

PENERAPAN MODEL KOOPERATIF TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN KEMAMPUAN PEMAHAMAN MATEMATIS PADA MATERI OPERASI HITUNG PECAHAN CAMPURAN

(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDN Cikondang III Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021)

Lisinta Nabila^{*1}, Poppy Anggraeni², Hani Handayani³

STKIP Sebelas April Sumedang

Article Info

Article history:

Received 8 July , 2022

Revised 12 July , 2022

Accepted 22 July, 2022

Keywords:

Learning activity

Mathematical Comprehension

Ability

*Teams Games Tournament
cooperative model*

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya aktivitas dan kemampuan pemahaman matematis siswa pada materi operasi hitung pecahan campuran. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas V SD Negeri Cikondang III tahun pelajaran 2020/2021 sebanyak 12 siswa. Berdasarkan hasil analisis data diketahui bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi operasi hitung pecahan campuran di kelas V dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan pemahaman matematis siswa. Aktivitas belajar siswa meningkat dari siklus I sebesar 63,2% menjadi 86,1% pada siklus II. Kemampuan pemahaman matematis meningkat dari data awal sebesar 42%, siklus I menjadi 58%, dan siklus II menjadi 92%. Hal ini didukung pula dengan pencapaian nilai rata-rata yang mengalami peningkatan dari data awal 60,5% meningkat pada siklus I menjadi 69,1% dan siklus II menjadi 89,4%. Dengan demikian, penggunaan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat dijadikan digunakan sebagai alternatif model pembelajaran matematika, khususnya pada materi operasi hitung pecahan campuran.



Copyright © 2020 Universitas Sebelas April.
Seluruh hak cipta.

Corresponding Author:

Lisinta Nabila

Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)

Universitas Sebelas April

Jl. Angrek Situ No. 19 Tlp. (0261) 202911 Fax. (0261) 210223 Sumedang

Email: nabilalisinta592@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Keberhasilan siswa dalam pembelajaran matematika tidak hanya dapat dilihat dan diukur dari bagaimana siswa mampu menghitung ataupun mampu menghafal rumus, melainkan dapat dilihat dan diukur dari kemampuan pemahaman matematis yang merupakan aspek fundamental dalam pembelajaran. Dahlan (2011: 56) menyatakan bahwa, “Pembelajaran dengan menekankan pemahaman matematis adalah pembelajaran yang menuntut peserta didik untuk menggambarkan penguasaan menggunakan kaidah yang relevan tanpa menghubungkannya dengan ide-ide lain dan segala implikasinya”. Kemampuan pemahaman matematis bertujuan untuk menyelesaikan persoalan-persoalan matematika maupun persoalan-persoalan di kehidupan sehari-hari. Untuk mengasah kemampuan matematis siswa, guru hendaknya dapat menciptakan pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk belajar aktif serta mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya. Selain itu, siswa juga dapat mengkonstruksi pengetahuan mereka melalui

pembelajaran yang mereka lakukan. Dalam ruang lingkup matematika sekolah dasar, idealnya siswa kelas V SD sudah bisa memahami operasi hitung pecahan campuran.

Kenyataannya masih banyak siswa yang kesulitan dalam memahami matematika khususnya menghitung pecahan campuran, terlihat dari hasil observasi proses pembelajaran matematika di kelas V SDN Cikondang III, peneliti menemukan bahwa saat proses pembelajaran mengenai operasi hitung pecahan campuran tidak menggunakan media yang relevan. Dalam pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah karena sarana belajar kurang memadai. Kemudian siswa hanya sebatas mengerjakan soal latihan, sehingga siswa kurang dilibatkan secara langsung untuk menemukan sendiri dan mengembangkan pengetahuan yang dimilikinya. Hal ini mengakibatkan kurangnya respon positif dan keaktifan siswa dalam mengikuti aktivitas pembelajaran di kelas. Pada saat guru memberikan penjelasan dengan tegas dan jelas 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.

