''PENERAPAN METODE KOOPERATIF TIPE TGT *(TEAMS GAMES TOURNAMENT*) MENGGUNAKAN *PUZZLE* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN MATEMATIKA DI KELAS IV MIN 13 ACEH BESAR''

SKRIPSI

Diajukan Oleh :

MURNIATI

NIM: 201223469

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN JURUSAN PGMI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSALAM BANDA ACEH
2017 M / 1438 HBAB I

PENDAHULUAN

ABSTRAK

Nama : Murniati
Nim : 201223469
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / PGMI

Judul : Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Game Tournament*) Menggunakan *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Kelas IV MIN 13 Aceh Besar
Tebal Skripsi :
Tanggal Sidang :

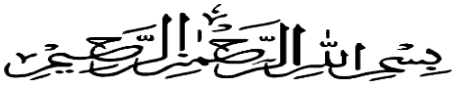
Pembimbing I : Dr. Saifullah, M. Ag
Pembimbing II : Dr. Zainal Abidin, M. Pd

Kata Kunci : Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*), *Puzzle*, Hasil Belajar

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam materi pengubinan diantaranya adalah sebagian besar siswa kurang bersungguh-sungguh dalam menerima materi pelajaran matematika, hal ini terlihat dari sikap dan aktifitas siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan dalam penelitian skripsi ini adalah model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan *puzzle*. Adapun pertanyaan peneliti (1) bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan Puzzle yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas IV MIN 13 Aceh Besar? (2) bagaimana aktifitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan *Puzzle* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas IV MIN 13 Aceh Besar? Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Teknik pengumpulan data diantaranya dengan menggunakan tes dan observasi. Yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV/b MIN 13 Aceh Besar. Dalam pengumpulan data penulis menggunakan tes. Pre test diberikan sebelum memulai pembelajaran yang berjumlah 5 soal dan post test diberikan setelah pembelajaran yang berjumlah 10 soal. Tes hasil belajar terdiri dari 10 soal untuk setiap siklus dalam bentuk isian yang diberikan setelah pembelajaran. Observasi digunakan untuk mengetahui aktifitas siswa dalam proses pembelajaran dengan model TGT (*Teams Games Tournament*). Berdasarkan penelitian diperoleh pada Siklus I 73,33% dengan jumlah 22 siswa yang tuntas, dengan jumlah 8 siswa yang tidak tuntas. Kemudian hasil belajar siswa pada siklus II diperoleh peningkatan dengan presentase 93,33% dengan jumlah 28 siswa yang tuntas, dengan jumlah 2 siswa yang tidak tuntas.

Berdasarkan hasil penelitian dapat dilihat pada observasi aktifitas siswa pada siklus I memperoleh nilai dengan persentase 70, 45% tergolong dalam kategori baik, ada aktifitas yang perlu ditingkatkan yaitu motivasi dari guru, siswa dalam bekerja sama, siswa menciptakan kekompakan dan ketepatan dalam pertandingan, dan bisa menyimpulkan materi. Pada siklus II memperoleh nilai dengan persentase 88, 63% tergolong kategori sangat baik. Maka dapat dilihat bahwa tingkat kemampuan siswa materi pengubinan mengalami peningkatan. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan *puzzle* dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan aktifitas siswa dalam proses pembelajaran.

KATA PENGANTAR



Puji syukur kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya kepada umat-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **"Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (*Teams Games Tournament*) Menggunakan *Puzzle* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Matematika di Kelas IV MIN 13 Aceh Besar"**. Shalawat dan salam tidak lupa pula penulis sanjungkan kepangkuan Nabi Besar Muhammad SAW beserta sahabat dan keluarga Beliau, yang telah membimbing umat manusia menuju alam yang berilmu pengetahuan seperti sekarang ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak terwujud tanpa bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Bapak Dekan, Dosen dan seluruh Civitas Akademika Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis untuk mendapatkan pelayanan dan ilmu pengetahuan yang berguna di masa yang akan datang.
2. Bapak Dr. Azhar, M. Pd. selaku Ketua Prodi PGMI beserta para stafnya yang telah membantu penulis selama ini sehingga dapat menyelesaikan studi ini.
3. Ibu Amatan Azizah, S. Ag selaku Kepala MIN 13 Aceh Besar serta Ibu Mulyani, S. Pd. sebagai wali kelas IV dan seluruh guru yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk mengadakan penelitian di Madrasah tersebut.

4. Bapak Dr. Saifullah, M. Ag selaku pembimbing pertama, dan Bapak Dr. Azinal Abidin, M.Pd, selaku pembimbing kedua. Keduanya telah banyak meluangkan waktu, tenaga dan pikiran selama penulis menyelesaikan skripsi ini.
5. Ibu Fajriah, M. Pd selaku Penasehat Akademik yang telah menasehati dan memberikan inspirasi kepada penulis.
6. Pustakawan dan staf yang telah membantu dalam proses pelaksanaan untuk penulisan skripsi ini

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun masih jauh dari sempurna, maka jika terdapat kesalahan dan kekurangan penulis sangat mengharapkan kritik dan saran guna untuk memperbaiki di masa yang akan datang Akhirnya kepada Allah jualah penulis berserah diri karena tidak satupun akan terjadi jika tidak atas kehendak-Nya, semoga apa yang telah disajikan dalam karya ini mendapat keridhaan dari-Nya dan dapat bermanfaat. Aamiin.

Banda Aceh, 30 Oktober 2017

Murniati

DAFTAR ISI

COVER ..... **i**
LEMBARAN JUDUL ..... **ii**
PENGESAHAN PEMBIMBING ..... **iii**
SURAT PERNYATAAN ..... **iv**
ABSTRAK ..... **v**
KATA PENGANTAR ..... **vi**
DAFTAR ISI ..... **viii**
DAFTAR TABEL ..... **ix**
DAFTAR GAMBAR ..... **x**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **xi**

BAB I : PENDAHULUAN **1**
- **A. Latar Belakang Masalah** **1**
- **B. Rumusan Masalah** **6**
- **C. Tujuan Penelitian** **6**
- **D. Manfaat Penelitian** **7**
- **E. Definisi Operasional** **8**

BAB II : KAJIAN PUSTAKA **12**
- **A. Pembelajaran Kooperatif** **12**
- **B. TGT (Teams Games Tournament) Puzzle** **15**
- **C. Hasil Belajar** **21**
- **D. Pembelajaran Matematika di MI/SD** **24**
- **E. Segi Banyak** **28**
- **F. Pengubinan** **29**

BAB III : METODE PENELITIAN **31**
- **A. Rancangan Penelitian** **31**
- **B. Subjek Penelitian** **34**
- **C. Instrumen Peneletian** **34**
- **D. Teknik Pengumpulan Data** **35**
- **E. Teknik Analisis Data** **36**

BAB IV : HASIL PENELITIAN 39

A. Deskripsi Lokasi Penelitian 39

B. Deskripsi Hasil Penelitian 43

C. Pembahasan Hasil Penelitian 57

BAB V : PENUTUP 60

A. Kesimpulan 60

B. Saran-saran 60

DAFTAR KEPUSTAKAAN 62

LAMPIRAN-LAMPIRAN 64

DAFTAR RIWAYAT HIDUP 71

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1.	Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif	14
Tabel 2.2.	Kriteria Penghargaan Tim	20
Table 3.1.	Kategori Kriteria Penilaian Hasil Pengamatan Guru Dan Siswa	37
Tabel 4.1.	Keadaan Gedung Min 13 Aceh Besar	41
Tabel 4.2.	Keadaan Guru/ Pegawai MIN 13 Aceh Besar	42
Tabel 4.3.	Keadaan Siswa/Siswi MIN 13 Aceh Besar Berdasarkan Kelas	43
Tabel 4.4.	Skor Hasil Pretest Siswa	43
Tabel 4.5.	Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa Selama Kegiatan pembelajaran pada pembelajaran Rpp I	47
Tabel 4.6.	Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus I	49
Tabel 4.7.	Hasil Temuan Dan Revisi Selama Proses Pembelajaran Siklus I	50
Tabel 4.8.	Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa Selama Kegiatan Pembelajaran pada Pembelajaran RPP II	52
Tabel 4.9.	Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus II	53
Tabel 4.10.	Hasil Refleksi Selama Proses Pembelajaran Siklus II	55
Tabel 4.11.	Hasil Post Test	56

DAFTAR LAMPIRAN

Surat Permohonan Penelitian Dari Fakultas Tarbiyah 65

Surat Keterangna Penelitian Dari MIN 13 Aceh Besar 66

Soal Pre Tes 67

Kunci Jawaban Pre Tes 68

Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus I 69

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) I 70

Lembar Kerja Siswa Siklus I 76

Lembar Pengamatan Aktivitas Siswa Siklus II 77

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) II 78

Lembar Kerja Siswa Siklus II 84

Soal Post Test 85

Kunci Jawaban Post Test 86

Daftar Riwayat Hidup 87

Foto Kegiatan 88

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Para siswa memerlukan matematika untuk berhitung, menghitung isi dan berat suatu benda, mengumpulkan, mengolah, menyajikan dan menafsirkan data, menggunakan kalkulator dan komputer dan lain sebagainya. Dalam kehidupan sehari-hari diperlukan matematika agar dapat berdagang dan berbelanja, berkomunikasi melalui tulisan/gambar seperti membaca informasi yang disajikan dalam bentuk persen, table dan diagram, dan lain-lain. Dengan demikian matematika sangat bermamfaat baik bagi para siswa maupun orang biasa.[1] Oleh karena itu matematika perlu dipelejari sejak dari pendidikan dasar seperti SD/MI.

Belajar matematika sebenarnya sangat menyenangkan, akan tetapi diperlukan motivasi belajar yang tinggi, semangat belajar yang besar dan rasa percaya pada diri sendiri. Berdasarkan hal tersebut, upaya guru dalam mengembangkan keaktifan belajar siswa sangatlah penting, sebab keaktifan belajar siswa menjadi penentu untuk keberhasilan pembelajaran yang dilaksanakan.[2] Oleh karena itu guru hendaklah menciptakan suasana pembelajaran yang aktif, kreatif dan dinamis.

---

[1] Ibrahim dan suparni, *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya* (Yogyakarta: Suka-Press UIN Sunan Kalijaga, 2012), hal.12

[2] Sofwan Aziz, "*Belajar Matematika*", Http//Www.Mathsolar.Com. Diakses 22 November 2016

Guru merupakan salah satu komponen yang berpengaruh dan memiliki peran penting serta merupakan kunci pokok bagi keberhasilan peningkatan mutu pendidikan. Peran pendidik atau guru adalah mengaktualkan yang masih kuncup, dan mengembangkan lebih lanjut apa yang baru sedikit atau baru sebagian teraktualisasi, semaksimal mungkin sesuai dengan kondisi yang ada. Sejak adanya kehidupan, sejak itu pula guru melaksanakan pembelajaran, dan memang hal tersebut merupakan tugas dan tanggung jawab yang pertama dan utama. Guru membantu peserta didik yang sedang berkembang untuk mempelajari sesuatu yang belum diketahui, membentuk kompetensi, memahami materi standar yang dipelajari dan mewujudkan tujuan hidup peserta didik secara optimal.

Untuk meningkatkan hasil belajar siswa khususnya pada pelajaran matematika perlu adanya variasi pada metode pembelajaran yang diantaranya adalah perlu adanya keterlibatan siswa pada proses pembelajaran. Adanya komunikasi antara guru dengan siswa juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan dalam proses dan evaluasi pembelajaran. Dengan adanya komunikasi dalam pembelajaran guru akan mengetahui sejauh mana siswa dapat menangkap materi tersebut. Selain itu, diperlukan juga kegiatan belajar yang menuntut peran aktif siswa dalam proses pembelajaran seperti pada model pembelajaran kooperatif. Hal ini sesuai dengan model pembelajaran kooperatif mengharuskan keterlibatan siswa secara aktif bekerja sama dalam kelompok untuk menyelesaikan atau memecahkan suatu permasalahan.

