01 masih dibawah nilai KKM yaitu 70. Dari hasil pengamatan yang dilakukan peneliti diperoleh informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika di kelas II

masih kurang efektif, pemahaman siswa terhadap materi pelajaran yang disampaikan oleh guru belum maksimal, model pembelajaran yang diterapkan guru kurang menarik bagi siswa. Guru masih mendominasi dalam pembelajaran di kelas. Siswa hanya mendengarkan kemudian menjawab saat diberi pertanyaan oleh guru dan beberapa siswa diam saat diberikan pertanyaan bahkan ada yang bermain dengan temannya sendiri. Partisipasi siswa dalam pembelajaran sangat kurang, siswa cenderung mencari kegiatan lain yang lebih menarik yaitu bermain atau bercanda dengan temannya. Ketika diberikan pertanyaan siswa hanya diam bahkan beberapa siswa tidak bisa menjawab. Fakta-fakta yang diperoleh melalui observasi pembelajaran seperti di atas dibuktikan dengan dilakukannya refleksi terhadap hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Purworejo 01. Dari hasil pra tindakan yang dilakukan diperoleh data sebagai berikut

Tabel 1. Daftar Nilai Pra Tindakan

Jumlah Siswa	Pra Tindakan			
	Ketuntasan		Persentase	
	T	BT	T	BT
24	4	20	16,6%	83.3%
Jumlah Total Nilai Siswa				1290
Rata Rata Nilai Siswa				53.75

Tabel di atas menunjukkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas II SDN Purworejo 01 masih rendah. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut salah satu penyebabnya adalah belum diterapkannya model pembelajaran yang tepat oleh guru. Oleh karena itu peneliti melaksanakan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi materi konversi satuan waktu di kelas II SDN Purworejo 01 dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT)

## 2. Siklus 1

### a. Perencanaan siklus I

Dalam tahap perencanaan, kegiatan yang dilakukan peneliti adalah sebagai berikut: 1) Menyusun modul ajar bersama dengan guru sebagai kolaborator. modul ajar disusun untuk digunakan peneliti sebagai acuan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran di kelas saat pelaksanaan tindakan dengan model pembelajaran kooperatif TGT. 2) Menyiapkan lembar kerja peserta didik/LKPD dan media pembelajaran. Media pembelajaran digunakan untuk membantu memudahkan siswa dan guru dalam pelaksanaan pembelajaran. Media yang disiapkan berupa kardus yang akan di buat seperti jam. 3) Menyusun soal yang akan digunakan dalam turnamen dan evaluasi. 4) Menyusun dan menyiapkan lembar observasi aktivitas guru dalam pembelajaran. 5) Menyusun lembar observasi untuk kegiatan belajar siswa. 6) Menyusun daftar kelompok. Dalam penyusunan kelompok dilakukan secara heterogen. Siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi tidak dijadikan satu dengan siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi pula. Hal ini dimaksudkan agar siswa dalam kelompok dapat saling bekerjasama. Siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi dapat membimbing dan memecahkan masalah bersama dengan siswa yang memiliki hasil belajar yang kurang. 7) Menyiapkan lembar penskoran yang akan digunakan untuk mengumpulkan skor saat pelaksanaan games. Dalam pelaksanaan games, nilai yang dikumpulkan ditulis dalam lembar penskoran. Hal ini bertujuan agar siswa dapat mengamati perolehan skor kelompok dan menciptakan suasana yang lebih kompetitif antar kelompok.