Akibatnya nilai ulangan harian siswa kelas V SDN Cikondang III pada mata pelajaran matematika materi pecahan campuran kurang memuaskan, karena masih banyak siswa yang memiliki nilai dibawah KKM yaitu 75. Adapun nilai rata-ratanya sebesar 60,5. Selain itu diketahui dari 12 siswa hanya 5 siswa (42%) yang tuntas, sedangkan sisanya sebanyak 7 siswa (58%) belum tuntas. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang mendapat nilai dibawah 75, sehingga siswa yang tuntas masih sedikit daripada yang sudah tuntas. Menurut Depdikbud (Trianto: 2010: 241) bahwa, "Suatu kelas dikatakan tuntas dalam belajar apabila mencapai ketuntasan klasikal suatu mata pelajaran mencapai 85% siswa yang telah tuntas belajarnya".

Berdasarkan data-data yang telah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa rendahnya aktivitas dan kemampuan pemahaman matematis disebabkan oleh beberapa faktor di antaranya, siswa kurang mendengarkan penjelasan, tidak mencatat informasi dengan baik, belum kuat dalam mengingat informasi, dan belum aktif dalam berdiskusi. Maka menurut Novianty (2016: 6-7) bahwa, "Tindakan yang dapat diambil adalah dengan mengganti model pembelajaran yang lama dengan menerapkan model yang efektif dan efisien bagi siswa agar keinginan belajar dalam diri siswa meningkat dan berpengaruh positif pada aktivitas dan hasil belajar siswa".

Salah satu model yang dapat digunakan untuk membantu meningkatkan aktivitas dan kemampuan pemahaman matematis siswa dalam operasi hitung pecahan campuran yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Sebagaimana dikemukakan Slavin (2005: 163) bahwa, "Model ini merujuk pada kegiatan turnamen akademik dan kuis-kuis serta skor kemajuan individu dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka".

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan di atas mengenai betapa pentingnya perbaikan aktivitas dan pemahaman matematis serta adanya bukti keberhasilan, penelitian terdahulu dalam menerapkan model kooperatif *Team Game Tournament* (TGT), maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul "Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) untuk Meningkatkan Aktivitas dan Kemampuan Pemahaman Matematis pada Materi Operasi Hitung Pecahan Campuran" (Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas V SDN Cikondang III Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang Tahun Pelajaran 2020/2021).

1.1 Aktivitas Belajar

Menurut Yamin (2007: 75) bahwa, “Pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas sendiri. Proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas merupakan aktivitas mentransformasikan pengetahuan, sikap, dan keterampilan”. Kemudian menurut Sardiman (2006: 100) bahwa, “Aktivitas belajar merupakan aktivitas yang bersifat fisik maupun mental, dimana dalam kegiatan belajar keduanya saling berkaitan sehingga akan menghasilkan aktivitas belajar yang optimal”. Artinya dalam keaktifan terdapat dua aktivitas yang saling berhubungan dan tidak dapat dipisahkan, segala kegiatan yang dilakukan oleh siswa baik aktivitas fisik maupun mental diharapkan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Aktivitas belajar dapat terwujud apabila siswa terlibat belajar secara aktif. Yamin (2007: 82) mendefinisikan bahwa, “Belajar aktif sebagai usaha manusia untuk membangun pengetahuan dalam dirinya. Pembelajaran akan menghasilkan suatu perubahan dan peningkatan kemampuan, pengetahuan dan keterampilan pada diri siswa”. Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa aktivitas belajar merupakan kegiatan atau tindakan baik fisik maupun mental yang dilakukan oleh individu untuk membangun pengetahuan dan keterampilan dalam diri dalam kegiatan pembelajaran.

