

Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tentang Operasi Hitung Pecahan pada Peserta Didik Kelas VI A SD Negeri Kasreman melalui Metode *Teams Games Tournament* (TGT) di Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019

Rokhimah

Guru Kelas VI A SD Negeri Kasreman, Kec. Rembang, Kab. Rembang

rokhimah_guru@yahoo.com

Abstract. The purpose of this research is to analyze the mathematic learning outcome about the Calculation of the Fraction of the students of Class VI A the Elementary School of Kasreman with the Teams Games Tournament (TGT) Method on the Second Semester of the 2018/2019 year academic. The type of this research is a Class Action Research (CAR). The place of this research is Class VI A the Elementary School of Kasreman, Sub District of Kasreman, Regency of Kasreman. The time of this research is the early period on the Second Semester of the 2018/2019 year academic. The subjects of this research are as much as twenty one children; consist of fourteen boys and seven girls. Techniques of collecting data of this research are using non test technique and test technique. Technique of analyzing data of this research is using comparative description. The results of this research are 1) the mathematic learning about the Calculation of the Fraction with the Teams Games Tournament (TGT) Method is a small group with heterogenic composition, 2) the mathematic learning about the Calculation of the Fraction with the Teams Games Tournament (TGT) Method is performing the task with the team and tournament with the delegation system, 3) the mathematic learning about the Calculation of the Fraction with the Teams Games Tournament (TGT) Method is a continuing section tournament and also direct collective one, 4) the mathematic learning about the Calculation of the Fraction with the Teams Games Tournament (TGT) Method is improving the students' the learning activities: active (B) in discussing with the team, active (B) in answering the questions form the teacher and other students and active (B) in asking the questions to the teacher, 5) the mathematic learning outcome about the Calculation of the Fraction with the Teams Games Tournament (TGT) Method is improving, from not good category into good one. The learning outcome on the Early Condition is 54,76 for the average and 23,81% for the completeness. The learning outcome on the First Cycle is 70,95 for the average and 66,66% for the completeness. The learning outcome on the Second Cycle is 80,47 for the average and 85,71% for the completeness.

Abstrak: Tujuan dalam penelitian ini adalah menganalisis hasil belajar Matematika tentang Operasi Hitung Pecahan pada peserta didik Kelas VI A SD Negeri Kasreman melalui Metode *Teams Games Tournament* (TGT) di Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tempat penelitian ini adalah Kelas VI A di SD Negeri Kasreman, Kecamatan Rembang, Kabupaten Rembang. Waktu penelitian ini adalah periode awal Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019. Subjek penelitian sebanyak dua puluh satu anak, terdiri dari empat belas putra dan tujuh putri. Teknik pengumpulan data dengan teknik non tes dan teknik tes. Teknik analisis data dengan teknik analisis deskriptif komparatif. Hasil penelitian ini adalah 1) Pembelajaran Matematika tentang Operasi Hitung Pecahan melalui Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dalam tim kecil dengan komposisi tim yang heterogen, 2) Pembelajaran Matematika tentang Operasi Hitung Pecahan melalui Metode *Teams Games Tournament* (TGT) dengan penugasan dalam tim dan turnamen dengan sistem

perwakilan, 3) Pembelajaran Matematika tentang Operasi Hitung Pecahan melalui Metode *Teams Games Tournament*(TGT) dengan turnamen secara bertahap dan bergantian maupun secara bersamaan dan serentak, 4) Pembelajaran Matematika tentang Operasi Hitung Pecahan melalui Metode *Teams Games Tournament*(TGT) meningkatkan aktivitas belajar peserta didik, yaitu berdiskusi dalam tim secara aktif (B), menjawab pertanyaan dari guru dan/atau teman secara aktif (B) dan bertanya kepada guru secara aktif (B), 5) Hasil belajar Matematika tentang Operasi Hitung Pecahan melalui Metode *Teams Games Tournament*(TGT) meningkat, dari tidak memuaskan menjadi memuaskan. Hasil belajar pada Kondisi Awal termasuk tidak memuaskan dengan nilai rata-rata sebesar 54,76 dengan ketuntasan sebesar 23,81%. Hasil belajar pada Siklus I termasuk cukup memuaskan dengan nilai rata-rata sebesar 70,95 dengan ketuntasan sebesar 66,66%. Hasil belajar pada Siklus II termasuk memuaskan dengan nilai rata-rata sebesar 80,47 dengan ketuntasan sebesar 85,71%..