Penggunaan model pembelajaran akan berpengaruh terhadap kegiatan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Dalam memilih model pembelajaran harus disesuaikan dengan materi yang diajarkan dan kondisi siswa, sehingga siswa dapat terlibat secara aktif dan termotivasi untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

Salah satu materi yang diajarkan di kelas IV MIN 13 Aceh Besar adalah materi pengubinan. Ada beberapa kendala yang dialami siswa pada materi tersebut. Yaitu pertama, siswa merasa bosan dalam mengikuti pelajaran karena dalam pembelajaran siswa tidak dilibatkan saat guru menjelaskan materi pengubinan. Saat guru menyampaikan materi, aktifitas siswa banyak terlihat mengobrol dan bercanda dengan temannya. Ada juga yang terlihat mengobrol dan bercanda dengan temannya. Ada juga yang terlihat bosan dan melamun, bahkan ada yang asyik bermain benda-benda bawaanya. Kedua, nilai hasil belajar siswa tidak mencapai KKM yaitu 75. Ketika siswa diberi soal latihan, kebanyakan siswa masih bingung dalam memecahkan soal latihan, kebanyakan siswa masih bingung dalam memecahkan masalah yang diberikan kalau tidak sama persis dengan contoh yang disajaikan oleh guru. Hal ini terlihat dari lamanya waktu mereka dalam menyelesaikan soal latihan. Beberapa siswa hanya terlihat menengok kekanan dan kekiri melihat cara penyelesaian temannya sehingga suasana kelaspun menjadi ramai. Hanya beberapa siswa yang dapat menyelesaikan soal dengan cepat dan benar. Ketiga, Metode yang digunakan hanya ceramah dan menjelaskan di papan tulis. Kegiatan pembelajaran

matematika kelas IV masih berpusat pada guru. Guru menyampaikan materi dan menerangkan kembali jika ada siswa yang kurang paham. Kecenderungan guru dalam mendominasikan kegiatan pembelajaran menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa pasif atau hanya menerima dari guru dan ada kecenderungan siswa cepat melupakan apa yang telah diterimanya. Keempat, tidak ada alat peraga untuk materi pengubinan di kelas IV MIN 13 Aceh Besar.

Penyebab rendahnya hasil belajar siswa dalam materi pengubinan diantaranya adalah sebagian besar siswa kurang bersungguh-sungguh dalam menerima materi pelajaran matematika, hal ini terlihat dari sikap siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Disisi lain peneliti merasakan bahwa, strategi pembelajaran yang digunakan selama ini sangat tidak efektif. Kegiatan pembelajaran matematika kelas IV masih berpusat pada guru. Guru menyampaikan materi dan menerangkan kembali jika ada siswa yang kurang paham. Kecenderungan guru dalam mendominasikan kegiatan pembelajaran menyebabkan siswa kurang terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, sehingga siswa pasif atau hanya menerima dari guru dan ada kecenderungan siswa cepat melupakan apa yang telah diterimanya.[3]

Dengan demikian dapat diketahui bahwa pada materi pengubinan siswa perlu adanya model pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan aktifitas belajar yang menarik, hasil yang memuaskan dan respons yang menyenangkan. Karena itu, diperlukan model pembelajaran yang lebih memberdayakan siswa agar

[3] Hasil observasi dan wawancara dengan guru matematika kelas IV MIN Cot Gue tahun pelajaran 2016/2017.

pembelajaran menjadi efektif. Salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (*Team Games Tournament*). *TGT* (*Teams Games Tournament*) merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku/ras yang berbeda. Pada pelaksanaanya *TGT* (*Teams Games Tournament*) dibagi menjadi komponen yaitu presentasi kelas (penyampaian materi), tim, game atau permainan, turnamen atau pertandingan dan penghargaan tim. Belajar sambil bermain tidak selalu berakibat buruk pada hasil belajar siswa. Karena dengan penggunaan model ini melibatkan siswa aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya, sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan motivasi belajar. Permainan yang digunakan dalam turnamen/pertandingan ini adalah *puzzle*. *Puzzle* merupakan permainan merangkai keping-keping gambar menjadi satu kesatuan utuh yang membutuhkan kesabaran dan ketekunan. Kepuasan yang didapat setelah menyelesaikan permainan *puzzle* adalah salah satu pembangkit motivasi untuk mencoba hal-hal yang baru bagi dirinya. Pada materi pengubinan siswa dilatih untuk merangkai suatu bangun yang tidak terdapat celah didalamnya dan tidak berimpit maka *Puzzle* sangat cocok digunakan pada materi pengubinan.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, berupa permasalahan-permasalahan yang dihadapi siswa dan guru dalam materi pengubinan diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas IV MIN 13 Aceh Besar Tahun Pelajaran 2016/2017.

Maka dirumuskan judul penelitian sebagai berikut: **''Penerapan Model Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Menggunakan Puzzle Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Di Kelas IV MIN 13 Aceh Besar''**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, dapat diindentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan Puzzle yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas IV MIN 13 Aceh Besar?
2. Bagaimana aktifitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan Puzzle yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas IV MIN 13 Aceh Besar?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka dapat didefinisikan beberapa tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan puzzle yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas IV MIN 13

Aceh Besar.

2. Untuk mengetahui aktifitas siswa dalam pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan Puzzle yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika di kelas IV MIN 13 Aceh Besar?

D. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi:

1. Guru:

a. Menyajikan solusi dalam mengatasi masalah pembelajaran melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan *puzzle.*

2. Siswa:

a. Meningkatkan motivasi belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (*Teams Games Tournament*) menggunakan *puzzle*.

b. Memberikan pengalaman secara nyata kepada siswa melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (*Teams Games Tournament*) dengan menggunakan *puzzle* sebagai perangsang motorik dan kognitif siswa. Memberikan suasana baru dalam pembelajaran sehingga siswa lebih termotivasi dalam belajar.

3. Sekolah:

a. Menjadi bahan pertimbangan dalam menyusun program peningkatan proses pembelajaran pada tahap berikutnya melalui penerapan pembelajaran kooperatif *TGT* (*Teams Games Tournament*) menggunakan *puzzle*.

E. Definisi Operasional

1. Model Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament)

Model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (*Teams Games Tournament*) adalah teknik pembelajaran yang sama seperti *STAD* dalam setiap tahap pembelajarannya kecuali dalam satu tahap yaitu sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, *TGT* (*Teams Games Tournament*) menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu.[4]

2. Puzzle

Puzzle berasal dari bahasa Perancis kuno *Apose*, yang berarti membingungkan. *Puzzle* merupakan permainan edukatif dengan sistem bongkar pasang tujuannya menggabungkan beberapa potongan-potongan atau bentuk. Permainan ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan

---

[4]Mohamad Nur, *Pembelajaran Kooperatif*, (Surabaya: Pusat Sains dan Matematika UNESA, 2005), hal. 40

siswa belajar sejumlah keterampilan.[5]

3. Hasil Belajar

Tolak ukur keberhasilan dari proses belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku seseorang, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar tersebut tampak dalam aspek-aspek tingkah laku manusia tersebut.[6]

Aspek yang ada dalam tingkah laku manusia antara lain:

a) Aspek kognitif

Aspek yang berhubungan dengan hasil belajar terdiri dari enam macam, antara lain, pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis dan evaluasi.

b) Aspek afektif

Berhubungan dengan sikap atau tingkah laku, yang masuk aspek ini diantarannya, penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

c) Aspek psikomotorik

Berhubungan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Aspek psikomotorik terdiri dari dari gerak reflek, keterampilan gerak dasar; kemampuan preseptual, keharmonisan atau ketetapan, gerak ketrampilan komplek serta gerakan ekspresif dan interpretative.[7]

Dalam mengukur hasil belajar siswa diperlukan alat untuk mengukurnya yaitu berupa instrument tes, yang terdiri dari *pre test* dan *post test. Pre test* terdiri

---

[5] Anonoim, 2010 Puzzle (online). (*http://www.omochatoys.com/index.php?option=com_content&view=article&id=496:puzzle&catid=78:mainan-edukatif&Itemid=163*, diakses tanggal 23 Januari 2016)

[6] Nana Sudjana,*Penilaian Hasil Belajar Mengajar*, (Bandung: Rosdakarya, *1996)*, hal. 65

[7] Anni, *Psikologi Belajar*, (Semarang:UPT MKK UNNES, 2004), hal.13

dari 5 soal dalam bentuk isian, dan *post test* terdiri dari 10 soal dalam bentuk isian. Dan guru menyiapkan LKS (Lembar kerja Siswa) pada setiap siklus untuk mengukur adanya peningkatan hasil belajar siswa.

4. Pembelajaran Matematika

Pembelajaran matematika adalah proses yang sengaja dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana lingkungan (kelas/sekolah) yang memungkinkan kegiatan siswa belajar matematika di sekolah. Menurut Bruner pembelajaran matematika adalah pembelajaran mengenai konsep-konsep dan struktur-struktur matematika itu.[8]

Konsep matematika tidak dipandang sebagai barang jadi yang hanya menjadi bahan informasi untuk siswa. Dengan demikian, guru perlu merancang pembelajaran matematika yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berperan aktif dalam membangun konsep secara mandiri atau bersama-sama. Pembelajaran matematika yang demikian, akan dapat menimbulkan rasa bangga pada diri siswa, menumbuhkan minat, rasa percaya diri, memupuk dan mengembangkan imajinasi dan daya cipta (kreativitas) siswa. [9]

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran matematika adalah proses yang dirancang dengan tujuan untuk menciptakan suasana yang memungkinkan siswa mempelajari hubungan antara konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang bersifat konsisten dan tidak dapat dipisahkan dari perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK).

---

[8] Nyimas Aisyah, *Pengembangan Pembelajaran Matematika MI*, (Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas, 2007), hal.4-5

[9] *Ibid*…, hal. 48

Membuat siswa merasa nyaman dan butuh belajar matematika memahami konsep matematika. Pembelajaran matematika di MI bukan hanya menghafal rumus, tetapi siswa dapat mengeksplorasi konsep matematika sehingga siswa dapat mengembangkan kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif, serta dapat menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pembelajaran Kooperatif

Penelitian ini menggunakan pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (Teams Games Tournament). Model kooperatif tipe *TGT* dikembangkan pertama kali oleh David De Vries dan Keith Edward.[10] *Cooperative Learning* adalah suatu model pembelajaran dimana siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari 4-6 orang dengan struktur kelompoknya yang bersifat heterogen".[11] Dalam pembelajaran kooperatif, belajar dikatakan belum selesai jika salah satu teman dalam kelompok belum menguasai bahan pelajaran.[12] Pembelajaran kooperatif (*Cooperatif learning*) adalah pembelajaran yang berfokus pada penggunaaan kelompok kecil siswa untuk bekerja sama dalam memaksimalkan kondisi belajar agar mencapai tujuan belajar. Dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling kerjasama dan saling membantu untuk memahami materi pelajaran.

Roger dan David Johnson mengatakan bahwa tidak semua kerja

---

[10]E. Robert Slavin, *Cooperative Learning,* (Jakarta: Nusa Media, 2008,) hal.13

[11]Solihatin dan Raharjo, *Cooperative Learning* (*Analisis Model Pembelajaran IPS*), (Jakarta: Bumi Aksara, 2008), hal.4

[12]Dr. Nurhadi, *Kurikulum 2004,* (Jakarta: Grasindo, 2004), hal.112

kelompok bisa dianggap *cooperative learning*. Untuk mencapai hasil yang maksimal, lima unsur model pembelajaran kooperatif harus diterapkan yaitu:

1. Saling Ketergantungan Positif

Dalam bekerja kelompok setiap anggota bertanggung jawab untuk menyelesaikan tugasnya agar yang lain bisa berhasil sehingga guru harus menciptakan suasana yang mendorong agar siswa saling membutuhkan. Hubungan yang saling membutuhkan inilah yang disebut saling ketergantungan positif.