1.2 Kemampuan Pemahaman Matematis

Kemampuan pemahaman matematis merupakan suatu kemampuan, dimana setiap siswa harus memiliki kemampuan tersebut untuk mencapai tujuan dari sebuah pembelajaran. Sebagaimana pendapat Laelasari dan Ratnasari (2013: 17) yang mengemukakan bahwa, “Kemampuan pemahaman matematis adalah kemampuan yang harus dimiliki siswa dalam mencapai tujuan dari pembelajaran, bukan hanya sekedar hafalan, namun lebih dari itu siswa harus paham tentang konsep materi pelajaran itu sendiri”. Kemampuan pemahaman matematis berkaitan dengan kemampuan siswa dalam memahami suatu konsep. Siswa dapat mencapai tujuan pembelajarannya apabila mereka dapat memahami konsep dengan baik. Menurut Duffin (2000: 16) menyatakan bahwa, “Siswa diharapkan mampu memahami dan menjelaskan keterkaitan antar konsep secara tepat dalam menyelesaikan masalah, mengungkapkan kembali materi yang telah dipelajari, menggunakan konsep pada berbagai situasi yang berbeda, dan mengembangkan suatu konsep”.

Kemampuan pemahaman terdiri dari indikator menyatakan ulang sebuah konsep; mengklasifikasi objek-objek menurut sifat-sifat tertentu sesuai dengan konsep; memberikan contoh dan bukan contoh dari konsep; menyajikan konsep dalam berbagai bentuk representasi matematis; mengembangkan syarat perlu dan syarat cukup suatu konsep; menggunakan, memanfaatkan, memilih prosedur atau operasi tertentu; dan mengaplikasikan konsep untuk memecahkan masalah (Jihad dan Haris, 2010: 149). Indikator ini akan digunakan untuk menyusun tes kemampuan pemahaman matematis siswa materi operasi hitung pecahan campuran.

1.3 Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

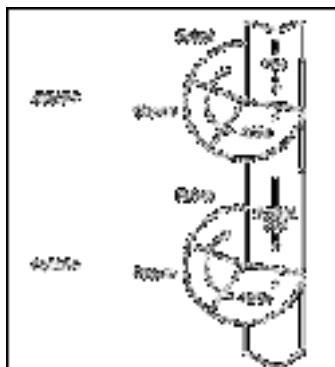
Menurut Asma (2006: 54) menyatakan bahwa, “Pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah suatu model pembelajaran yang didahului dengan penyajian materi pembelajaran oleh guru dan diakhiri dengan memberikan sejumlah pertanyaan kepada siswa”. Sedangkan menurut Slavin (2005: 163) menyatakan bahwa, “TGT menekankan pada kegiatan turnamen akademik dan kuis-kuis beserta skor kemajuan individu dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”. Lebih lanjut Isjoni (2011: 84) mengemukakan bahwa, “*Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe

pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan sampai 6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda”.

Berdasarkan pengertian para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang pembelajarannya berfokus pada penggunaan kelompok belajar yang beranggotakan 5–6 siswa yang heterogen dengan mengadakan *tournament*. Langkah-langkah penggunaan model kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*). Menurut Slavin (2005: 170-174), “Membuat kelompok secara heterogen, menyiapkan meja turnamen secukupnya, melaksanakan turnamen, pada turnamen kedua dilakukan pergeseran tempat duduk pada meja turnamen, setelah selesai menghitung skor untuk tiap kelompok asal dan skor individual”. Kelebihan model *Teams Game Tournament* (TGT) menurut Rusman (2014: 224), “Mengedepankan penerimaan terhadap perbedaan individu, proses belajar mengajar mengikut sertakan keaktifan peserta didik, mendidik peserta didik untuk bersosialisasi, motivasi belajar peserta didik lebih tinggi, hasil belajar lebih baik”. Berdasarkan uraian di atas, kelebihan model TGT (*Teams Game Tournament*) diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan pemahaman matematis pada materi operasi hitung pecahan campuran.