Kata Kunci: Hasil Belajar, Matematika, Pecahan, Metode *Teams Games Tournament*(TGT)..

1. Pendahuluan

Pembelajaran Matematika tentang Pecahan mulai disampaikan sejak jenjang Kelas III tingkat Sekolah Dasar (SD) dan sederajat pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada Semester II, yaitu mengenal pecahan sederhana dan penggunaan dalam pemecahan masalah. Di Kelas IV, materi tentang Pecahan juga pada Semester II, yaitu menjumlahkan pecahan, mengurangi pecahan dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan pecahan. Di Kelas V, materi tentang Pecahan juga pada Semester II, yaitu mengubah pecahan menjadi persen dan desimal serta sebaliknya, membandingkan pecahan, menjumlahkan dan mengurangi berbagai bentuk pecahan, mengalikan dan membagikan berbagai bentuk pecahan dan menggunakan pecahan dalam perbandingan skala. Hingga di Kelas VI, materi tentang Pecahan juga pada Semester II, yaitu menyederhanakan dan mengurutkan pecahan dari terkecil dan terbesar, mengubah bentuk pecahan menjadi desimal dan memahami perbandingan dan skala. Dengan demikian, materi tentang Pecahan sebenarnya bukan materi baru. Bahkan materi tersebut semakin berkembang.

Dalam pembelajaran Matematika tentang Operasi Hitung Pecahan di Kelas VI A SD Negeri Kasreman pada Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 mengalami permasalahan. Guru harus mengulang kembali konsep pecahan yang terdiri dari bilangan pembilang dan bilangan penyebut, termasuk pecahan campuran. Selain itu, aktivitas belajar peserta didik tidak merata, khususnya dalam mengerjakan soal latihan di depan kelas. Peserta didik masih mengalami kesulitan menentukan bentuk sederhana dari pecahan tertentu dan mengurutkan pecahan dari yang terkecil maupun terbesar. Hal tersebut sesuai dengan hasil belajar yang tidak memuaskan. Nilai rata-rata sebesar 54,76 dengan ketuntasan sebesar 23,81% dimana lima peserta didik yang tuntas dari keseluruhan dua puluh satu peserta didik.

Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran berkaitan dengan peserta didik yang tidak menguasai materi dan tidak terlibat dalam pembelajaran. Peserta didik kesulitan materi tentang pecahan yang semakin berkembang. Materi tersebut disampaikan secara berkelanjutan, namun peserta didik mengalami kesulitan belajar. Pembelajaran juga berlangsung klasikal, sehingga keterlibatan peserta didik sangat terbatas. Aktivitas belajar peserta didik tidak merata dan hanya melibatkan beberapa peserta didik saja. Ketika peserta didik lainnya ditunjuk, mereka enggan maju dan mengalami kesulitan. Permasalahan yang terjadi dalam pembelajaran ini membutuhkan pembaruan. Salah satunya adalah pembelajaran dengan Metode *Teams Games Tournament*(TGT).

Metode *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin pada tahun 1994 di Universitas John Hipkons. Pembelajaran tersebut, peserta didik dikelompokkan menjadi 4-6 anggota dalam setiap tim secara heterogen berdasarkan jenis kelamin, agama dan etnis/suku, sehingga juga melatih kecakapan sosial. Fungsi utama dari tim adalah memastikan semua anggota belajar dan mempersiapkan diri mengikuti turnamen.

Menurut Slavin, Metode TGT merupakan pembelajaran kooperatif dengan permainan akademik dalam turnamen dimana peserta didik bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara kemampuan akademik berdasarkan kinerja sebelumnya [1]. Bentuk pembelajaran yang menggunakan perlombaan akademik dengan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu dimana peserta didik berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain. Menurut Slavin, perhitungan poin dalam pembelajaran dengan Metode TGT yang terdiri dari empat pemain dan kriteria penghargaan tim sebagai berikut [1].

Tabel 1. Perhitungan poin untuk empat pemain.

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai tengah	Seri nilai rendah	Seri nilai tertinggi 3 macam	Seri nilai terendah 3	Seri 4 macam	Seri nilai tertinggi dan rendah
Peraih skor tertinggi	60	50	60	60	50	60	40	50
Peraih skor tengah atas	40	50	40	40	50	30	40	50
Peraih skor tengah bawah	30	30	40	20	50	30	40	30
Peraih skor terendah	20	20	20	20	20	30	40	30

Tabel 2. Perhitungan poin untuk tiga pemain.