### b. Pelaksanaan

pada siklus 1 dimulai pukul 07.30 sampai pukul 08.40 WIB dengan persentase kehadiran siswa 100%. Pada pertemuan ini guru menerapkan model pembelajaran kooperatif TGT dengan menggunakan kardus sebagai media pembelajaran materi konversi

satuan waktu. materi adalah memahami satuan waktu. Sedangkan materi yang dipelajari adalah mampu menentukan konversi satuan waktu. Adapun indikator pembelajarannya adalah mampu menentukan materi konversi satuan waktu.

a) Kegiatan awal

Dalam kegiatan awal pertemuan pertama guru memulai pelajaran dengan berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah satu siswa. Setelah berdoa guru melakukan presensi guna mengecek kehadiran siswa. Siswa yang hadir dalam pertemuan ini adalah sejumlah 24 orang siswa. Dalam kegiatan awal guru menyampaikan salam dan melakukan apersepsi dengan bertanya “Anak-anak, sekarang ini kita sedang berada dimana?” kemudian siswa menjawab, “Di sekolah bu.” Kemudian guru melanjutkan, “Ya benar, kita berada di sekolah. Nah, jam berapa kalian datang ke sekolah? Ya, tahukah anak-anak jam adalah salah satu satuan waktu? Nah, hari ini kita akan belajar konversi satuan waktu.” Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Guru juga menyampaikan prosedur pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam pertemuan pertama dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT.

b) Kegiatan inti

Guru menjelaskan materi membaca dan menentukan tanda waktu yang ditunjukkan. jarum jam. alat ukur baku untuk mengukur waktu. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang apa nama konversi waktu yang telah dibawa oleh ibu guru di depan kelas. Langkah selanjutnya menjelaskan materi membaca dan menentukan tanda waktu yang ditunjukkan jarum jam. alat ukur baku untuk mengukur waktu dengan menggunakan media kardus jam dinding yang telah disiapkan untuk proses pembelajaran. Guru menjelaskan dan menunjukkan mana Alat ukur baku untuk mengukur waktu adalah jam. Pada jam analog, terdapat tiga jarum jam. Jarum pendek menunjukkan jam. Jarum panjang menunjukkan menit. Jarum lainnya menunjukkan detik. Setelah itu guru menunjuk beberapa siswa maju ke depan untuk menjelaskan bagian-bagian jam. Siswa merasa senang karena guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung pada siswa sehingga akan terekam dalam memori siswa. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya, ada beberapa siswa yang mengajukan pertanyaan, kemudian guru melemparkan pertanyaan tersebut pada siswa yang lain yang bisa menjawab.

Setelah selesai menyampaikan materi kemudian guru membagi siswa ke dalam 4 kelompok masing-masing kelompok terdiri dari 6 siswa. Kelompok ini dibentuk secara heterogen yaitu dengan mengelompokkan siswa secara merata, siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi dan yang rendah dijadikan satu begitu juga dengan kelompok yang lain. Kelompok-kelompok tersebut kemudian diberi nama Biru, Kuning, Hitam, dan Merah. Setelah siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing guru membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk dikerjakan. Sebelum mengerjakan LKPD, siswa diminta untuk belajar kelompok terlebih dahulu dengan mempelajari kembali materi yang telah guru sampaikan

Setelah pembahasan LKPD selesai guru melaksanakan games. Games terdiri atas soal-soal yang kontennya relevan, games dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan belajar kelompok. Dalam tahap games pada pertemuan pertama siklus I siswa memperhatikan penjelasan guru tentang cara permainan atau games yang akan dilakukan. Guru menempatkan siswa dalam beberapa meja turnamen untuk melakukan games. Siswa segera berkumpul dalam meja turnamen, namun ada beberapa siswa yang masih bingung masuk dalam meja yang mana. Sehingga sedikit terjadi keributan Guru

segera mengecek anggota yang ada dalam meja turnamen. Setelah semua siswa menempatkan diri dengan benar, guru menyampaikan aturan dan tata cara games.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak siswa bersama-sama melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Kemudian siswa bersama guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa jika siswa masih mempunyai pertanyaan atau belum paham dengan materi yang telah dipelajari. Siswa tidak ada yang mengambil kesempatan selanjutnya guru memberikan PR tentang materi yang sudah dipelajari. Guru mengakhiri pembelajaran dan memberikan pesan moral kepada siswa dan pesan untuk senantiasa rajin belajar serta menutup pembelajaran dengan salam.