2. Tanggung Jawab Perseorangan

Unsur ini merupakan akibat langsung dari unsur yang pertama. Dalam *cooperative learning*, setiap siswa akan merasa bertanggung jawab untuk melakukan yang terbaik karena penilaian dilakukan secara sendiri dan kelompok. Nilai kelompok dibentuk dari "sumbangan" setiap anggota. Untuk menjaga keadilan, setiap anggota menyumbangkan poin di atas nilai rata-rata mereka. Ini berarti setiap siswa berprestasi tinggi atau rendah, mempunyai kesempatan untuk memberikan kontribusi. Siswa yang berprestasi tinggi tidak merasa dirugikan karena nilai yang disumbangkan adalah sisa dari nilai rata-ratanya. Sedang siswa yang berprestasi kurang akan terpacu untuk meningkatkan kontribusi mereka sehingga dapat menaikkan nilai pribadi mereka sendiri.

3. Tatap Muka

Setiap kelompok harus diberikan kesempatan untuk bertatap muka

dan berdiskusi. Kegiatan interaksi ini akan memberikan keuntungan bagi anggota kelompok karena siswa akan memperoleh sumber belajar yang bervariasi.

4. Komunikasi antar Anggota

Pembelajaran kooperatif membutuhkan suatu komunikasi yang efektif dan positif tanpa menyinggung perasaan anggota yang lain. Komunikasi yang baik antar anggota sangat diharapkan demi tercapainya tujuan bersama.

5. Evaluasi Proses Kelompok

Guru perlu menjadwalkan waktu khusus bagi kelompok untuk mengevaluasi proses kerja kelompok dan hasil kerja sama mereka agar selanjutnya bisa bekerja sama dengan lebih efektif.[13] Dengan dasar tersebut sangat tepat untuk memakai model pembelajaran kooperatif dalam penyampaian materi pembelajaran matematika.

Dalam pembelajaran kooperatif terdapat enam langkah utama, pembelajaran dimulai dengan menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa. Pemberian motivasi atau semangat dengan pemberian dorongan moril agar mereka siap terlebih dahulu sebelum menerima materi yang akan diajarkan.

Fase ini diikuti oleh penyajian informasi. Selanjutnya siswa dikelompokkan dalam tim-tim belajar. Tahap ini diikuti bimbingan guru pada saat siswa bekerja sama menyelesaikan tugas bersama. Fase terakhir meliputi

[13]A Lie, *Cooperative Learning*, (Jakarta: Gramedia, 2005), hal.31

presentasi hasil kerja kelompok atau evaluasi tentang apa yang telah mereka pelajari dan memberikan penghargaan terhadap usaha kelompok maupun individu.

Enam tahapan pembelajaran kooperatif terangkum pada table Tabel.

Tabel 2.1 langkah-langkah model pembelajaran kooperatif

Fase	Tindakan Guru
Fase 1 Penyampaian tujuan dan memotivasi siswa	Guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dan memotivasi siswa belajar(dengan pemberian pujian , menjelaskan manfaat pembelajaran dan model pembelajaran)
Fase 2 Penyajian informasi	Guru menyajikan informasi kepada siswa dengan jalan demonstrasi (peragaan yang berhubungan dengan materi) atau lewat bahan bacaan.
Fase 3 Pengorganisasian siswa kedalam kelompok-kelompok belajar	Guru menyajikan informasi kepada siswa bagaimana cara membentuk kelompok belajar agar melakukan transisi secara efisien
Fase 4 Pembimbingan kelompok belajar	Guru membimbing kelompok-kelompok pada saat mereka mengerjakan tugas
Fase 5 Evaluasi	Guru mengevaluasi hasil belajar tentang materi yang telah dipelajari atau masing-masing kelompok mempresentasikan hasil kerja mereka.
Fase 6 Pemberian penghargaan dan nilai	Guru mencari cara-cara untuk memberi penghargaan terhadap hasil belajar individu maupun kelompok.

Keuntungan pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan prestasi siswa, Perkembangan dapat dilihat dari motivasi yang meningkat, waktu banyak dihabiskan untuk mengerjakan tugas dan siswa lebih aktif, rasa percaya diri meningkat, siswa lebih terkontrol untuk mendapat keberhasilan akademik, memberi perkembangan yang berhubungan dengan interpersonal antar anggota

kelompok yang berbeda latar belakang.[14]

Kelemahan dari model pembelajaran kooperatir jika terjadi kelalaian dalam pemberian aturan untuk bekerja secara berkelompok maka siswa bekerja sendiri-sindiri sehingga tujuan dari pemebelajaran kooperatif tidak tercapai. Selain itu pembelajaran tipe ini tidak terlalu sesuai untuk kelompok dengan jumlah anggota yang besar, karena ketika timbul konflik secara konstruktif dan tidak ada yang memberi jalan tengah akan berakibat kurang efektifnya kerja kelompok.

B. TGT (Teams Games Tournament) Puzzle

Metode pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (Teams Games Tournament) adalah teknik pembelajaran yang sama seperti *STAD* dalam setiap tahap pembelajarannya kecuali dalam satu tahap yaitu sebagai ganti kuis dan sistem skor perbaikan individu, *TGT* (Teams Games Tournament) menggunakan turnamen permainan akademik. Dalam turnamen itu siswa bertanding mewakili timnya dengan anggota tim lain yang setara dalam kinerja akademik mereka yang lalu.[15]

TGT (Teams Games Tournament) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa

[14]A Lie, *Cooperative…,* hal.32

[15]Mohamad Nur, *Pembelajaran Kooperatif,* (Surabaya: Pusat Sains dan Matematika UNESA, 2005), hal. 40

sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (Teams Games Tournament) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

TGT (Teams Games Tournament) memiliki kelebihan dibandingkan dengan yang lainnya karena mudah divariasikan dengan berbagai media pembelajaran. Kelebihan dari *TGT* (Teams Games Tournament) yang lain dapat meningkatkan rasa percaya diri, kekompakan hubungan antar anggota kelompok, waktu kegiatan belajar mengajar lebih singkat dan keterlibatan siswa lebih optimal.

Komponen utama dalam pembelajaran *TGT* (Teams Games Tournament) adalah:

1. Presentasi Kelas

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah, diskusi yang dipimpin guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat *game*karena skor *game* akan menentukan skor ke lompok.

2. Kelompok (*teams*)

Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang

anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat *game*. Setelah presentasi kelas, kegiatan kelompok adalah diskusi antar anggota, saling membandingkan jawaban, memeriksa dan mengoreksi kesalahan konsep anggota kelompok.

Kelompok merupakan komponen terpenting dalam pembelajaran *TGT (Teams Games Tournament).* Selama belajar dalam kelompok masing-masing siswa bertugas untuk mempelajari lembar kerja yang diberikan oleh guru dan saling membantu apabila ada teman sekelompoknya yang belum menguasai materi pelajaran. Diskusi ini meningkatkan komunikasi dua arah antar siswa dan guru.[16]

3. Permainan (*games*) *puzzle*

Puzzle berasal dari bahasa Perancis kuno *Apose*, yang berarti membingungkan.[17] *Puzzle* merupakan permainan edukatif dengan sistem bongkar pasang tujuannya menggabungkan beberapa potongan-potongan atau bentuk. Permainan ini dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa belajar sejumlah keterampilan. Misalnya melatih motorik halus, melatih ketrampilan kognitif, dengan bermain *puzzle* siswa akan mencoba

---

[16]E. Robert Slavin, *Cooperative Learning,* (Jakarta: Nusa Media, 2008), hal.166

[17]Anonoim. 2010, Puzzle (online), (*http://www.omochatoys.com/index.php?option=com_content&view=article&id=496:puzzle&catid=78:mainan-edukatif&Itemid=163*, diakses tanggal 23 Januari 2016)

memecahkan masalah. *Puzzle* dapat dimainkan perseorangan atau kelompok dengan mengumpulkan poin berdasarkan kepingan *puzzle* yang dapat disusun dengan benar dan tepat pada kotak kosong yang telah disediakan. Permainan yang dilakukan oleh siswa secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial anak. Dalam kelompok anak akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.

Bermain *puzzle* seperti sedang mengikuti acara kuis tebak kata berhadiah oleh karena itu saat permainan berlangsung suasana diusahakan kondusif dan semenarik mungkin. Supaya dapat menyusun dengan benar, diperlukan koordinasi dan kerja sama kelompok sehingga kontribusi individu sangat menentukan keberhasilan tim. Penguasaan materi pelajaran dan partisipasi siswa merupakan modal untuk bertanding. Penguasaan materi yang luas dapat membantu siswa menyusun kepingan *puzzle* dengan benar. Suasana yang menarik atau menyenangkan menyebabkan siswa bersemangat dan dapat berpartisipasi secara optimal.

Manfaat penggunaan media *puzzle*:

a) Meningkatkan keterampilan kognitif

Keterampilan kognitif (*cognitive skill*) berkaitan dengan kemampuan untuk belajar dan memecahkan masalah. *Puzzle* adalah permainan yang menarik, dengan bermain *puzzle* siswa akan mencobamemecahkan masalah.

b) Meningkatkan keterampilan motorik halus

Keterampilan motorik halus (*fine motor skill*) berkaitan dengan kemampuan siswa menggunakan otot-otot kecilnya khususnya tangan dan

jari-jari tangan. Dengan bermain puzzle tanpa disadari siswa akan belajar secara aktif menggunakan jari-jari tangannya. Supaya *puzzle* dapat tersusun membentuk bagian-bagian *puzzle* harus disusun secara hati-hati.

c) Meningkatkan Keterampilan Sosial

Keterampilan sosial berkaitan dengan kemampuan berinteraksi dengan orang lain. *Puzzle* yang dilakukan oleh siswa secara kelompok akan meningkatkan interaksi sosial siswa. Dalam kelompok siswa akan saling menghargai, saling membantu dan berdiskusi satu sama lain.[18]

Adapun konsep bermain sambil belajar seringkali disalahkan oleh orang tua. Orang tua sering berpendapat bahwa anak yang terlalu banyak bermain akan menjadikan anak malas bekerja dan bodoh. Pendapat itu kurang bijaksana,karena beberapa ahli psikologi mengatakan bahwa perminan sangat besar pengaruhnya terhadap perkembangan jiwa anak.

Penggunaan *puzzle* diharapkan dapat meningkatkan prestasi siswa. Belajar sambil bermain tidak selalu berakibat buruk pada prestasi belajar siswa karena penyajian materi melibatkan siswa agar aktif dalam belajar dan bermain bersama kelompoknya sehingga memberikan kontribusi pada peningkatan prestasi siswa dalam belajar matematika.

Penguasaan materi pelajaran merupakan modal untuk bertanding dalam permainan ini. Dengan penguasaan materi yang luas siswa dapat menyusun gambar puzzle dengan mudah. Adanya suasana yang menarik atau

---

[18]Sry, Puzzle (online). (*http://paudgrobogan.wordpress.com/2010/03/14/manfaat-puzzle-untuk- pendidikan*, diakses tanggal 23 Januari 2016)

menyenangkan menyebabkan para siswa bersemangat dan memacu mereka untuk melakukan yang terbaik.