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri nilai tertinggi	Seri nilai terendah	Seri 3 macam
Peraih skor tertinggi	60	50	60	40
Peraih skor tengah	40	50	30	40
Peraih skor terendah	20	20	30	40

Tabel 3. Perhitungan poin untuk dua pemain.

Pemain	Tidak ada yang seri	Seri
Peraih skor tertinggi	60	40
Peraih skor terendah	20	40

Menurut Slavin, kelebihan dalam pembelajaran dengan Metode TGT adalah 1) mudah divariasikan dengan berbagai media pembelajaran, 2) meningkatkan rasa percaya diri, 3) meningkatkan kekompakan antar anggota dalam tim, 4) mempererat hubungan antar anggota dalam tim, 5) waktu pembelajaran lebih singkat, 6) keterlibatan peserta didik lebih optimal [1]. Sedangkan kekurangan dalam pembelajaran dengan Metode TGT adalah: 1) memerlukan persiapan yang rumit dalam pelaksanaannya, 2) bila terjadi persaingan yang buruk, maka hasilnya akan buruk, 3) bila ada anggota yang ingin berkuasa, maka pembelajaran tidak akan berjalan dengan semestinya, 4) adanya anggota yang tidak memanfaatkan waktu sebaik-baiknya dalam belajar kelompok akan mengganggu pembelajaran.

Pembelajaran dengan Metode TGT merupakan pembelajaran kooperatif yang memastikan semua anggota belajar karena mengerjakan tugas bersama dan bersiap mengikuti turnamen. Sesuai dengan karakteristik tersebut, pembelajaran dengan Metode TGT sesuai dengan pembelajaran yang bermasalah. Dari hasil penelitian yang relevan pembelajaran dengan Metode TGT berhasil mencapai tujuan penelitian.

Hasil penelitian oleh Nuril Milati menyatakan prestasi belajar meningkat[2]. Hasil penelitian tersebut adalah 1) hasil angket adalah sangat senang belajar dalam tim; memahami materi dari guru; saling membantu dengan teman; sangat tidak merasa malu bertanya kepada guru; sangat tidak merasa malu bertanya kepada tim; sangat yakin berhasil dalam belajar; banyak materi yang belum diketahui; mempelajari materi dengan baik; bersedia mengerjakan tugas; berdiskusi pada tugas yang sulit; sangat senang mendapat pengakuan dan pujian dari guru dan teman; belajar kooperatif menarik; peduli dengan teman yang belum berhasil; terdorong mempelajari matematika secara detail; sangat berusaha mendapat nilai terbaik; sangat senang dengan belajar kelompok; yakin menjawab tes dengan kemampuannya sendiri; sangat puas dengan hasil tes, 2) prestasi belajar meningkat. Prestasi belajar pada Kondisi Awal adalah ketuntasan sebesar 34,28%. Prestasi belajar pada Siklus I adalah ketuntasan sebesar 80%. Prestasi belajar pada Siklus II adalah ketuntasan sebesar 97,14%.

Hasil penelitian oleh Erny Yunika Putri menyatakan kemampuan menyelesaikan soal cerita tentang pecahan mengalami peningkatan[3]. Hasil penelitian tersebut adalah kemampuan menyelesaikan soal cerita tentang pecahan mengalami peningkatan. Pada Kondisi Awal adalah nilai rata-rata sebesar 55,6 dengan ketuntasan sebesar 38,88%. Pada Siklus I adalah nilai rata-rata sebesar 63,67 dengan ketuntasan sebesar 50%. Pada Siklus II adalah nilai rata-rata sebesar 86,14 dengan ketuntasan sebesar 94,44%. Pada Siklus III adalah nilai rata-rata sebesar 86,72 dengan ketuntasan sebesar 100%.