c. Observasi Siklus 1

Bersamaan dengan pelaksanaan tindakan, dilakukan observasi atau pengamatan baik terhadap guru maupun siswa. Dalam hal ini peneliti bertindak sebagai observer atau pengamat. Pengamatan dilakukan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat baik pengamatan terhadap guru maupun siswa. Adapun secara rinci hasil pengamatan pada siklus I adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 1

Skor Total Siswa	Skor Maksimum	Persentase Kelulusan	Kategori
847	1152	73.5%	Baik

Dari hasil di atas, dapat diketahui bahwa untuk mengetahui persentase keseluruhan aktivitas siswa harus dihitung terlebih dahulu skor total seluruh siswa kemudian dibagi dengan skor maksimum dan dikalikan 100%. Dari perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa persentase keseluruhan aktivitas siswa pada siklus I Pertemuan Skor Total Seluruh Siswa Skor Maksimum Persentase Keseluruhan Kategori 847, 1152, 73,5 % Baik.

d. Refleksi

Setelah melaksanakan tindakan pada proses pembelajaran guru bersama peneliti segera melakukan refleksi untuk menganalisis ketercapaian tindakan yang telah dilakukan agar diperbaiki pada tindakan berikutnya. Dari hasil pelaksanaan tindakan pada siklus I diketahui bahwa pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif learning Team Game Tournament belum mendapatkan hasil yang baik dan maksimal. Beberapa permasalahan yang muncul selama pelaksanaan tindakan adalah sebagai berikut. a) Siswa masih kurang memperhatikan penjelasan dari guru baik penjelasan tentang materi, pembagian kelompok, maupun aturan pada saat games atau turnamen dilaksanakan. b) Guru masih kurang memperhatikan partisipasi siswa dalam pembelajaran. c) Guru masih kurang bisa memotivasi siswa untuk lebih antusias dan kompetitif dalam pelaksanaan games atau turnamen..

3. Siklus 2

a. Perencanaan

Secara umum tahap perencanaan yang dilakukan pada siklus II sama dengan tahap perencanaan yang dilakukan pada siklus I. Berdasarkan refleksi yang dilakukan pada siklus I ada beberapa tahapan yang perlu ditambahkan dalam perencanaan siklus II. Tahapan-tahapan tersebut antara lain: 1) Menyiapkan media pembelajaran berupa kardus yang telah dibentuk jam analog 2) Pembentukan kelompok baru yang lebih heterogen dan ditempatkan di papan informasi yang ada depan kelas dua hari sebelum pelaksanaan tindakan siklus II agar siswa dapat melihat dan lebih mempersiapkan diri dengan pembagian kelompok lebih awal. 3) Guru berupaya untuk lebih memperhatikan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Guru juga lebih

intensif dalam memotivasi dan berkomunikasi dengan siswa sehingga siswa lebih percaya diri dan bersemangat dalam pembelajaran

b. Pelaksanaan

a) Kegiatan Awal

Dalam kegiatan awal pertemuan pertama guru memulai pelajaran dengan berdoa bersama dengan dipimpin oleh salah satu siswa. Setelah berdoa, guru melakukan presensi guna mengecek kehadiran siswa. Siswa yang hadir dalam pertemuan ini adalah sejumlah 24 orang siswa. Dalam kegiatan awal guru menyampaikan salam dan melakukan apersepsi. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Guru juga menyampaikan prosedur pembelajaran yang akan dilaksanakan dalam pertemuan pertama dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT

b) Kegiatan Inti

Guru menjelaskan materi konversi satuan waktu. Guru melakukan tanya jawab dengan siswa tentang apa bagaimana cara membaca jam dinding. Langkah selanjutnya menjelaskan materi konversi satuan waktu dengan menggunakan media kardus yang telah disiapkan untuk proses pembelajaran. Guru menjelaskan hubungan beberapa satuan waktu. 1 minggu = 7 hari 1 tahun = 12 bulan. Setelah itu guru menunjuk beberapa siswa maju ke depan untuk menjelaskan nama-nama bulan. Siswa merasa senang karena guru melibatkan siswa dalam proses pembelajaran. Hal ini bertujuan untuk memberikan pengalaman langsung pada siswa sehingga akan terekam dalam memori siswa. Guru memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya, ada beberapa siswa yang mengajukan pertanyaan, kemudian guru melemparkan pertanyaan tersebut pada siswa yang lain yang bisa menjawab.