4. *Tournament*

Tournament adalah saat dimana permainan berlangsung dan dilaksanakan setelah guru memberikan presentasi kelas dan setiap tim telah mencoba permainan. Dalam *tournament* masing-masing siswa mewakili tim yang berbeda dan memainkan *puzzle*. Setelah *tournament* selesai maka dilakukan penilaian dan penghargaan.

a) Penghargaan Tim

Berdasarkan skor rata–rata tim maka terdapat tiga kriteria penghargaan tim yaitu tim baik, tim sangat baik, dan tim super. Kriteria penghargaan seperti Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Kriteria penghargaan tim:

Kriteria (rata – rata tim)	Penghargaan
50 60 >60	Tim baik Tim hebat Tim super

Sumber: Sudjana, Metodologi Statistika[19]

Tim yang mendapat nilai tertinggi diberikan *reinforcement* atau penghargaan. Belajar mengajar menggunakan *TGT (Teams Games Tournament),* meskipun dilakukan secara berkelompok namun prestasi belajar yang diukur merupakan prestasi belajar individu. Dengan model pembelajaran ini siswa akan terpacu untuk lebih siap belajar. Selain itu, guru hanya bertindak sebagai fasilitator yang memantau kegiatan masing-masing

[19] Sudjana, Metodologi Statiska, (Bandung: Tarsito, 1992), hal. 89

kelompok, sehingga setiap siswa dalam kelompok dapat belajar dengan sungguh-sungguh.[20]

C. Hasil Belajar

1. Belajar

Belajar pada hakekatnya merupakan kegiatan yang dilakukan secara sadar oleh individu dan menghasilkan perubahan tingkah laku pada diri individu, baik dalam pengetahuan dan keterampilan baru maupun dalam bentuk sikap dan nilai positif.[21] Menurut Anni, pengertian belajar mengandung tiga pokok yaitu perubahan perilaku, pengalaman, dan lamanya waktu perubahan perilaku yang dimiliki oleh pembelajar. Gagne dan Barliner menyatakan "belajar merupakan proses, suatu organisme mengubah perilaku karena hasil dari pengalaman".[22] Perubahan perilaku ini menyangkut perubahan yang bersiafat pengetahuan (kognitif), ketrampilan (psikomotorik), maupun nilai dan sikap (afektif).

Dari berbagai pendapat tersebut jika diambil kesimpulan dan dipakai untuk saling melengkapi, maka belajar dapat diartikan sebagai proses kegiatan yang dilakukan individu, ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku sebagai hasil dari upaya dan pengalaman serta latihan untuk mendapatkan pengetahuan dan kecakapan atau keterampilan baru.

Perubahan tingkah laku tidak semua bisa dianggap sebagai hasil belajar. Perubahan tingkah laku yang dapat dikategorikan sebagai hasil belajar harus

---

[20] E. Robert Slavin, *Cooperative Learning*, (Jakarta: Nusa Media, 2008), hal.175

[21] Anni, *Psikologi Belajar*, (Semarang:UPT MKK UNNES.2004), hal.12

[22] *ibid…*,hal. 13

memenuhi syarat sebagai berikut:

1. Merupakan beberapa pencapaian tujuan belajar
2. Merupakan proses kegiatan yang disadari
3. Sebagai hasil atau uji coba yang disengaja
4. Merupakan tindak-tanduk yang berfungsi efektif dalam perkembangan tindak-tanduk lain.

Jadi perubahan tingkah laku yang terjadi merupakan hasil atau akibat dari upaya-upaya atau laithan-latihan yang dilakukan individu secara sadar.

2. Hasil Belajar

Tolak ukur keberhasilan dari proses belajar adalah terjadinya perubahan tingkah laku seseorang, misalnya dari tidak tahu menjadi tahu dan dari tidak mengerti menjadi mengerti. Hasil belajar tersebut tampak dalam aspek-aspek tingkah laku manusia tersebut.

Aspek yang ada dalam tingkah laku manusia antara lain:

a) Aspek kognitif

Aspek yang berhubungan dengan hasil belajar terdiri dari enam macam, antara lain, pengetahuan, pemahaman, aplikasi, analisis dan evaluasi.

b) Aspek afektif

Berhubungan dengan sikap atau tingkah laku, yang masuk aspek ini diantarannya, penerimaan, jawaban atau reaksi, penilaian, organisasi dan internalisasi.

c) Aspek psikomotorik

Berhubungan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Aspek psikomotorik terdiri dari dari gerak reflek, ketrampilan gerak dasar; kemampuan

preseptual, keharmonisan atau ketetapan, gerak ketrampilan komplek serta gerakan ekspresif dan interpretative.[23]

3. Ketuntasan Belajar

Kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah kriteria ketuntasan belajar (KKB) yang ditentukan oleh satuan pendidikan. KKM pada akhir jenjang satuan pendidikan untuk kelompok mata pelajaran selain ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan batas ambang kompetensi.[24]

Nilai ketuntasan belajar untuk aspek kompetensi pengetahuan dan praktek dinyatakan dalam bentuk bilangan bulat, dengan rentang 0-100. Penetapan KKM dilakukan oleh dewan pendidik pada awal tahun pelajaran melalui proses penetapan KKM setiap Indikator, Kompetensi Dasar (KD), Standar Kompetensi (SK) menjadi KKM mata pelajaran, dengan mempertimbangkan, hal-hal sebagai berikut:

a) Tingkat kompleksitas (kesulitan dan kerumitan) setiap Kompetensi Dasar (KD) yang harus dicapai oleh peserta didik.
b) Tingkat kemampuan (*intake*) rata-rata siswa pada sekolah yang bersangkutan.
c) Kemampuan sumber daya pendukung dalam penyelenggaraan pembelajaran pada masing-masing sekolah.

Ketuntasan belajar setiap indikator, kompetensi dasar (KD), standar kompetensi (SK) dan mata pelajaran yang telah ditetapkan….dalam suatu

---

[23]Anni, *Psikologi…,* hal.13

[24]*Permendiknas Nomor: 20/2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan, Pengertian butir 10* dalam Hanny, 2007:18

kompetensi dasar berkisar antara 0 – 100 %. Kriteria ideal ketuntasan untuk masing-masing indikator 75 %.

Satuan pendidikan dapat menentukan kriteria ketuntasan minimal (KKM) dibawah nilai ketuntasan belajar ideal, namun secara bertahap harus meningkatkan kriteria ketuntasan belajar secara terus menerus untuk mencapai kriteria ketuntasan ideal. KKM tersebut dicantumkan dalam Lembar Hasil Belajar (LHB) (berlaku untuk pengetahuan maupun praktek) dan harus diinformasikan kepada seluruh warga sekolah dan orang tua peserta didik.

D. Pembelajaran Matematika di MI/SD

Pembelajaran matematika yang diajarkan di MI merupakan matematika sekolah yang terdiri dari bagian-bagian matematika yang dipilih guna menumbuhkembangkan kemampuan-kemampuan dan membentuk pribadi anak serta berpedoman kepada perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Matematika sebagai studi tentang objek abstrak tentu saja sangat sulit untuk dapat dipahami oleh siswa-siswa MI yang belum mampu berpikir formal, sebab orientasinya masih terkait dengan benda-benda konkret. Ini tidak berarti bahwa matematika tidak mungkin tidak diajarkan di jenjang pendidikan dasar, bahkan pada hakekatnya matematika lebih baik diajarkan sejak usia dini. Secara umum terdapat empat tahapan aktivitas dalam rangka penguasaan materi pembelajaran matematika berdasarkan Direktorat Pembinaan Sekolah Dasar[25], yaitu: penanaman konsep**,** pemahaman konsep**,** pembinaan keterampilan**,** dan penerapan konsep.

[25]Sofwan,Aziz, *Belajar Matematika*, Dalam http///w*ww.mathsolar.com*, diakses tanggal 12 november 2016

Anak-anak perlu ditanamkan keyakinan terhadap matematika. Mereka yakin bahwa mereka akan sangat membutuhkan matematika dalam kehidupan sehari-harinya dan merasa mampu untuk belajar:

a. menggunakan matematika dengan menyenangkan;
b. memecahkan masalah dan bekerja sama dengan yang lain;
c. menunjukkan kemampuan berunding yang kuat;
d. melihat lebih dari satu jalan dalam pendekatan sebuah masalah;
e. menerapkan matematika dalam setiap kesempatan; dan
f. menggunakan teknologi.[26]

Mengingat pentingnya matematika untuk siswa-siswa usia dini di MI, perlu dicari suatu cara mengelola proses belajar-mengajar di MI sehingga matematika dapat dicerna oleh siswa-siswa MI. Di samping itu, matematika juga harus bermamfaat dan relevan dengan kehidupannya, karena itu pembelajaran matematika di jenjang pendidikan dasar harus ditekankan pada penguasaan keterampilan dasar dari matematika itu sendiri.

Pembelajaran matematika di MI harus sesuai dengan tujuan yang diharapkan, sehingga siswa dapat mencapai standar kompetensi lulusan yang ditetapkan dalam Permendiknas No. 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Standar Kompetensi Lulusan (SKL) untuk SD/MI dalam Permendiknas tersebut adalah sebagai berikut:[27]

1) Memahami konsep bilangan bulat dan pecahan, operasi hitung dan sifat-sifatnya, serta menggunakannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
2) Memahami bangun datar dan bangun ruang sederhana, unsur-unsur dan sifat-sifanya, serta menerapkannya dalam pemecahan masalah kehidupan.

[26]Ibrahim & Suparni, *Pembelajaran Matematika*.....,hal.18-19.

[27]Permendiknas No. 23 Tahun 2006 tentang Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.

3) Memahami konsep ukuran dan pengukuran berat, panjang, luas, volume, sudut, waktu, kecepatan, debit, serta mengaplikasikannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
4) Memahami konsep koordinat untuk menentukan letak benda dan menggunakannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
5) Memahami konsep pengumpulan data, penyajian data dengan tabel, gambar dan grafik (diagram), mengurutkan data, rentangan data, rerata hitung, modus serta menerapkannya dalam pemecahan masalah kehidupan sehari-hari.
6) Memiliki sikap menghargai matematika dan kegunaannya dalam kehidupan.
7) Memiliki kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif.

Berdasarkan SKL di atas ruang lingkup pembelajaran matematika di MI mencakup bilangan, geometri, dan pengukuran serta pengolahan data. Setiap materi memiliki kompetensi dasar dan standar kompetensi yang harus dikuasai siswa setelah melakukan pembelajaran.

Guru harus memahami bahwa kemampuan setiap siswa berbeda- beda, serta tidak semua siswa menyenangi mata pelajaran matematika. Memberikan berbagai cara mengajarkan matematika kepada anak-anak antara lain sebagai berikut:[28]

a. Anak harus dilibatkan dalam penemuan matematika, bukan hanya mengerjakan soal-soal dalam buku.
b. Berikan kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi, investigasi, memperkirakan, bertanya, memproduksi dan menguji gagasan mereka.
c. Guru membimbing siswa belajar, bukan mendikte apa yang harus dilakukan.
d. Berilah banyak kesempatan pada anak untuk melihat peristiwa yang berhubungan dengan matematika dalam kehidupan sehari-hari.
e. Libatkan anak secara aktif dalam penggunaan teknologi (kalkulator dan komputer) untuk menyelesaikan berbagai soal.

Pada pembelajaran matematika harus terdapat keterkaitan antara pengalaman belajar siswa sebelumnya dengan konsep yang akan diajarkan. Siswa harus dapat menghubungkan apa yang telah dimiliki dalam struktur berpikirnya

[28]Erman suherman dkk, *Strategi pembelajaran matematika…,* hal.23

yang berupa konsep matematika, dengan permasalahan yang ia hadapi. Hal ini sesuai dengan pernyataan Suparni[29] tentang belajar bermakna, yaitu kegiatan siswa menghubungkan atau mengaitkan informasi itu pada pengetahuan berupa konsep-konsep yang telah dimilikinya.