Hasil penelitian oleh Harjoko menyatakan hasil belajar meningkat. Hasil penelitian tersebut adalah hasil belajar mengalami peningkatan. Pada Kondisi Awal adalah nilai rata-rata sebesar 6,8 . Pada Siklus I adalah nilai rata-rata sebesar 7,5. Pada Siklus II adalah nilai rata-rata sebesar 8,05. Sesuai dengan latar belakang masalah di atas, penulis melanjutkan pembelajaran Matematika tentang Operasi Hitung Pecahan melalui Metode TGT. Pembelajaran melalui Metode TGT diharapkan melibatkan peserta didik secara aktif, kooperatif dan kompetitif, sehingga meningkatkan hasil belajar secara efektif

2. Metode

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Tindakan dalam penelitian ini adalah pembelajaran melalui Metode *Teams Games Tournament*(TGT). Dalam pembelajaran, peserta didik belajar bersama mengerjakan tugas dalam tim, kemudian mengikuti turnamen. Aktivitas belajar dan hasil belajar dalam tim merupakan penunjang dalam turnamen dimana perwakilan tim mengikuti kompetisi yang menentukan secara individual maupun kolektif. Tempat penelitian ini adalah Kelas VI A di SD Negeri Kasreman, Kecamatan Rembang, Kabupaten Rembang. Waktu penelitian ini adalah periode awal Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019. Subjek penelitian ini adalah peserta didik Kelas VI A SD Negeri Kasreman pada Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019. Subjek penelitian sebanyak dua puluh satu anak, terdiri dari empat belas putra dan tujuh putri. Sumber data penelitian ini adalah peserta didik Kelas VI A SD Negeri Kasreman pada Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 sebagai subjek penelitian.

Teknik pengumpulan data dengan teknik non tes dan teknik tes. Teknik non tes berupa pengamatan dan dokumentasi kegiatan penelitian. Alat pengumpulan data berupa lembar pengamatan dan aplikasi kamera. Teknik tes berupa evaluasi hasil belajar. Alat pengumpulan data berupa soal ulangan harian. Teknik analisis data dengan teknik analisis deskriptif komparatif. data penelitian berupa data aktivitas belajar peserta didik dan data hasil belajar peserta didik. Data penelitian tersebut dideskripsikan menurut kategori tertentu.

Prosedur penelitian ini adalah penelitian tindakan dengan model spiral. Pada penelitian ini terdiri dari dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II. Setiap siklus meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi. Setiap siklus terdiri dari tiga pertemuan, yaitu pertemuan pertama dan kedua sesuai tindakan dalam pembelajaran dan pertemuan ketiga sesuai hasil belajar berdasarkan tindakan dalam pembelajaran. Pada siklus berikutnya merupakan revisi dari siklus sebelumnya sesuai dengan hasil refleksi.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Hasil Penelitian

1) Kondisi Awal

Pembelajaran Matematika tentang Operasi Hitung Pecahan pada Kondisi Awal berlangsung klasikal dengan aktivitas belajar peserta didik yang bersifat individual. Guru menyampaikan dan menjelaskan materi, sedangkan peserta didik memperhatikan dan mencermati. Materi tentang pecahan merupakan materi yang pernah disampaikan pada jenjang kelas sebelumnya semakin berkembang, namun sejumlah peserta didik masih belum memahami konsep pecahan dengan kuat dan mengalami kesulitan belajar. Hal tersebut sesuai dengan pembelajaran yang berlangsung pasif dan tidak menarik.

Hasil belajar pada Kondisi Awal termasuk tidak memuaskan. Hasil belajar dengan nilai rata-rata sebesar 54,76 dengan jumlah tuntas sebanyak lima peserta didik dan ketuntasan sebesar 23,81%. Hasil belajar yang tidak memuaskan tersebut sesuai dengan kesulitan belajar peserta didik dalam menyederhanakan pecahan dan mengurutkan pecahan dari terkecil maupun terbesar.

Pecahan adalah konsep tentang bilangan yang terdiri dari pembilang dan penyebut, khususnya pada pecahan biasa, yang besarnya tidak lebih dari satu. Dengan demikian, pecahan identik dengan bilangan dalam bentuk desimal maupun perbandingan dan skala. Padahal materi berikutnya adalah mengkonversi pecahan menjadi desimal, perbandingan dan skala. Bila pembelajaran berlangsung secara klasikal, peserta didik mengalami kesulitan belajar.

2) Siklus I

Pembelajaran Matematika tentang Operasi Hitung Pecahan melalui Metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siklus I adalah penugasan dan tim dan turnamen secara bertahap dan bergantian di depan kelas. Masing-masing perwakilan tim maju dan menempati meja yang tersedia di depan kelas.