2. METODE PENELITIAN

Permasalahan yang dijadikan bahan kajian dalam penelitian ini berawal dari permasalahan pada praktik pembelajaran sehari-hari, yaitu rendahnya aktivitas dan pemahaman matematis siswa pada pembelajaran matematika materi operasi hitung pecahan campuran. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan adanya suatu upaya yang dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran. Adapun desain penelitian yang relevan dengan permasalahan tersebut yaitu desain penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan model penelitian yang merujuk pada proses pelaksanaan penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart, penelitian ini dalam perencanaannya menggunakan sistem spiral refleksi diri yang dimulai dengan: (1) rencana (*planning*), (2) tindakan (*acting*), (3) pengamatan (*observing*), (4) refleksi (*reflecting*), dan perencanaan kembali yang merupakan dasar untuk suatu ancang-ancang pemecahan permasalahan. Setiap siklus dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menggambarkan suatu rangkaian langkah-langkah (*a spiral of steps*). Desain penelitian ini menggunakan desain penelitian tindakan kelas model Kemmis dan Mc. Taggart sebagai berikut.



Gambar 1. Siklus Penelitian Tindakan Kelas Kemmis dan Mc. Taggart
(Wiraatmaja, 2005: 66)

Langkah penelitian dalam masing-masing tindakan terjadi secara berulang yang akhirnya menghasilkan beberapa tindakan. Secara umum pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat digolongkan menjadi empat tahapan, yaitu:

1. Tahap 1: Perencanaan Tindakan (*Planning*)

Dalam tahap ini peneliti menyusun rencana pembelajaran yang akan dilaksanakan siklus pertama, baik dari segi media ataupun cara penyampaian guru dalam kegiatan pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT). Setelah itu peneliti membuat skenario pembelajaran dengan cara membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), menyiapkan media yang akan digunakan, menyiapkan pedoman observasi dan lembar tes untuk mengamati aktivitas dan pemahaman matematis siswa.

2. Tahap 2: Pelaksanaan Tindakan (*Acting*)

Pelaksanaan tindakan yang dimaksud adalah melaksanakan pembelajaran matematika materi operasi hitung pecahan campuran, dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) yang telah dipersiapkan sebelumnya melalui lembar Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan langkah-langkah yang disediakan.

3. Tahap 3: Pengamatan Terhadap Tindakan (*Observing*)

Peneliti melakukan pengamatan (pengambilan data) yang terjadi di kelas selama tindakan berlangsung mengamati aktivitas siswa selama proses pembelajaran berlangsung menggunakan lembar observasi dan menilai pemahaman matematis siswa dengan menggunakan lembar tes yang telah disediakan.

4. Tahap 4: Refleksi Terhadap Tindakan (*Reflecting*)

Peneliti melakukan pengkajian terhadap tindakan yang telah dilaksanakan berdasarkan data-data yang sudah terkumpul. Refleksi dilaksanakan untuk mengemukakan kembali apa yang sudah dilakukan, mengetahui kekurangan dan kelebihan dari tindakan yang telah dilaksanakan. Kegiatan refleksi ini memberikan kemudahan untuk melakukan perubahan pada tindakan berikutnya.

Keempat tahapan penelitian di atas dilaksanakan secara berkesinambungan dari siklus satu ke siklus berikutnya.

Subjek dalam penelitian adalah siswa kelas V SD Negeri Cikondang III Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021 yang berjumlah 12 siswa yang terdiri dari 7 orang laki-laki dan 5 orang perempuan.

Lokasi tempat penulis melakukan penelitian adalah SD Negeri Cikondang III Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang. Dipilihnya SD Negeri Cikondang III ini sebagai lokasi penelitian karena di sekolah ini perlu diadakan pembaharuan terhadap model pembelajaran yang digunakan guru. Dengan menerapkan model pembelajaran yang bervariasi, masalah-masalah yang dihadapi oleh siswa maupun oleh guru akan terselesaikan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 HASIL

3.1.1 Aktivitas Belajar Siswa

Berikut ini merupakan tabel perbandingan hasil aktivitas belajar siswa pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi operasi hitung pecahan campuran.