Konsep matematika tidak dipandang sebagai barang jadi yang hanya menjadi bahan informasi untuk siswa. Dengan demikian, guru perlu merancang pembelajaran matematika yang memberikan kesempatan bagi siswa untuk berperan aktif dalam membangun konsep secara mandiri atau bersama-sama. Pembelajaran matematika yang demikian, akan dapat menimbulkan rasa bangga pada diri siswa, menumbuhkan minat, rasa percaya diri, memupuk dan mengembangkan imajinasi dan daya cipta (kreativitas) siswa. [30]

Matematika merupakan kemampuan penting, satu yang pasti bahwa matematika dibutuhkan di masa mendatang untuk menghadapi dunia teknologi. Dunia realita saat ini sangat berorientasi pada teknologi. Sehingga cara mengajarkan matematika kepada anak harus menjadi perhatian para orang tua di rumah dan para guru di sekolah.

Dari beberapa pendapat ahli di atas, penulis menarik kesimpulan bahwa pembelajaran matematika di MI yang terpenting adalah membuat siswa merasa nyaman dan butuh belajar matematika…..memahami konsep matematika. Pembelajaran matematika di MI bukan hanya menghafal rumus, tetapi siswa dapat mengeksplorasi konsep matematika sehingga siswa dapat mengembangkan

---

[29]Ibrahim & Suparni, *Pembelajaran Matematika…,* hal. 47

[30]*Ibid*…, hal. 48

kemampuan berpikir logis, kritis, dan kreatif, serta dapat menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

E. Segi Banyak

Segi banyak adalah bangun tertutup yang seluruh sisinya dibatasi oleh garis. Jumlah sudut yang ada sama banyak dengan jumlah sisi yang dimilikinya. Kurva tertutup sederhana yang memiliki sisi berupa ruas garis disebut dengan Segi Banyak. Segi banyak terjadi dengan menghubungkan beberapa titik satu sama lain yang tidak terletak pada satu garis lurus.

Apabila sisi dan sudut segi banyak berukuran sama, segi banyak tersebut dinamakan segi banyak beraturan. Segi banyak juga disebut bangun datar karena bangun datar merupakan sebuah bangun berupa bidang datar yang dibatasi oleh beberapa ruas garis dan di dalam bangun datar juga disebutkan mengenai segitiga, segi empat, segi lima dan segi enam.

Segi banyak beraturan adalah bangun datar yang mempunyai banyak segi yang panjang sisinya sama panjang, besar sudutnya sama besar dan jumlahnya lebih dari empat segi.

Segi banyak tak beraturan adalah bangun datar yang mempunyai banyak segi tidak beraturan panjang sisi dan sudutnya tidak sama dan jumlahnya lebih dari tiga segi. Sedangkan segi banyak tak beraturan adalah bangun datar yang mempunyai banyak segi tidak beraturan panjang sisi dan sudutnya tidak sama dan jumlahnya lebih dari tiga segi.

Bangun datar dalam matematika disebut bangun geometri. Jumlah dan

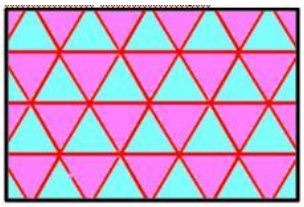
model ruas garis yang membatasi bangun tersebut menentukan nama dan bentuk bangun datar tersebut. Misalnya: Bidang yang dibatasi oleh 3 ruas garis, disebut bangun segitiga. Bidang yang dibatasi oleh 4 ruas garis, disebut bangun segiempat. Bidang yang dibatasi oleh 5 ruas garis, disebut bangun segilima dan seterusnya. Jumlah ruas garis serta model yang dimiliki oleh sebuah bangun merupakan salah satu sifat bangun datar tersebut. Jadi, sifat suatu bangun datar ditentukan oleh jumlah ruas garis, model garis, besar sudut, dan lain-lain.[31]

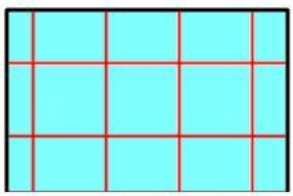
F. Pengubinan

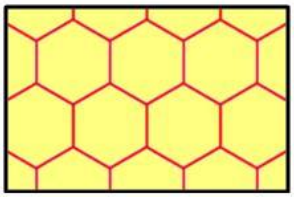
Pengubinan adalah penyusunan daerah-daerah segi banyak yang sisinya berimpit sehingga membentuk bidang secara komplit, tidak ada bagian yang tidak tertutup. Kita dapat membentuk ubin dengan segitiga-segitiga. Setiap segiempat juga akan membentuk ubin pada bidang.

Menyusun bangun datar dari berbagai bentuk-bentuk seperti segi tiga, segi empat, segi lima, segi enam menyusun bangun-bangun tersebut menjadi bangun baru. Caranya dengan menutup permukaannya sehingga tidak saling tindih dan tidak terdapat celah. Proses tersebut disebut pengubinan.

Pengubinan yang terdiri dari satu bangun disebut pengubinan beraturan. contohnya:

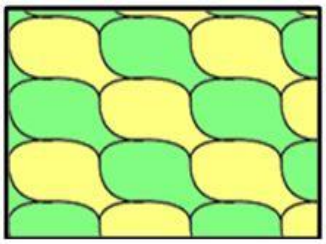


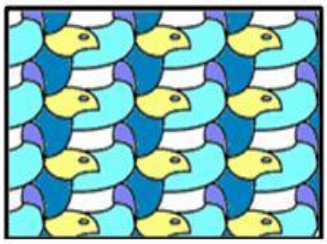




[31] Erman. 2003. Asesmen Proses Dan Hasil Dalam Pembelajaran Matematika, Bandung: Makalah, hal. 58

Pengubinan yang terdiri lebih dari satu bangun disebut pengubinan tidak beraturan. contohnya:[32]





[32] Erman. 2003. Asesmen Proses Dan Hasil Dalam Pembelajaran Matematika, Bandung: Makalah, hal. 58

BAB III

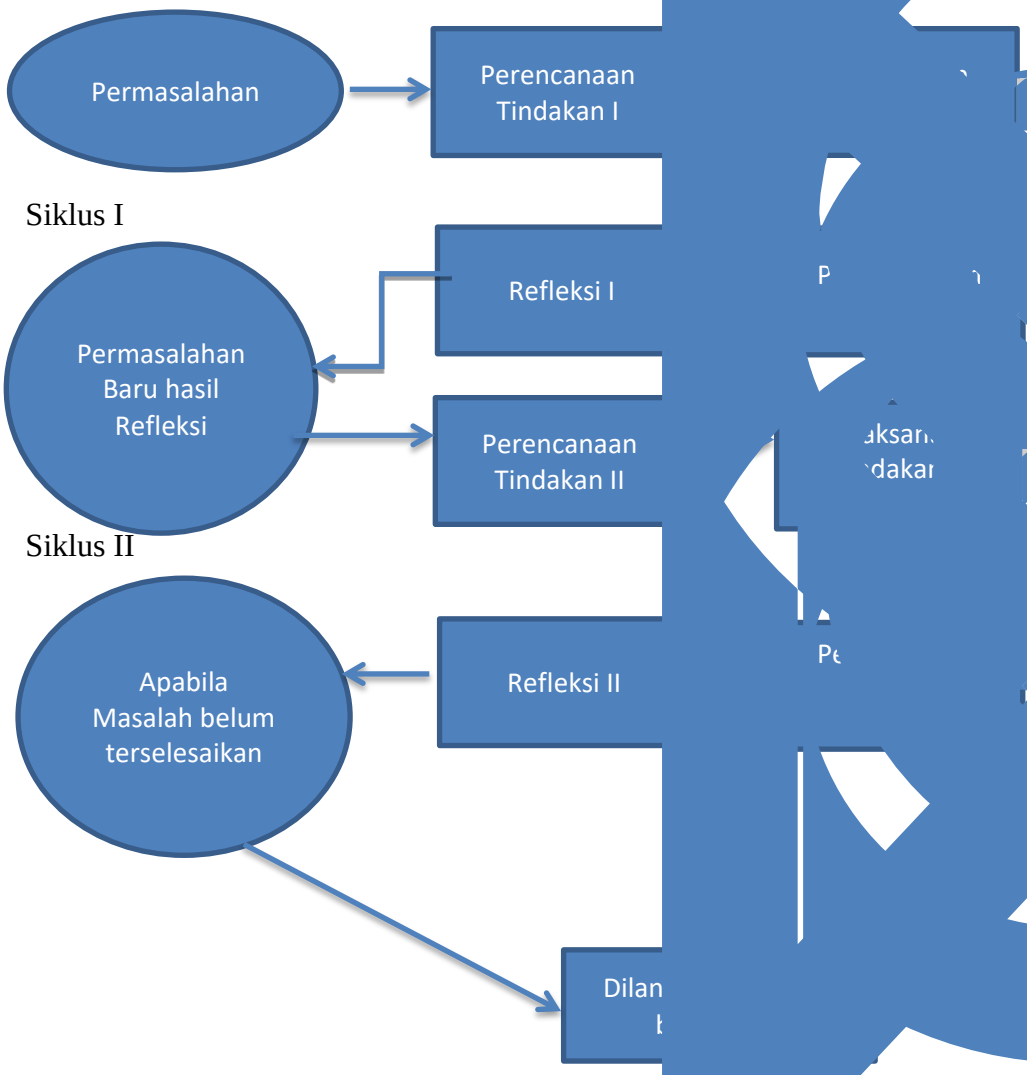
METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini adalah sebuah prosedur penelitian yang akan dilakukan dalam kegiatan penelitian. Sedangkan metode yang digunakan dalam penelitian adalah metode penelitian tindakan kelas. Penelitian tindakan kelas merupakan suatu pencermatan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Menurut Kemmis dan tc taggar dari Deakin University Australia (dalam Bukhari) "penelitian tindakan kelas dilaksanakan dalam bentuk siklus berulang yang didalamnya terdapat 4 tahap utama kegiatan yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi".

Tujuan utama penelitian tindakan kelas adalah untuk memecahkan permasalahan nyata yang terjadi dikelas dan meningkatkan kegiatan nyata guru dalam kegiatan pengembangan profesinya. Tahap-tahap praktis pelaksanaan penelitian tindakan kelas dapat dijabarkan secara jelas dan mudah dipahami, ada beberapa kegiatan pokok dalam pelaksanaan tindakan kelas, yaitu (1) *Planning*, (2) *Acting,* (3) *Observing*, (4) *Reflecting*. Kegiatan-kegiatan ini disebut dengan satu siklus kegiatan pemecah masalah. Apabila satu siklus belum menunjukkan tanda-tanda perubahan ke arah perbaikan (peningkatan mutu), kegiatan riset dilanjutkan pada siklus kedua, dan seterusnya, sampai merasa puas. Keempat tahap dalam penelitian tindakan tersebut merupakan satu siklus, yaitu satu putaran

kegiatan beruntun, dari tahap penyusunan rancang … n refleksi, yang tidak lain adalah evaluasi. Informasi yang dipero… merupakan bahan yang tepat untuk menyususn perenca… s … ntuk mengetahui tentang diagram siklus rangcangan … tindakan … dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar Siklus dalam PTK menurut Kemmis dan … t. [33]

[33] Rosma Hartiny Sam's, *Model Penelitian Tinda… logy … 10), hal. 73

Adapun langkah – langkah dalam penelitian tindakan kelas ini adalah:

1. Perencanaan (*Planning*)

Pada tahap ini penyusunan rancangan penelitian, penulis membuat sebuah instrument pengamatan untuk membantu peneliti merekam fakta terjadi selama tindakan berlangsung. Tahap penyusunan rencana yang penulis lakukan pada penelitian adalah sebagai berikut:

a. Menentukan kelas penelitian, yaitu kelas IV A
b. Melakukan observasi kelas
c. Menentukan materi yang diajarkan
d. Menyusun rencana pelaksnaan pembelajaran (RPP)
e. Menyususn alat evaluasi berupa tes awal dan tes akhir

2. Tindakan (*Acting*)

Pada tahap ini tindakan yang dilakukan peneliti adalah memberikan materi dan melaksanakan proses pembelajaran sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (rpp) yang telah dirancang. Selain itu peneliti juga memberikan pre test di awal pembelajaran dan memberikan post tes diakhir pembelajaran agar mengetahui kemampuan siswa sebelum dan sesudah di terapkannya model pembelajaran kooperatif tipe tgt menggunakan puzzle.