Aktivitas belajar peserta didik pada Siklus I adalah 1) peserta didik berdiskusi dalam tim secara cukup aktif (C), 2) peserta didik menjawab pertanyaan dari guru dan/atau teman secara aktif (C) dan 3) peserta didik bertanya kepada guru secara aktif (C). Hasil belajar peserta didik pada Siklus I adalah 1) nilai rata-rata sebesar 70,95 dan 2) jumlah tuntas sebanyak empat belas peserta didik dan ketuntasan sebesar 66,66%. Hasil belajar tersebut termasuk cukup memuaskan.

3) Siklus II

Pembelajaran Matematika tentang Operasi Hitung Pecahan melalui Metode *Teams Games Tournament* (TGT) pada Siklus II adalah penugasan dan tim dan turnamen secara bersamaan dan serentak di sudut-sudut tengah dan di tengah kelas. Masing-masing perwakilan tim menuju dan menempati meja yang tersedia.

Aktivitas belajar peserta didik pada Siklus II adalah 1) peserta didik berdiskusi dalam tim secara aktif (B), 2) peserta didik menjawab pertanyaan dari guru dan/atau teman secara aktif (B) dan 3) peserta didik bertanya kepada guru secara aktif (B). Hasil belajar peserta didik pada Siklus II adalah 1) nilai rata-rata sebesar 80,47 dan 2) jumlah tuntas sebanyak delapan belas peserta didik dan ketuntasan sebesar 85,71%. Hasil belajar tersebut termasuk memuaskan.

b. Pembahasan

Pembelajaran Matematika tentang Operasi Hitung Pecahan pada peserta didik Kelas VI A SD Negeri Kasreman melalui Metode *Teams Games Tournament* (TGT) di Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 dengan penugasan dan turnamen dengan sistem perwakilan. Pembelajaran diawali dengan contoh soal secara klasikal dan pembahasan secara intensif, kemudian belajar bersama dalam tim. Peserta didik dan tim berdiskusi mengerjakan tugas. Terakhir adalah turnamen dengan sistem perwakilan.

Pada penelitian ini, penugasan berlangsung pada pertemuan pertama dimana peserta didik dan tim menempati posisi yang ditentukan. Peserta didik dan tim berdiskusi dan mengerjakan tugas dengan alokasi waktu selama sepuluh menit. Pembelajaran dilanjutkan dengan koreksi dan pembahasan.

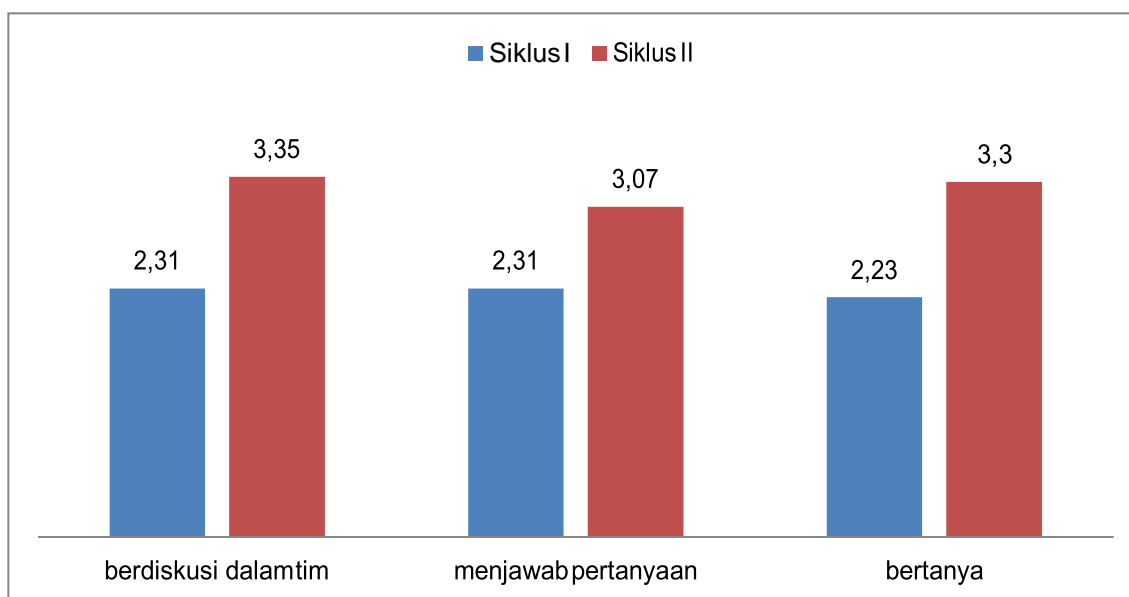
Pada penelitian ini, turnamen berlangsung pada pertemuan kedua dimana perwakilan tim mengikuti kompetisi, yaitu menjawab pertanyaan yang dibacakan oleh guru. Masing-masing perwakilan tim menjawab pertanyaan dengan alokasi waktu selama dua menit. Sesuai dengan karakteristik Matematika, maka jawaban adalah benar atau salah. Dengan demikian, perhitungan poin adalah benar atau salah sesuai dengan jumlah perwakilan tim, yaitu 1) benar satu dan salah empat, 2) benar dua dan salah tiga, 3) benar tiga dan salah dua, 4) benar empat dan salah satu, 5) benar lima dan salah kosong, 6) benar kosong dan salah lima. Alokasi waktu menjawab pertanyaan selama dua menit.