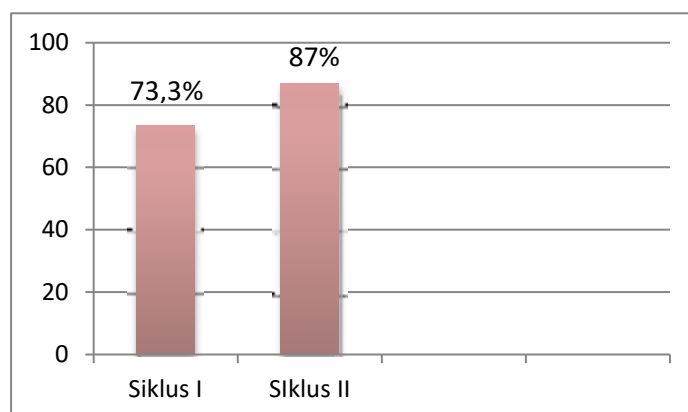
Tabel 1. Perbandingan Aktivitas Belajar siswa Siklus I dan II

Indikator	Siklus I	Siklus II
Sikap	58,3%	83,3%
Kerja sama	66,7%	85,4%
Keaktifan	62,5%	89,6%
Total	63,2%	86,1%

Dari tabel 1 di atas, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Hal ini berdasarkan pada hasil penilaian yang mencakup 4 indikator dimana pada setiap indikator terdapat 3 aspek penilaian yang secara keseluruhan dari 12 siswa pada siklus 1 memperoleh persentase sebanyak 63,2% dengan kategori baik. Sedangkan pada siklus II, hasil persentase aktivitas belajar siswa lebih meningkat menjadi 86,1% dengan kriteria sangat baik.

3.1.2 Proses Mengajar Guru

Berikut ini merupakan grafik perbandingan hasil proses mengajar guru pada siklus I dan siklus II dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi operasi hitung pecahan campuran.

**Gambar 2.** Persentase Peningkatan Proses Mengajar Guru

Dari Gambar 2 di atas, dapat dilihat bahwa proses mengajar guru mengalami peningkatan dari 73,3% dengan kategori cukup menjadi 87% dengan kategori baik.

3.1.3 Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa

Berikut adalah tabel Perbandingan tes kemampuan pemahaman matematis siswa dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada materi operasi hitung pecahan campuran terhadap siswa kelas V SD Negeri Cikondang III Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang.

Tabel 2. Perbandingan Data Awal, Siklus I dan Siklus II

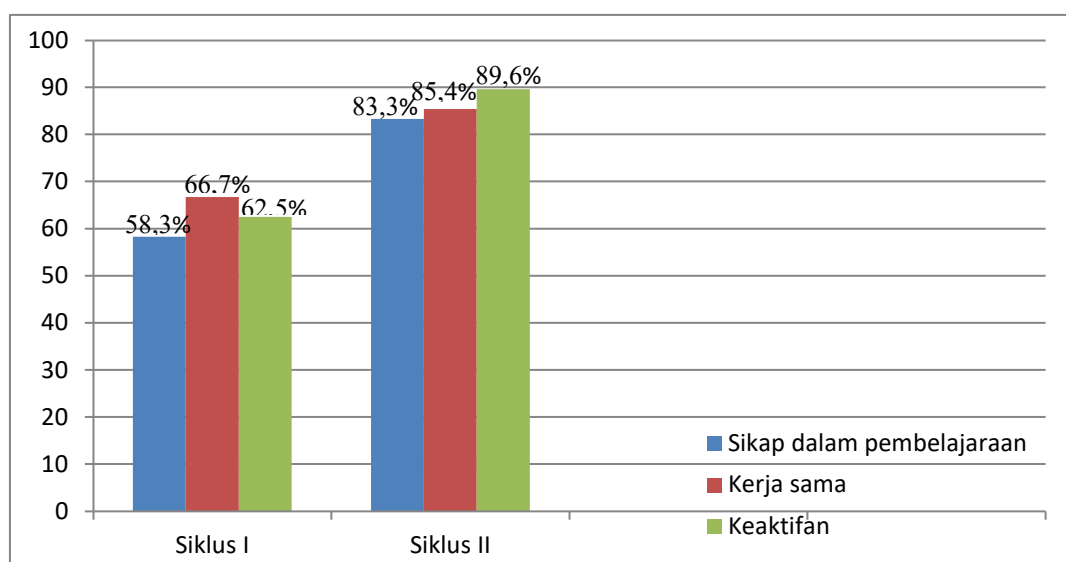
Kategori	Data Awal	Hasil Data Siklus I	Hasil Data Siklus II
Tuntas	5 siswa (42%)	7 siswa (58%)	11 siswa (92%)
Belum Tuntas	7 siswa (58%)	5 siswa (42%)	1 siswa (8%)
Rata-rata	60,5	69,1	89,4