3. Pengamatan (*Observasing*)

Pada tahap ini yang dilakukan adalah mengamati prosedur pelaksannaan pembelajaran yang terdiri dari aktivitas kemampuan guru dalam mengajar serta mencatat semua hal – hal yang terjadi selama pelaksnaan pembelajaran

berlangsung. Pengamatan ini dilakukan untuk dijadikan bahan masukan sebagai penyempurnaan pada siklus - siklus selanjutnya.

4. Refleksi (*Reflecting*)

Pada prinsipnya yang dimaskud dengan istilah refleksi ialah perbuatan merenung atau memikirkan sesuatu atau upaya yang dilakukan oleh guru. Dengan demikian refleksi dapat ditentukan sesudah adanya pelaksanaan tindakan. refleksi yang dilakukan pada akhir siklus pertama bertujuan untuk mengidentifikasi baik kemajuan-kemajuan yang telah diperoleh maupun kekurangan – kekurangan atau hambatan yang masih dihadapi. Hasil refleksi akan membuat guru menyadari tingkat keberhasilan dan kegagalan yang dicapainya. Kemudian hasil refleksi ini digunakan untuk memperbaiki dan mendapatkan masukan bagi guru dalam rencana tindakan pada siklus kedua atau berikutnya.

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian merupakan orang yang diteliti dalam penelitian. Adapun yang mejadi subjek penelitian disini adalah siswa kelas IV MIN Cot Gue Aceh Besar, yang berjumlah 35 siswa.

C. Instrumen Peneletian

Sebelum melaksanakan penelitian dilapangan, peneliti terlebih dahulu menyiapkan instrumen – instrumen penelitian. Instrument penelitian merupakan salah satu perangkat yang digunakan dalam mencari sebuah jawaban pada suatu

penelitian. Berikut ini merupakann uraian satu persatu macam – macam instrument yang digunakan oleh peneliti, antara lain:

1. Lembar observasi siswa

Lembar observasi siwa dalam pembelajaran digunakan untuk mengetahui aktivitas fisik yang dilakukan oleh guru dan siswa selama proses belajar mengajar berlangsung. Pengisian lembar pengamatan dilakukan dengan membubuhkan tanda chek list dalam kolom yang sesuai dengan gambaran yang di amati. Lembar observasi diberikan kepada pengamat (*Obsever*) untuk mengamati setiap kegiatan selama proses pembelajaran berlangsung.

2. Soal *pre test* dan *post test*

*Pre te*s dilakukan untuk mengetahui kemapuan awal siswa tentang pengubinan sebelum diajarkan dengan model tgt menggunakan puzzle. Kemudian *pos test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah penggunaan model tgt menggunakan puzzle.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian ini adalah mendapakan data. Peneliti menggunakan beberapa teknik pengumpulan data, antara lain :

1. Observasi

Observasi adalah memperhatikan sesuatu dengan pengamatan langsung meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek, dengan menggunakan seluruh alat indra melalui penglihatan, penciuman, pendengaran, peraba dan

pengecap.[34] Observasi yang dilakukan penelitian ini ialah mengamati aktivitas yang dilakukan siswa selama proses pembelajaran untuk setiap kali pertemuan.

2. Tes

Tes merupakan instrument penelitian untuk mengukur perilaku atau kinerja seseorang. Tes berfungsi untuk mengukur hasil belajar siswa, dalam bentuk nilai atau skor. Tes yang digunakan meliputi tes awal *(pre test)* dan juga tes akhir *(post test), pre tes* dilakukan sebelum kegiatan belajar mengajar dengan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT bertujuan untuk mengetahui kemampuan dasar peserta didik, sedangkan *post test* dilakukan setelah proses belajar mengajar berlangsung dan bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik.

E. Teknik Analisis Data

Setelah semua kegiatan selesai dilakukan, maka langkah selanjutnya dalam penelitian ini adalah melakukan analisis terhadap semua data yang diperoleh selama penelitian. Tujuan analisis data ini adalah untuk menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan. Untuk medescripsikan data penelitian, maka dilakukan analisis sebagai berikut :

1. Analisis Data Observasi Aktivitas Siswa

Setelah keseluruhan data terkumpul, maka tahap berikutnya adalahpengolahan data atau hasil penelitan untuk memperoleh sebuah kesimpulan. Untuk menganalisis data hasil belajar siswa, peneulis menggunakan rumus

[34] Sutrisno Hadi. *Metodologi Research*. (Yogyakarta: UGM. 1997), hal. 56

persentase, yang bertujuan untuk mengetahui apakah tehnik yang digunakan sesuai dengan yang telah direncanakan.

Adapun rumus persentase menurut Sudijono adalah :

$$P = \frac{\mathrm{F}}{N} \times 100\ \%$$

Keterangan : P = Angka Persen
F = Frekuensi Aktivitas siswa
N = Jumlah Aktivitas Keseluruhan

Table 3.1 kategori kriteria penilaian hasil pengamatan guru dan siswa

No	Nilai %	Kategori penilaian
1	80 – 100	Baik sekali
2	66 – 79	Baik
3	56 – 65	Cukup
4	40 – 55	Kurang
5	30 - 39	gagal

Sumber: Anas Sudijono (2006:35)

2. Analisis Hasil Belajar siswa

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui apakah terjadi peningkatan hasil belajar melalui penerapan model kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan keterampilan siswa pada pembelajaran matematika. Ada dua kriteria ketuntasan belajar, yaitu ketuntasan individual dan ketuntasan klasikal. Menurut E. Mulyasa: berdasarkan teori belajar tuntas, seorang peserta didik dipandang tuntas jika ia mampu mencapai tujuan pembelajaran minimal 65 dari seluruh tujuan. Sedangkan suatu kelas dikatakan tuntas apabila mencapai nilai sekurang-kurangnya 80% dari 100% siswa yang ada di dalam kelas.

Untuk mengetahui adanya peningkatan hasil belajar siswa, maka dapat dianalisis dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\mathrm{F}}{N} \times 100\ \%$$

Keterangan : P = Persentase jumlah siswa
F = Jumlah siswa yang memiliki skor hasil tes
N = Jumlah siswa keseluruhan
100 % = Bilangan Tetap[35]

[35] Sudjana, *Metodologi Statistika*, (Bandung: Tarsito, 1992), hal 69

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Lokasi Penelitian

Gambaran umum lokasi Penelitian diperoleh dari hasil observasi lapangan, Observasi dan orientasi lapangan sangat perlu dilakukan oleh praktikan pada awal pelaksanan PPL.

1. Identitas Sekolah MIN 13 Aceh Besar

a.	Nama Sekolah	: MIN 13 Cot Gue
b.	Tempat	: Darul Imarah, Aceh Besar
c.	Nomor Statistik Sekolah (NSS)	: 1111110610038
d.	Alamat Sekolah/ kode POS	: Jln. Tgk. Fakinah, Desa Lamkawe, Aceh Besar/23352
e.	Provinsi	: Aceh
f.	Kota/ Kabupaten	: Aceh Besar
g.	Kecamatan	: Darul Imarah
h.	Permanen/Semi Permanen	: Permanen

2. Letak Geografis

Madrasah Ibtidaiyah Negeri Cot Gue merupakan lembaga pendidikan formal yang berfungsi sebagai wadah atau tempat untuk menampung anak-anak usia wajib belajar dari usia 6 tahun sampai 12 tahun, mereka akan dibekali ilmu agama dan ilmu umum.

Madrasah Ibtidaiyah Negeri Cot Gue, pertama didirikan masyarakat pada tahun 1948, tepatnya pada 10 November 1948. pendirian madrasah tersebut di bawah Yayasan Tgk Syiek Lampeneuen yang dikelola oleh tokoh masyarakat sekitar dengan tujuan agar anak-anak di sekitar Cot Gue mempunyai tempat menuntut

ilmu meskipun masih dalam bentuk swasta. Sekolah Madrasah Ibtidaiyah swasta Cot Gue, berjalan selama 11 tahun di bawah Yayasan Tgk Syiek Lampeneuen, dan mendapat penegerian pada 10 Februari 1959 dengan Nomor SK 11 Tahun 1959.

Setelah penegerian dan mendapat jatah guru pegawai Negeri, dengan demikian operasional MIN Cot Gue Aceh Besar semakin lancar. Letak sekolah MIN Cot Gue dengan pusat kecamatan 3 Km, dengan jarak ke pusat kota 7 Km. dan juga dengan sekolah dasar lain sekitar 5 Km.

Batas- batas MIN Cot Gue sebagai berikut:

- Sebelah Barat Berbatasan dengan Desa Kuta Karang.
- Sebelah Timur Berbatasan dengan Puskesmas Pembantu
- Sebelah Selatan Berbatasan dengan Jalan Raya.
- Sebelah Utara Berbatasan dengan Desa Lamkawe.

Kesepakatan tiga menteri tersebut, maka kedudukan Madrasah Ibtidaiyah Negeri Cot Gue sama dengan sekolah-sekolah umum yang lain dan tidak ada bedanya antara Negeri dengan swasta.

3. Fasilitas yang dimiliki Madrasah

Fasilitas (sarana dan prasarana) pendidikan di sekolah merupakan faktor yang sangat menentukan, karena dengan adanya sarana dan prasarana belajar yang lengkap, maka hasil yang dicapai akan lebih baik daripada kekurangan atau tanpa sarana sama sekali. Sarana dan prasarana yang yang dimaksud yaitu, ruangan belajar yang baik, perpustakaan yang lengkap, media-media belajar yang baik bahkan dilengkapi dengan komputer dan sebagainya.

Proses belajar mengajar pada sebuah lembaga pendidikan harus didukung oleh fasilitas dan sarana yang dapat menunjang proses pembelajaran dan peningkatan mutu pendidikan. Pada lembaga pendidikan tingkat madrasah ibtidaiyah yang ada di Darul Imarah, peningkatan kualitas pendidikan dilakukan seiring dengan mengajar. Tanpa adanya sarana dan prasaran yang memadai, maka kualitas pendidikan tidak dapat ditingkatkan, sehingga tujuan pendidikan yang telah dirumuskan tidak akan dapat tercapai.

Tabel 4.1. Keadaan Gedung MIN 13 Cot Gue

NO	Ruang	Jumlah
1.	Gedung Sekolah	1 Unit
2.	Ruang Belajar	18 Ruang
3.	Ruang Kepala Madrasah	1 Ruang
4.	Ruang Guru	1 Ruang
5.	Ruang Perpustakaan	1 Ruang
6.	Ruang Gudang	1 Ruang
7.	Kantin Sekolah	1 Ruang
8.	MCK	8 Ruang

Sumber Data: Dokumentasi MIN 13 Aceh Besar Tahun Pelajaran 2017

4. Keadaan Guru dan Siswa

a. Keadaan Guru

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari guru , kurikulum, metode dan siswa. Hal ini merupakan suatu realitas sejak adanya pendidikan. Guru adalah suatu komponen penting diantara komponen pendidikan. Kebersihan program pendidikan tidak terlepas dari kemampuan guru dalam mengakomodir kemapuan yang ada dalam dirinya dan diri siswa. Guru yang bertugas mengkomunikasikan segala hal yang menyangkut dengan pengetahuan anak didik di madrasah, sangat menentukan terhadap keberhasilan dan belajar secara tuntas.

Tenaga pengajar (guru) merupakan unsur yang paling penting dalam proses belajar mengajar. Karena itu, tersedianya tenaga pengajar yang cukup merupakan

suatu keharusan yang dimiliki oleh sebuah madrasah atau lembaga pendidikan. Syarat untuk mejadi pengajar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 13 Cot Gue adalah mempunyai pengetahuan keagamaan dan pengetahuan umum yang memadai, memiliki akhlak terpuji sebagai panutan masyarakat, bekerja dengan penuh keikhlasan dan mempunyai kedisiplinan yang tinggi serta bersedia mentaati semua peraturan yang diberlakukan di sekolah.