Pembelajaran melalui Metode TGT sangat ditentukan oleh belajar dalam tim. Dalam penelitian ini, belajar dalam tim berlangsung pada pertemuan pertama dimana peserta didik dan tim belajar bersama dan berdiskusi mengerjakan tugas yang terdiri dari tiga pertanyaan dengan alokasi waktu selama sepuluh menit. Dalam penugasan ini, peserta didik tidak hanya sekedar mengerjakan tugas sesuai dengan alokasi waktu, tetapi juga belajar bersama sebagai aktivitas belajar dan persiapan dalam turnamen pada pertemuan berikutnya. Dalam pembelajaran tersebut berlangsung belajar dengan teman sebaya atau tutor.

Inti dari pembelajaran melalui Metode TGT adalah turnamen dengan sistem perwakilan. Turnamen tersebut melibatkan anggota sebagai perwakilan dari masing-masing tim. Turnamen tersebut dengan bobot yang seimbang, baik kualitas perwakilan tim maupun tingkat kesulitan pertanyaan. Perwakilan pertama sesuai dengan perwakilan tim yang termasuk dengan kualitas rendah. Demikian seterusnya dengan perwakilan tim terakhir sesuai dengan dengan perwakilan tim yang termasuk dengan kualitas tinggi. Begitu juga dengan tingkat kesulitan pertanyaan disesuaikan dengan kualitas perwakilan dimana kualitas perwakilan tim. Dengan demikian, tingkat kompetisi dalam turnamen juga relatif seimbang karena perwakilan tim dengan kualitas yang sama atau hampir sama. Pada penelitian ini, penulis juga memberikan alokasi waktu selama sepuluh kepada peserta didik dan tim mereviu kembali materi dengan diskusi. Diskusi ini sebagai persiapan akhir untuk mengikuti turnamen.

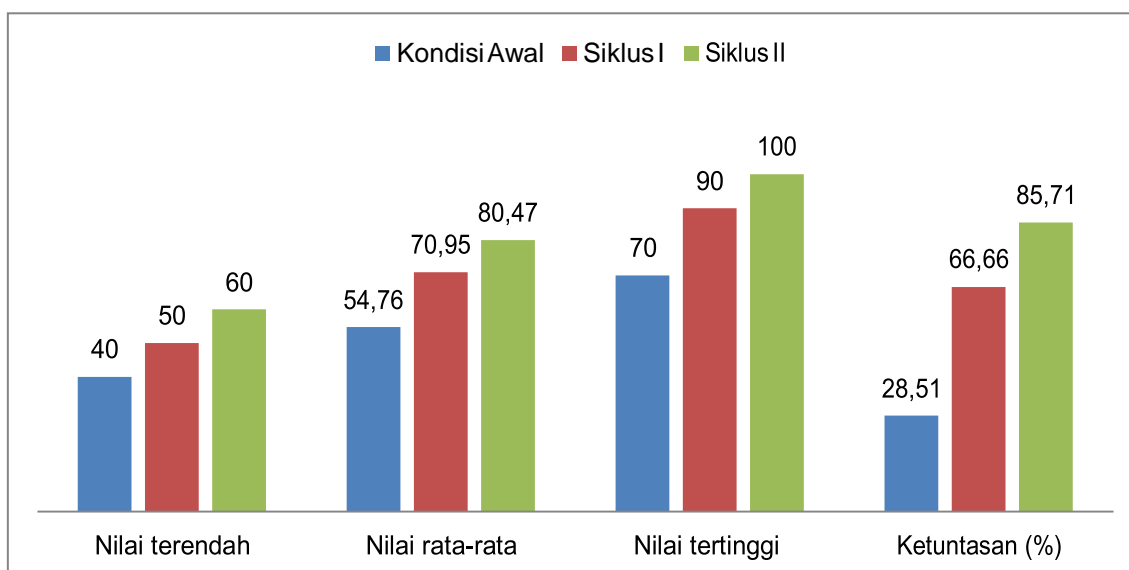
Pada Siklus I, turnamen berlangsung secara bertahap dan bergantian. Turnamen berlangsung di depan kelas, dimulai dari pertanyaan pertama hingga pertanyaan terakhir. Perwakilan tim bergantian dalam menjawab pertanyaan, sehingga anggota tim lainnya melanjutkan diskusi dan persiapan. Pada Siklus II, turnamen berlangsung secara bersamaan dan serentak. Turnamen berlangsung di sudut-sudut kelas dan di tengah kelas, dimulai dari pertanyaan pertama hingga pertanyaan terakhir. Masing-masing perwakilan tim segera menjawab pertanyaan.