Setelah selesai menyampaikan materi kemudian guru meminta siswa untuk berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk oleh guru dan diumumkan dua hari sebelum pembelajaran dimulai. Kelompok ini dibentuk secara heterogen yaitu dengan mengelompokkan siswa secara merata, siswa yang memiliki hasil belajar yang tinggi dan yang rendah dijadikan satu begitu juga dengan kelompok yang lain. Kelompok-kelompok tersebut kemudian diberi nama Biru, Kuning, Hitam, dan Merah. Setelah siswa berkumpul sesuai dengan kelompoknya masing-masing guru membagikan lembar kerja peserta didik (LKPD) untuk dikerjakan. Dalam belajar kelompok ini, siswa yang memiliki hasil belajar dan tingkat pemahaman yang tinggi bertanggung untuk membantu temannya yang belum paham. Sehingga terciptalah kerjasama dan rasa tanggung jawab diantara siswa. Guru mengamati aktivitas siswa serta membimbing siswa yang belum memahami materi konversi satuan waktu. Mobilitas guru lebih ditingkatkan hal ini untuk memastikan semua siswa dapat bekerjasama dengan baik dalam kelompoknya. Guru juga memberikan dorongan dan motivasi pada siswa dengan hasil belajar yang agar mau membantu teman dalam kelompoknya yang belum paham terhadap materi yang disampaikan guru. Dengan adanya kerjasama yang baik di dalam kelompok maka siswa akan lebih siap dalam melaksanakan games atau turnamen berikutnya. Setelah selesai mengerjakan LKPD guru meminta siswa untuk menyampaikan hasil kerjanya. Siswa berebut untuk menyampaikan hasil kerjanya, guru memilih kelompok yang akan menyampaikan hasil kerjanya

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir guru mengajak siswa bersama-sama melakukan refleksi tentang kegiatan pembelajaran yang sudah dilaksanakan. Kemudian siswa bersama guru membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Guru juga memberikan kesempatan kepada siswa jika siswa masih mempunyai pertanyaan atau belum paham dengan materi yang telah dipelajari. Siswa tidak ada yang mengambil kesempatan selanjutnya guru memberikan PR tentang materi yang

sudah dipelajari. Guru mengakhiri pembelajaran dan memberikan pesan moral kepada siswa dan pesan untuk senantiasa rajin belajar serta menutup pembelajaran dengan salam

c. Observasi

Observer melakukan observasi terhadap aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran dengan model TGT pada materi konversi waktu. Hal-hal yang diamati oleh pengamat adalah sebagai berikut. (1) Siswa dapat memperhatikan materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru dengan baik. (2) Siswa aktif dalam bertanya dan menjawab mengenai materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru (3) Siswa mampu menerima dan menyesuaikan diri dengan kelompoknya (4) Siswa mampu bekerjasama dengan baik di dalam kelompok (5) Siswa sudah kompak dalam pelaksanaan permainan (6) Siswa sangat bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran (7) Siswa antusias dalam melaksanakan permainan (8) Siswa memiliki antusiasme yang tinggi dalam menghitung skor turnamen (9) Siswa mampu mematuhi peraturan dalam permainan (10) Siswa jujur dalam pelaksanaan permainan (11) Siswa dapat bertanggung jawab sebagai pemeran turnamen (12) Siswa jujur dalam mengerjakan tugas dan soal individu.