Dari tabel 2 di atas, kemampuan pemahaman matematis siswa mengalami peningkatan dari setiap siklusnya. Hal ini berdasarkan pada hasil penilaian yang mencakup 3 indikator dimana dari 12 siswa pada siklus 1 hanya 7 orang yang tuntas dan memperoleh persentase 58% dengan kategori baik. Sedangkan pada siklus II sebanyak 11 orang siswa yang tuntas dengan hasil persentase 92% dengan kriteria sangat baik. Dengan rata-rata pada siklus I sebesar 60,5 dan pada siklus II sebesar 89,4.

3.2 PEMBAHASAN

3.2.1 Aktivitas Belajar Siswa

Hasil penilaian aktivitas belajar mencakup 4 indikator dimana pada setiap indikator terdapat 3 aspek penilaian yang secara keseluruhan dari 12 siswa pada siklus 1 memperoleh persentase sebanyak 63,2% dengan kategori baik. Sedangkan pada siklus II, peneliti telah memberikan tindakan lebih dari siklus sebelumnya, yaitu melalui perubahan kelompok belajar, posisi duduk, peningkatan interaksi dan bimbingan guru selama proses pembelajaran berlangsung agar lebih meningkat dari siklus sebelumnya. Setelah peneliti mengadakan pembelajaran di siklus II, hasil persentase aktivitas belajar siswa lebih meningkat menjadi 86,1% dengan kriteria sangat baik. Adapun grafik perbandingan persentase aktivitas belajar siswa sebagai berikut.



Gambar 3. Persentase Peningkatan Aktivitas Belajar

Dari gambar 3 di atas, maka dapat disimpulkan bahwa peningkatan aktivitas belajar siswa dipengaruhi oleh model kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT), situasi kondisi kelas yang kondusif juga mendukung untuk berlangsungnya proses pembelajaran yang baik. Bisa dilihat dari peningkatan pada setiap siklus, pada siklus I memperoleh persentase 63,2% dengan kategori baik dan siklus II memperoleh persentase 86,1% dengan kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan pendapat Salvin (2010: 4) yang menyatakan bahwa, “Pembelajaran kooperatif merujuk pada kegiatan belajar siswa dalam kelompok untuk bekerja sama mempelajari materi pelajaran”. Dalam proses pembelajaran kooperatif, diharapkan siswa saling mengungkapkan pendapat antar anggota kelompok agar materi dikuasai dengan baik. Mulyaningsih (2014: 244) mengungkapkan bahwa, “ Model pembelajaran TGT memberikan peluang kepada siswa untuk belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar”. Selanjutnya Slavin (2015: 197) mengungkapkan bahwa