Pada penelitian ini, koreksi dan pembahasan hasil turnamen dilakukan pada tahap terakhir dan berurutan. Masing-masing perwakilan tim menyerahkan jawaban kepada penulis. Dari hasil koreksi, penulis menentukan jawaban yang benar dari masing-masing pertanyaan dan memberikan skor pada masing-masing perwakilan tim. Dari hasil pembahasan, penulis dan peserta didik melakukan tanya-jawab. Sesuai dengan data penelitian, analisis aktivitas belajar peserta didik pada Siklus I dan Siklus II dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 1. Grafik analisis aktivitas belajar peserta didik pada Siklus I dan Siklus II.

Pembelajaran melalui Metode TGT pada hakikatnya adalah Metode Drill dalam turnamen dengan sistem perwakilan. Sesuai dengan karakteristik Metode Drill tersebut, peserta didik menjawab pertanyaan mulai dalam penugasan dan berlanjut dalam turnamen. Selain itu, peserta didik belajar bersama dalam tim dengan Metode Tutor Sebaya. Sesuai dengan aktivitas belajar tersebut, maka penguasaan konsep dan pemahaman materi semakin kuat. Dengan demikian, hasil belajar mengalami peningkatan. Sesuai dengan data penelitian, analisis hasil belajar peserta didik pada Siklus I dan Siklus II dalam grafik sebagai berikut:



Gambar 2. Grafik analisis hasil belajar peserta didik pada Kondisi Awal, Siklus I dan Siklus II.

Sesuai dengan data penelitian, refleksi pada Siklus I dan Siklus II dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Refleksi Penelitian.

No	Indikator	Siklus I	Siklus II
1	Peserta didik berdiskusi dalam tim secara aktif (B)	2,31 (C)	3,35 (B)
2	Peserta didik menjawab pertanyaan dari guru dan/atau teman secara aktif (B)	2,31 (C)	3,07 (B)
3	Peserta didik bertanya kepada guru secara aktif (B)	2,23 (C)	3,3 (B)
4	Peserta didik mencapai hasil belajar dengan nilai rata-rata \geq KKM sebesar 70	$70,95 \geq 70$	$85,71 \geq 70$
5	Peserta didik mencapai hasil belajar dengan ketuntasan \geq ketuntasan minimal sebesar 75%	$66,66\% \leq 75\%$	$85,71\% \geq 75\%$
	Keterangan	Tidak berhasil	Berhasil

Menurut Slavin (2009: 163-164), Metode *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan pembelajaran kooperatif dengan permainan akademik dalam turnamen dimana peserta didik bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara kemampuan akademik berdasarkan kinerja sebelumnya. Pada turnamen, peserta didik sebagai perwakilan masing-masing tim dengan kemampuan akademik yang sama menjawab pertanyaan sesuai dengan meja yang ditentukan.