Tabel 3. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Siklus 2

Skor Seluruh Siswa	Total Skor Maksimum	Persentase Kelulusan	Kategori
891	1152	77.3%	Baik

Dari hasil di atas, dapat diketahui bahwa untuk mengetahui persentase keseluruhan aktivitas siswa harus dihitung terlebih dahulu skor total seluruh siswa kemudian dibagi dengan skor maksimum dan dikalikan 100%. Dari perhitungan di atas, dapat diketahui bahwa persentase keseluruhan aktivitas siswa pada siklus II yaitu 77,3%

d. Refleksi

Setelah selesai melaksanakan tindakan, guru bersama peneliti melakukan refleksi terhadap tindakan yang telah dilakukan. Hasil refleksi tersebut adalah dari pelaksanaan tindakan yang telah dilaksanakan menunjukkan tidak ada kekurangan yang terjadi selama proses pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament. Kegiatan pembelajaran berjalan dengan sangat baik. Dengan demikian peneliti dan guru kelas sepakat untuk menghentikan tindakan hanya sampai pada tahap Siklus II

**PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil pratindakan, penelitian siklus I, dan siklus II yang dilakukan di SDN Purworejo 01 dapat diketahui bahwa penggunaan model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa terutama pada materi konversi satuan waktu. Peningkatan ini dapat diketahui dari hasil tes yang diberikan pada pra tindakan dan setiap akhir siklus I dan siklus II serta dari hasil observasi aktivitas siswa selama proses pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT. Hasil belajar siswa ditunjukkan dalam skor nilai diperoleh pada setiap siklus. Adapun hasil belajar siswa pada akhir siklus I dan siklus II sebagai berikut

1. Hasil evaluasi akhir siklus I menunjukkan bahwa masih ada 6 siswa (25%) yang nilainya belum mencapai KKM, dan siswa yang sudah mencapai KKM ada 18 siswa (75%).
2. Hasil evaluasi akhir siklus II menunjukkan 22 siswa (91,6%) sudah mencapai KKM.

Hasil belajar siswa mengalami kenaikan dari tahap pra tindakan, tahap siklus I sampai tahap siklus II. Kenaikan hasil belajar siswa dari pra tindakan ke siklus I sebesar 56,7%. Pada tahap pra tindakan hanya 4 siswa yang mencapai nilai KKM, artinya 83,3% siswa dinyatakan belum tuntas. Setelah diberikan tindakan pada tahap siklus I hasil belajar siswa mengalami

peningkatan yaitu sebesar 75% siswa dinyatakan tuntas. Kenaikan hasil belajar siswa dari siklus I ke siklus II sebesar 16,6%. Kenaikan tersebut dilihat dari hasil evaluasi pada siklus I yaitu sebesar 75% siswa dinyatakan tuntas, sedangkan hasil evaluasi pada siklus II sebesar 91,6% siswa dinyatakan tuntas. Penelitian tindakan kelas pada dasarnya bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang kurang baik menjadi lebih efektif, juga siswa yang kurang aktif menjadi lebih antusias. Hal ini sesuai dengan penjelasan (Juliani et al., 2016) bahwa cooperative learning adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya perbaikan pada proses pembelajaran yang dilaksanakan

Dari observasi yang dilakukan sebelum penelitian dilaksanakan peneliti menemukan permasalahan-permasalahan di dalam proses pembelajaran. Salah satunya adalah model pembelajaran yang digunakan kurang tepat sehingga proses pembelajaran kurang efektif dan menyenangkan. Dengan penerapan model pembelajaran yang baru yaitu model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament maka proses pembelajaran menjadi lebih baik.

Observasi pada tahap siklus I menunjukkan bahwa siswa belum dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Siswa cenderung pasif saat mengikuti kegiatan presentasi kelas, kemudian siswa belum dapat bekerjasama dengan baik dalam kelompok. Dalam pelaksanaan games siswa masih kurang bertanggungjawab, hal ini ditunjukkan dengan banyaknya siswa yang menjawab dengan asal dan bercanda sendiri. Dalam pelaksanaan turnamen siswa kurang memperhatikan alokasi waktu yang diberikan akibatnya pembelajaran memakan waktu yang lebih panjang.