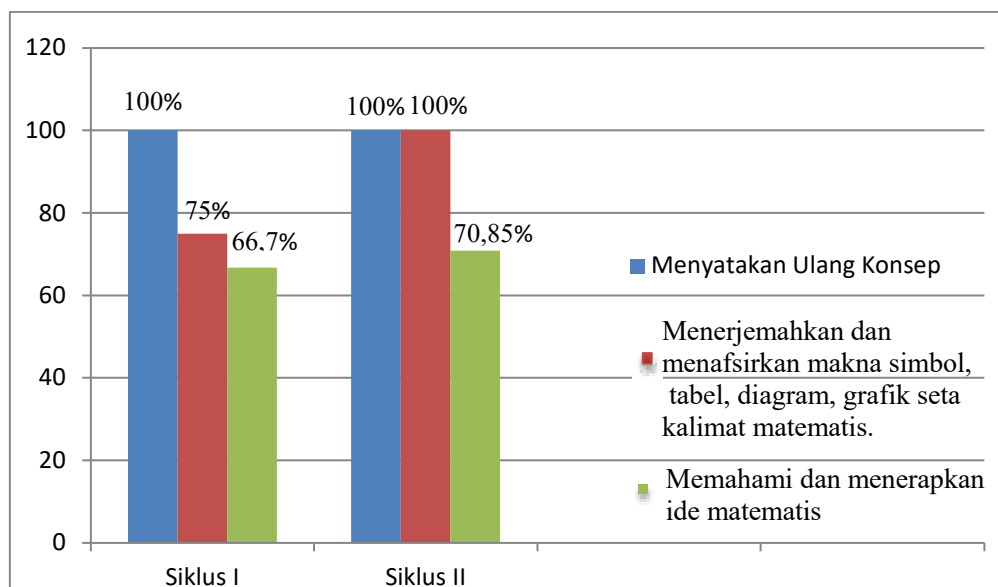
“Model TGT mendorong aktivitas peserta didik untuk bermain sambil berpikir, bekerja dalam suatu tim dan kompetitif terhadap tim lain”. Berdasarkan fungsi model pembelajaran yang dipaparkan di atas dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa pada materi operasi hitung pecahan campuran.

1.2.2 Proses Mengajar Guru

Guru sudah menyampaikan materi pembelajaran dengan baik, mengelompokkan siswa yang mencakup berbagai tingkat kemampuan, memberikan pengarahan dalam melaksanakan permainan dan turnamen, evaluasi yang sesuai dengan kisi-kisi soal serta memberikan penghargaan kelompok. Hal ini sesuai dengan keterampilan yang harus dimiliki guru dalam mengelola kelas dan memberikan variasi sesuai dengan pendapat Asmani (2016: 108) yang menyatakan bahwa, “guru perlu mengembangkan keterampilan dasar mengajar khususnya keterampilan membimbing kelompok kecil dan mengembangkan peran sebagai organisator dalam pembelajaran kooperatif”. hal ini diperkuat dengan pendapat Asril (2011: 79) yang menyatakan bahwa, “membimbing diskusi kelompok berarti suatu proses yang teratur dengan melibatkan kelompok peserta didik dalam interaksi tatap muka kooperatif yang optimal dengan tujuan berbagi informasi atau pengalaman mengambil keputusan”. Maswan dan Muslimin (2017: 366-367) berpendapat bahwa, “pelaksanaan proses pembelajaran harus didasarkan pada prinsip terjadinya interaksi secara optimal antara peserta didik dengan pendidik, antar peserta didik sendiri, serta peserta didik dengan aneka sumber belajar termasuk lingkungan”. Maka berdasarkan penjelasan yang dipaparkan di atas dapat penulis simpulkan bahwa guru harus mampu mengembangkan dan membimbing kelompok kecil dalam proses pembelajaran sehingga siswa mampu melakukan aktivitas dan memahami materi optimal.

1.2.3 Kemampuan Pemahaman Matematis Siswa

perbandingan antara data awal kemampuan pemahaman matematis siswa, data kemampuan pemahaman matematis siswa siklus I dan siklus II dapat digambarkan dalam diagram batang sebagai berikut.



Gambar 4. Peningkatan Persentase Kemampuan Pemahaman Matematis

Dari gambar 4 di atas, dengan adanya persentase peningkatan kemampuan pemahaman matematis siswa yang terjadi pada setiap siklusnya, maka hal tersebut menunjukkan bahwa penelitian yang dilaksanakan berhasil dengan baik. Bisa dilihat dari hasil siklus I dengan memperoleh presentase 58% dengan kategori kurang dan pada siklus II memperoleh presentase 92% dengan kategori sangat baik. Hal ini sesuai dengan yang dikemukakan oleh Iru (2012: 8) bahwa, "Model pembelajaran membantu perbaikan dalam mengajar. Model pembelajaran bisa membantu proses belajar mengajar dan meningkatkan keefektifan pembelajaran". Sedangkan Suprihatiningrum (2013: 145) berpendapat bahwa, "model pembelajaran berfungsi melukiskan prosedur pembelajaran dengan sistematis untuk mengelola pengalaman belajar siswa agar tujuan belajar yang diinginkan bisa tercapai". Slavin (2015: 20) mengemukakan "tujuan yang paling penting adalah untuk memberikan para peserta didik mengetahui pengetahuan, konsep kemampuan, dan pemahaman yang mereka butuhkan supaya bisa menjadi anggota masyarakat yang memberikan kontribusi". Maka berdasarkan fungsi model pembelajaran yang dipaparkan di atas dapat penulis simpulkan bahwa penggunaan model kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan kemampuan pemahaman matematis siswa pada materi operasi hitung pecahan campuran.

1. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) di kelas V pada materi operasi hitung pecahan campuran siklus I dan siklus II di SD Negeri Cikondang III Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021 sebagai berikut.

1. Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika materi operasi hitung pecahan campuran siswa kelas V SD Negeri Cikondang III Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021. Hal tersebut berdasarkan hasil observasi Pada siklus I dengan memperoleh persentase sebesar 63,2% dengan kriteria baik. Selanjutnya, peneliti melakukan perbaikan pada siklus II dan memperoleh persentase sebesar 86,1% dengan kriteria sangat baik.
2. Penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman matematis materi operasi hitung pecahan campuran siswa kelas V SD Negeri Cikondang III Kecamatan Ganeas Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2020/2021. Hal ini terlihat dari hasil pemahaman matematis siswa pada data awal dari 12 siswa hanya 5 siswa (42%) yang tuntas, sedangkan sisanya sebanyak 7 siswa (58%) belum tuntas. Kemudian melakukan tindakan pada siklus I ada peningkatan terhadap hasil kemampuan pemahaman matematis siswa, yaitu sebanyak 7 siswa (58%) yang tuntas dan yang belum tuntas sebanyak 5 siswa (42%). Setelah melakukan tindakan pada siklus I, maka dilanjutkan pada tahap perbaikan di siklus II. Pada siklus II yang tuntas bertambah, yaitu sebanyak 11 siswa (92%) yang tuntas, sedangkan sisanya 1 siswa (8%) belum tuntas.

DAFTAR PUSTAKA

- Asma, N. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Asmani. (2016). *Tips Efektif Cooperative Learning Pembelajaran Aktif, Kreatif dan Tidak Membosankan*. Yogyakarta: Diva Press.

- Asril. (2011). *Micro Teaching: Disertai dengan Program Pengalaman Lapangan*. Jakarta: Rajawali.
- Dahlan, A. J. (2011). *Analisis Kurikulum Matematika. Modul Perkuliahan*. Jakarta: Diterbitkan.
- Duffin, J.M dan Simpson,A.P. (2000). "A Search for Understanding". *Journal of Mathematics*. Vol.18, (4),16.
- Iru.(2012). *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, dan Model-model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Solusindo.
- Isjoni. (2011). *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Jihad dan Haris. (2010). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Press.
- Laelasari dan Ratnasari. (2013). "Perbandingan Kemampuan Pemahaman Matematis antara Siswa yang Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning (PBL) dan Model Pembelajaran Group Investigation (GI) Pada Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Jalaksana". *Jurnal Euclid*. Vol.1, (1),17.
- Maswan dan Muslimin. (2017). *Teknologi Pendidikan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Multyaningsih. (2014). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Yogyakarta: Alfabeta.
- Novianty. (2016). Penerapan model explicit instruction dalam upaya meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa kelas IV SDN Galemo kecamatan wado kabupaten sumedang dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi tahun pelajaran 2015/2016. Skripsi pada STKIP Sebelas April Sumedang: tidak diterbitkan.
- Rusman. (2014). *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sardiman, A. M. (2006). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Slavin, R.E. (2005). *Cooperatif Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, R.E. (2010). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Slavin, R.E. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Suprihatiningrum dan Jamil. (2013). *Strategi Pembelajaran Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Trianto. (2010). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progres: Konsep, Landasan,dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Wiratmaja. (2005). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

Yamin, M. (2007). *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta: GP Press Group.