Dalam penelitian ini, turnamen berlangsung pada pertemuan kedua. Pada Siklus I, turnamen berlangsung secara bertahap. Pada Siklus II, turnamen berlangsung secara bersamaan. Turnamen diikuti oleh lima perwakilan dari lima tim. Menurut Slavin, perhitungan poin dalam pembelajaran dengan Metode TGT hanya untuk dua, tiga dan empat perwakilan tim saja [1]. Oleh karena itu, penulis menentukan kriteria perhitungan poin untuk lima perwakilan tim sesuai dengan karakteristik Matematika dengan jawaban benar atau salah, yaitu 1) benar satu dan salah empat, 2) benar dua dan salah tiga, 3) benar tiga dan salah dua, 4) benar empat dan salah satu, 5) benar lima dan salah kosong, 6) benar kosong dan salah lima. Pada Siklus I, turnamen dimenangkan oleh tim Bilangan Prima. Pada Siklus II, turnamen juga dimenangkan oleh tim Bilangan Prima.

Menurut Kahfi, kelebihan pembelajaran dengan Metode TGT adalah 1) keterlibatan peserta didik dalam belajar, 2) peserta didik semangat dalam belajar, 3) pengetahuan yang diperoleh peserta didik bukan semata-mata dari guru, tetapi juga dari hasil konstruksinya sendiri, 4) menumbuhkan sikap positif, diantaranya kerja sama, toleransi dan menerima pendapat orang lain [4].

Menurut Slavin, kelebihan pembelajaran dengan Metode TGT adalah 1) mudah divariasikan dengan berbagai media pembelajaran, 2) meningkatkan rasa percaya diri, 3) meningkatkan kekompakan antar anggota dalam tim, 4) mempererat hubungan antar anggota dalam tim, 5) waktu pembelajaran lebih singkat, 6) keterlibatan peserta didik lebih optimal [1]. Menurut Asyirin, kelebihan pembelajaran dengan Metode TGT adalah 1) kegiatan bersifat kompetitif, 2) belajar dan diskusi secara menyenangkan, 3) belajar lebih rileks, 4) menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan secara sehat dan keterlibatan belajar [5].

Dalam penelitian ini, pembelajaran Matematika tentang Operasi Hitung Pecahan melalui Metode TGT bersifat aktif, partisipatif, kompetitif dan efektif. Peserta didik aktif dengan terlibat dalam pembelajaran, belajar dengan semangat, menyenangkan dan rileks serta keterlibatan yang optimal. Peserta didik partisipatif dengan kekompakan antar anggota tim dan hubungan yang erat antar anggota tim. Pembelajaran kompetitif dengan turnamen dimana peserta didik sebagai perwakilan dari timnya masing-masing. Pembelajaran efektif dengan waktu yang singkat.

4. Kesimpulan

Simpulan dalam penelitian adalah hasil belajar Matematika tentang Operasi Hitung Pecahan pada peserta didik Kelas VI A SD Negeri Kasreman melalui Metode *Teams Games Tournament*(TGT) di Semester II Tahun Pelajaran 2018/2019 meningkat, dari tidak memuaskan menjadi memuaskan. Hasil belajar pada Kondisi Awal termasuk tidak memuaskan dengan nilai rata-rata sebesar 54,76 dengan ketuntasan sebesar 23,81%. Hasil belajar pada Siklus I termasuk cukup memuaskan dengan nilai rata-rata sebesar 70,95 dengan ketuntasan sebesar 66,66%. Hasil belajar pada Siklus II termasuk memuaskan dengan nilai rata-rata sebesar 80,47 dengan ketuntasan sebesar 85,71%.

5. Referensi

- [1] Slavin, Robert. 2009. *Coooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- [2] Milati, Nuril. 2009. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar Rahmah Jabung Malang*. Malang: Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
Tidak dipublikasikan
- [3] Putri, Erny Yunika. 2011. *Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipeTGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan kemampuan Menyelesaikan Soal Cerita Pecahan pada Siswa Kelas IV SD Negeri Tlompakan III Kecamatan Tuntang Tahun Pelajaran 2010/2011*. Surakarta: Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Sebelas Maret Surakarta. Tidak dipublikasikan.
- [4] Kahfi, Shohibul. 2003. *Pembelajaran Kooperatif dan Pelaksanaannya dalam Pembelajaran Matematika*. Malang: Jurusan Matematika, Fakultas MIPA, Universitas Negeri Malang Press.
- [5] Asyirin, Gustaf. 2010. *Langkah Cerdas menjadi Guru Sejati Berprestasi*. Yogyakarta: Bahtera Buku.