Pada tahap siklus II aktivitas siswa mengalami peningkatan. Siswa sudah mulai aktif dari awal pembelajaran dan presentasi kelas. Guru menggunakan media konkret untuk menarik perhatian siswa sehingga siswa lebih termotivasi dan bersemangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Pada siklus II pembagian kelompok diberikan beberapa hari sebelum pelaksanaan pembelajaran, sehingga membuat siswa lebih siap melakukan tugas dan bekerjasama dengan kelompoknya, siswa telah menyiapkan strategi untuk kelompoknya. Siswa sudah mulai berani bertanya dan mengemukakan pendapatnya

Berbeda dengan pelaksanaan tindakan pada siklus I dimana guru membagi kelompok satu hari sebelum pelaksanaan pembelajaran, akibatnya siswa belum mampu menyesuaikan diri dalam kelompok, dan kurang dapat bekerjasama dengan baik. Pada pertemuan kedua keaktifan siswa semakin meningkat. Pembagian kelompok lebih heterogen sehingga siswa dapat bekerjasama dengan lebih baik. Selain itu penjelasan materi oleh guru yang lebih menarik membuat siswa lebih bisa memahami materi yang sedang dipelajari. Mobilitas guru dalam mengawasi kerja kelompok juga lebih ditingkatkan, sehingga siswa jauh lebih bisa terkontrol dengan baik. Siswa saling berkompetisi antar kelompoknya, setiap anggota kelompok sudah terlihat bertanggungjawab dan serius dalam melaksanakan games. Mereka juga lebih bertanggungjawab pada jawaban dan perolehan skor kelompok dan lebih mentaati aturan permainan yang sudah disepakati

Menurut (Kusumawati. et al., 2018), model pembelajaran kooperatif tipe TGT menggunakan permainan akademik. Siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara kemampuan akademiknya berdasarkan kinerja sebelumnya. Komponen-komponen dalam TGT yang diungkapkan Robert E. Slavin meliputi presentasi kelas, belajar tim dan turnamen berupa permainan, dan diakhiri dengan penghargaan. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari tahap pra tindakan sampai dengan pasca tindakan siklus II, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe TGT memberikan dampak positif, karena penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Purworejo 01.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas II SDN Purworejo 01 khususnya dalam materi konversi satuan waktu. Peningkatan hasil belajar siswa kelas II SDN Purworejo 01 dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata siswa dalam mata pelajaran Matematika materi konversi satuan waktu yakni sebelum dilaksanakan tindakan rata-rata siswa adalah 53,75 dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 16,6%, setelah dilakukan tindakan siklus I meningkat menjadi 73,5% dan setelah dilakukan tindakan siklus II meningkat lagi menjadi 77,3%

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian*. Rineka Cipta.
- Juliani, N. W., Murda, I. N., & Widiana, I. W. (2016). Analisis Gaya Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas V SD Gugus VI Kecamatan Abang Kabupaten Karangasem Tahun Pelajaran 2015/2016. *E-Journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD V*, 4(1), 1–12.
- Kusumawati., K., Endah H, D., & Adhi P, S. (2018). Gaya Belajar Siswa Berprestasi Pada Mata Pelajaran Matematika Kelas V Sd Negeri 03 Cibelok Pematang. *Jurnal Pesona Dasar*, 6(2), 186–187. <https://doi.org/10.24815/pear.v6i2.12192>
- Oramas, C. V. (2016). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematik Mahasiswa Fmipa Pendidikan Matematika Melalui Model Pembelajaran Improve. 23(1), 2016.
- Putra, H. D., Thahiram, N. F., Ganiati, M., & Nuryana, D. (2018). Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis Siswa SMP pada Materi Konversi satuan waktu Development of Project-Based Blended Learning Model to Support Student Creativity in Designing Mathematics Learning in Elementary School. *JIPM (Jurnal Ilmiah Pendidikan Matematika)*, 6(2), 82–90.
- Riyatuljannah, T. (2018). Upaya Meningkatkan Pemahaman Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Melalui Penerapan Pendekatan Konstruktivisme. *Al-Aulad: Journal of Islamic Primary Education*, 1(2), 45–53. <https://doi.org/10.15575/al-aulad.v1i2.3524>