Tabel 4.2. Keadaan Guru/ Pegawai MIN 13 Cot Gue

No	Jabatan	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	Guru PNS	7	26	32
2.	Guru Non PNS	2	9	11
3.	Pegawai PNS	1	-	1
4.	Pegawai Bakti	1	2	3
	Jumlah	11	37	47

Tenaga pendidik yang mengajar di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 13 Cot Gue hampir seluruhnya berijazah Strata satu (S-1) dan 2 orang sedang melanjutkan kuliah Strata Satu (S-1). Guru yang menjagar di MIN 13 Cot Gue pada umumnya merupakan guru tetap yang diangkat oleh Kementerian Agama, sedangkan selebihnya merupakan Guru tidak tetap yang betugas membantu terlaksananya pendidikan di sekolah tersebut.

Keadaan Siswa/ Siswi MIN Cot Gue Aceh Besar.

Untuk mengetahui keadaan siswa/siswi MIN Cot Gue Aceh Besar dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

Tabel 4.3. Keadaan Siswa/Siswi MIN 13 Aceh Besar Berdasarkan Kelas.

No	Kelas	Lk	Pr	Jumlah
1	Kelas I	77	66	143
2	Kelas II	67	54	121
3	Kelas III	76	66	142
4	Kelas IV	70	67	137
5	Kelas V	36	29	65
6	Kelas VI	46	41	87
Total		372	323	695

Sumber data MIN Cot Gue Aceh Besar, Tanggal 11 Januari 2017.

Tabel 4.3. di atas menunjukkan keseluruhan siswa dan siswi dari kelas I-VI siswa/i MIN Cot Gue Aceh Besar sebanyak 695 orang.

B. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian dilakukan selama dua hari, yaitu dari tanggal 19 September dan tanggal 26 September 2017. Pada hari pertama melakukan penelitian, peneliti langsung melakukan pembelajaran, dan memberikan pre test kepada siswa, yaitu tentang bangun segi banyak yang membentuk pengubinan. Jumlah siswa dalam kelas IV/ B ini adalah 30 orang. Pre test dilakukan pada tanggal 19 september 2017. Tes ini diberikan untuk mengetahui pengetahuan awal yang dimiliki siswa. Adapun hasil pre test dapat dilihat pada tabel 4.4 di bawah berikut:

Tabel 4.4. Skor Hasil Pretest Siswa

No.	Kode Siswa	Jenis Tes		Keterangan
		Skor	KKM	
1.	Siswa 1	60	75	Tidak Tuntas
2.	Siswa 2	40	75	Tidak Tuntas
3.	Siswa 3	40	75	Tidak Tuntas
4.	Siswa 4	80	75	Tuntas
5.	Siswa 5	40	75	Tidak Tuntas
6.	Siswa 6	60	75	Tidak Tuntas

7.	Siswa 7	80	75	Tuntas
8.	Siswa 8	60	75	Tidak Tuntas
9.	Siswa 9	60	75	Tidak Tuntas
10.	Siswa 10	80	75	Tuntas
11.	Siswa 11	40	75	Tidak Tuntas
12.	Siswa 12	80	75	Tuntas
13.	Siswa 13	40	75	Tidak Tuntas
14.	Siswa 14	60	75	Tidak Tuntas
15.	Siswa 15	80	75	Tuntas
16.	Siswa 16	80	75	Tuntas
17.	Siswa 17	40	75	Tidak Tuntas
18.	Siswa 18	40	75	Tidak Tuntas
19.	Siswa 19	40	75	Tidak Tuntas
20.	Siswa 20	60	75	Tidak Tuntas
21.	Siswa 21	80	75	Tuntas
22.	Siswa 22	60	75	Tidak Tuntas
23.	Siswa 23	80	75	Tuntas
24.	Siswa 24	60	75	Tidak Tuntas
25.	Siswa 25	80	75	Tuntas
26.	Siswa 26	40	75	Tidak Tuntas
27.	Siswa 27	60	75	Tidak Tuntas
28.	Siswa 28	80	75	Tuntas
29.	Siswa 29	80	75	Tuntas
30.	Siswa 30	80	75	Tuntas

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 13 Aceh Besar 2017

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa hanya 12 siswa (40%) yang tuntas belajar dalam pada materi pengubinan, sedangkan 18 siswa (60%) lainnya yang belum tuntas belajar pada materi pengubinan. Berdasarkan KKM yang ditetapkan yaitu 75, ini berarti kemampuan siswa secara klasikal belum mencapai 80% maka untuk siklus I guru harus mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), dan lembar observasi aktifitas siswa yang semunya dapat dilihat pada lampiran.

b. Tahap Pelaksanaan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Siklus I dilakukan pada 19 September 2017, siklus II dilaksanakan pada 26 Sptember 2017.

Adapun uraian pelaksanaan setiap siklusnya adalah sebagai berikut :

1. Siklus I

Siklus I terdiri dari empat tahap yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan, dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan

Pada tahap ini peneliti mempersiapkan beberapa hal, yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan mengacu pada silabus. Selain itu peneliti juga menyiapkan alat *games Puzzle* yang dibutuhkan dalam pembelajaran baik Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), Lembar Kerja Siswa (LKS), lembar Observasi aktifitas siswa yang semuanya dapat dilihat pada lampiran.

b. Tahap Pelaksanaan (Tindakan)

Tahap pelaksanaan (tindakan) RPP I, dilakukan pada tanggal 19 September 2017. Kegiatan pembelajaran dibagi ke dalam tiga tahap yaitu pendahuluan (kegiatan awal), kegiatan inti dan kegiatan akhir (penutup). Tahap-tahap tersebut sesuai dengan RPP I (terlampir).

Kegiatan pembelajaran pada tahap pendahuluan diawali dengan memberikan salam, kemudian guru mengkondisikan kelas dengan cara duduk yang baik. Guru melakukan appersepsi dengan menanyakan materi yang dipelajari

sebelumnya, dan guru memberikan motivasi kepada siswa dengan menyampaikan manfaat dari pelajaran yang akan dipelajari. Selanjutnya guru juga menyampaikan tema dan materi yang akan dipelajari, menjelaskan tujuan pembelajaran, serta menginformasikan sekilas proses pembelajaran yang akan berlangsung.

Tahap selanjutnya yaitu kegiatan inti, pada tahap ini guru menjelaskan materi pembelajaran tentang pengubinan, kemudian guru menjelaskan tentang segi banyak untuk membentuk suatu pengubinan dengan menggunakan media *puzzle.* Guru memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk bertanya dan memberikan kesempatan kepada siswa lain untuk menjawab pertanyaan dari temannya. Guru membagikan LKS I kepada masing-masing siswa dan memantau siswa melakukan tugasnya. Guru berkeliling mengawasi serta mengevaluasi proses pembelajaran jika ada siswa yang ribut atau mengerjakan aktifitas yang tidak relevan dengan pembelajaran. Kemudian guru mempersilahkan siswa untuk mempresentasikan hasil lembaran kerja tersebut. Kemudian guru mengarahkan siswa cara bermain games tournament. Guru membentuk meja tournament dan setiap kelompok memainkan puzzle dengan memasang puzzle dengan benar dan waktu yang cepat. Kelompok yang dapat menyelesaikan puzzle dengan benar dan waktu yang tercepat diberi penghargaan.

Pada kegiatan akhir guru dan siswa menyimpulkan mengenai materi yang sudah dipelajari. Guru melakukan refleksi, penguatan, memberikan pesan moral dan menutup pembelajaran dengan salam.

c. Tahap pengamatan (Observasi)

Obsevasi dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran siklus I berlangsung. Observasi dilakukan terhadap aktifitas siswa dan hasil belajar serta mencatat semua hal-hal yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran.

1) Observasi Aktifitas Siswa Pada Siklus I

Pada tahap ini, adalah kegiatan mengamati aktifitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dari awal sampai akhir untuk setiap pertemuan. Hasil pengamatan aktifitas siswa pada RPP I dapat dilihat pada tabel 4.5 berikut ini.

Tabel 4.5: Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa Selama Kegiatan Pembelajaran pada Pembelajaran RPP I

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
	A. Kelompok (Teams)				
1.	Mendengarkan penyampaian guru			3	
	B. Presentasi Kelas (Class presentation)				
2.	Mendengarkan dan menyimak presentasi guru		2		
3.	Bertanya atau menjawab pertanyaan			3	
4.	Kekompakan mengerjakan LKS kelompok		2		
5.	Mempresentasikan LKS			3	
	C. Permainan (Game)				
6.	Keterampilan menjawab pertanyaan			3	
7.	Kekompakan kelompok dalam permainan			3	
	D. Pertandingan (Tournament)				
8.	Kekompakan kelompok dalam tournament			2	
9.	Ketepatan dalam tournament			2	
	E. Penghargaan				
10.	Menerima penghargaan dari guru			2	
11.	Menarik kesimpulan materi pelajaran			2	
	Jumlah	**31**			
	Rata-rata	**2,18**			

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 13 Aceh Besar 2017

$$P = \frac{f}{n} x\ 100\%$$

$$P = \frac{31}{44} x\ 100\%$$

$$= 70{,}45\%$$

Hasil observasi pada tabel 4.4 di atas menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran melalui model teams games tournament pada siklus I mendapatkan skor persentase 70, 45%. Berdasarkan kategori penilaian persentase 70, 45% berada pada kategori baik, namun masih ada beberapa aktifitas yang perlu ditingkatkan yaitu: pertama, motivai untuk mempelajari pengubinan. Kedua, melakukan Tanya jawab mengenai materi pengubinan dengan puzzle. Ketiga, memperagakan proses pengubinan. Keempat, ketepatan siswa dalam menerjakan LKS. Kelima, kerja sama siswa dalam mengerjakan LKS. Keenam, maju ke depan kelas untuk mempresentasikan tugas kelompok dan memperagakan penyusunan puzzle. Ketujuh, menyimpulkan materi yang sudah dipelajari.

2) Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada RPP I, guru memberikan soal tes untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkan model Teams Games Tournament (TGT) yang diikuti 30 siswa. Skor hasil tes belajar siswa pada RPP I dapat dilihat pada tabel 4.6 berikut:

Tabel 4.6: Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus I

No.	Kode Siswa	Jenis Tes		Keterangan
		Skor	KKM	
1.	Siswa 1	80	75	Tuntas
2.	Siswa 2	80	75	Tuntas
3.	Siswa 3	80	75	Tuntas

4.	Siswa 4	80	75	Tuntas
5.	Siswa 5	40	75	Tidak Tuntas
6.	Siswa 6	60	75	Tidak Tuntas
7.	Siswa 7	80	75	Tuntas
8.	Siswa 8	80	75	Tuntas
9.	Siswa 9	60	75	Tidak Tuntas
10.	Siswa 10	100	75	Tuntas
11.	Siswa 11	80	75	Tuntas
12.	Siswa 12	80	75	Tuntas
13.	Siswa 13	80	75	Tuntas
14.	Siswa 14	60	75	Tidak Tuntas
15.	Siswa 15	100	75	Tuntas
16.	Siswa 16	80	75	Tuntas
17.	Siswa 17	80	75	Tuntas
18.	Siswa 18	80	75	Tuntas
19.	Siswa 19	80	75	Tuntas
20.	Siswa 20	80	75	Tuntas
21.	Siswa 21	80	75	Tuntas
22.	Siswa 22	60	75	Tidak Tuntas
23.	Siswa 23	40	75	Tidak Tuntas
24.	Siswa 24	60	75	Tidak Tuntas
25.	Siswa 25	80	75	Tuntas
26.	Siswa 26	60	75	Tidak Tuntas
27.	Siswa 27	80	75	Tuntas
28.	Siswa 28	100	75	Tuntas
29.	Siswa 29	80	75	Tuntas
30.	Siswa 30	100	75	Tuntas

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 13 Aceh Besar 2017

$$\text{KKM} = \frac{jumlah\ siswa\ yang\ tuntas}{jumlah\ siswa\ keseluruhan}\ x\ 100\%$$

$$= \frac{22}{30}\ x\ 100\%$$

$$= 73,\ 33\%$$

Berdasarkan hasil tes siklus I pada tabel 4.5 di atas diketahui bahwa sebanyak 22 siswa (73,33%) tuntas belajar pada materi pengubinan, sedangkan sebanyak 6 siswa (35,3%) lainnya yang secara individu masih di bawah KKM di sekolah tersebut. Siswa sudah tuntas belajar pada siklus I adalah 73,33% belum mencapai

kriteria ketuntasan klasikal, yaitu 80% siswa harus mencapai KKM secara individual, sehingga ketuntasan belajar siswa secara klasikal untuk siklus I belum berhasil.

d. Tahap Refleksi Siklus I

Secara umum, penjelasan tentang hasil permasalahan untuk aspek-aspek yang perlu diperbaiki selama proses pembelajaran pada siklus I dapat dilihat pada tabel 4.7 berikut:

Tabel 4.7: Hasil Temuan Selama Proses Pembelajaran Siklus I

No	Refleks	Hasil Temuan	Rekomendasi siklus II
1	Aktifitas Siswa	Kurang termotivasi untuk mempelajari pengubinan	Guru harus menekankan dalam memotivasi siswa pada tahap selanjutnya
		Kurangnya melakukan tanya jawab mengenai materi pengubinan dengan menggunakan puzzle segi banyak	Pada pertemuan selanjutnya guru harus bias mendorong siswa untuk melakukan Tanya jawab mengenai materi pengubinan dengan menggunakan puzzle segi banyak
		Masih sangat sulit menyusun puzzle untuk melakukan pengubinan	Pada pertemuan selanjutnya guru harus lebih menekankan pada penyusunan puzzle untuk membentuk pengubinan
		Kurangnya ketepatan siswa dalam mengerjakan LKS	Pada pertemuan selanjutnya guru harus lebih membimbing siswa ketika sedang mengerjakan LKS
		Kurangnya partisipasi dalam bekerja sama menyelesaikan puzzle	Guru memberikan peringatan dan sanksi kepada siswa yang tidak mau berpartisipasi dalam kelompok pada tahap berikutnya
		Sebagian kecil siswa yang bisa menyimpulkan materi yang sudah dipelajari	Pada pertemuan selanjutnya guru harus bisa lebih banyak membuat siswa untuk menyimpulksn msteri

			yang sudah dipelajari
2	Hasil belajar siswa	Masih ada 8 siswa yang belum mampu melakukan pengubinan sehingga tidak mencapai skor ketuntasan	Pada tahap selanjutnya guru akan lebih menekankan dalam melakukan pengubinan menggunakan puzzle segi banyak

Terlihat dari tabel 4.6 hasil belajar siswa belum tuntas. Masih ada 8 siswa yang belum tuntas. Hal ini disebabkan kesulitan-kesulitan yang mereka hadapi yaitu: pertama, masih sulit untuk bertanya hal-hal yang tidak dipahami. Kedua, kurang ketelitian dan ragu dalam menjawab soal. Ketiga, kurangnya antusias siswa dalam belajar.

2. Siklus II

Siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terdapat pada siklus I. adapun kekurangan pada siklus I yaitu: pertama,siswa masih sulit untuk bertanya hal-hal yang tidak dipahami. Kedua, kurang ketelitian dan ragu dalam menjawab soal. Ketiga, kurangnya antusias siswa dalam belajar. Siklus II terdiri atas tahap perencanaan, tahap pelaksanaaan, tahap pengamatan dan refleksi.

a. Tahap Perencanaan Siklus II

Oleh karena pada siklus I indikator penelitian yang telah ditetapkan belum tercapai, maka dilanjutkan dengan siklus II. Sebelum melaksanakan tindakan pada siklus II, peneliti mempersiapkan beberapa hal, yaitu Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Selain itu, peneliti juga menyiapkan alat dan media pembelajaran yang dibutuhkan dalam pembelajaran baik RPP, seperti Lembar Kerja Siswa (LKS), lembar observasi aktifitas siswa.

b. Tahap Pelaksanaan (Tindakan) Siklus II

Pelaksanaan pembelajaran siklus II dilaksanakan pada hari selasa tanggal 26 September 2017. Kegiatan yang dilaksanakan pada siklus ini hampir sama dengan kegiatan pada siklus I yaitu kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir.

c. Tahap Pengamatan (Observasi) Siklus II

Observasi dilakukan selama proses kegiatan pembelajaran siklus II berlangsung. Observasi dilakukan terhadap aktifitas siswa dan hasil belajar serta mencatat semua hal-hal yang terjadi selama pelaksanaan pembelajaran.

1) Observasi Aktifitas Siswa pada siklus II

Pada tahap ini adalah kegiatan mengamati aktifitas siswa pada saat pembelajaran berlangsung, dari awal sampai akhir untuk setiap pertemuan. Hasil pengamatan aktifitas siswa pada RPP III dapat dilihat pada tabel 4.8 berikut ini.

Tabel 4.8: Hasil Pengamatan Aktifitas Siswa selama kegiatan pembelajaran pada Pembelajaran RPP II

No	Aspek yang diamati	Nilai			
		1	2	3	4
A. Kelompok (Teams)					
1.	Mendengarkan penyampaian guru			4	
B. Presentasi Kelas (Class presentation)					
2.	Mendengarkan dan menyimak presentasi guru		3		
3.	Bertanya atau menjawab pertanyaan			3	
4.	Kekompakan mengerjakan LKS kelompok		4		
5.	Mempresentasikan LKS			4	
C. Permainan (Game)					
6.	Keterampilan menjawab pertanyaan			3	
7.	Kekompakan kelompok dalam permainan			4	
D. Pertandingan (Tournament)					
8.	Kekompakan kelompok dalam tournament			3	
9.	Ketepatan dalam tournament			4	
E. Penghargaan					
10.	Menerima penghargaan dari guru			4	
11.	Menarik kesimpulan materi pelajaran			3	

	Jumlah	**39**
	Rata-rata	**3,54**

$$P = \frac{f}{n} x\ 100\%$$

$$P = \frac{39}{44} x\ 100\%$$

$$= 88{,}63\%$$

80% - 100% = Baik Sekali
66% - 79% = Baik
56% - 65% = Cukup
40% - 55% = Kurang
30% - 39% = Gagal

Hasil observasi pada tabel 4.7 di atas menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran melalui model teams games tournament pada siklus II mendapatkan skor persentase 88, 63%. Berdasarkan kategori penilaian persentase 88, 63% berada pada kategori baik sekali.

2) Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Setelah dilakukan kegiatan pembelajaran pada RPP II, guru memberikan soal tes untuk mengetahui kemampuan siswa setelah diterapkan pembelajaran melalui model teams games tournament dengan menggunakan puzzle yang diikuti oleh 30 siswa. Skor hasil tes belajar siswa pada RPP II dapat dilihat pada tabel 4.9 berikut:

Tabel 4.9: Daftar Nilai Hasil Tes Belajar Siklus II

No.	Kode Siswa	Jenis Tes		Keterangan
		Skor	KKM	
1.	Siswa 1	100	75	Tuntas
2.	Siswa 2	100	75	Tuntas
3.	Siswa 3	80	75	Tuntas
4.	Siswa 4	90	75	Tuntas
5.	Siswa 5	90	75	Tuntas

6.	Siswa 6	70	75	Tidak Tuntas
7.	Siswa 7	80	75	Tuntas
8.	Siswa 8	100	75	Tuntas
9.	Siswa 9	90	75	Tuntas
10.	Siswa 10	100	75	Tuntas
11.	Siswa 11	80	75	Tuntas
12.	Siswa 12	90	75	Tuntas
13.	Siswa 13	100	75	Tuntas
14.	Siswa 14	70	75	Tidak Tuntas
15.	Siswa 15	100	75	Tuntas
16.	Siswa 16	100	75	Tuntas
17.	Siswa 17	80	75	Tuntas
18.	Siswa 18	100	75	Tuntas
19.	Siswa 19	90	75	Tuntas
20.	Siswa 20	80	75	Tuntas
21.	Siswa 21	100	75	Tuntas
22.	Siswa 22	90	75	Tuntas
23.	Siswa 23	90	75	Tuntas
24.	Siswa 24	80	75	Tuntas
25.	Siswa 25	80	75	Tuntas
26.	Siswa 26	100	75	Tuntas
27.	Siswa 27	80	75	Tuntas
28.	Siswa 28	100	75	Tuntas
29.	Siswa 29	100	75	Tuntas
30.	Siswa 30	90	75	Tuntas

Sumber: Hasil Penelitian di MIN 13 Aceh Besar 2017

$$\text{KKM} = \frac{jumlah\ siswa\ yang\ tuntas}{jumlah\ siswa\ keseluruhan}\ x\ 100\%$$

$$= \frac{28}{30}\ x\ 100\%$$

$$= 93,\ 33\%$$

Berdasarkan hasil tes siklus II pada tabel 4.8 di atas diketahui bahwa sebanyak 28 siswa (93,33%) tuntas belajar pada materi pengubinan, sedangkan sebanyak 2 siswa (6,6%) lainnya yang secara individu masih di bawah KKM di sekolah tersebut. Siswa sudah tuntas belajar pada siklus II adalah 93,33% sudah mencapai kriteria ketuntasan klasikal, yaitu 80% siswa harus mencapai KKM secara individual, sehingga ketuntasan belajar siswa secara klasikal untuk siklus II

sudah berhasil.

d. Tahap Refleksi Siklus II

Secara umum, penjelasan tentang hasil temuan untuk aspek-aspek yang perlu diperbaiki selama proses pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada tabel 4.10 berikut:

Tabel 4.10: Hasil Refleksi Selama Proses Pembelajaran Siklus II

No	Refleksi	Hasil Temuan	Rekomendasi
1	Aktifitas Siswa	Siswa sudah bisa melakukan Tanya jawab dengan baik mengenai materi pengubinan dengan menggunakan puzzle segi banyak dan sangat tepat dan cepat dalam mengerjakan LKS	Mengarahkan kepada siswa untuk mempertahankan kemampuan yang sudah ada
2	Hasil Belajar Siswa	Masih ada 2 siswa yang hasil belajarnya belum mencapai skor ketuntasan	Guru bisa menyediakan waktu khusus untuk memberikan bimbingan kepada siswa yang belum tuntas

3. Hasil Post Test (Tes Akhir)

Guna memperoleh hasil belajar siswa secara keseluruhan materi pengubinan dan siklus pembelajaran dengan penerapan model Teams Games Tournament (TGT). Post test dilaksanakan pada tanggal 26 September 2017. Hasil jawaban siswa berupa nilai test akhir dapat dilihat pada tabel 4.11 berikut:

Tabel 4.11: Hasil Post Test

No.	Kode Siswa	Jenis Tes		Keterangan
		Skor	KKM	
1.	Siswa 1	100	75	Tuntas
2.	Siswa 2	100	75	Tuntas
3.	Siswa 3	80	75	Tuntas

4.	Siswa 4	90	75	Tuntas
5.	Siswa 5	90	75	Tuntas
6.	Siswa 6	70	75	Tidak Tuntas
7.	Siswa 7	80	75	Tuntas
8.	Siswa 8	100	75	Tuntas
9.	Siswa 9	90	75	Tuntas
10.	Siswa 10	100	75	Tuntas
11.	Siswa 11	80	75	Tuntas
12.	Siswa 12	90	75	Tuntas
13.	Siswa 13	100	75	Tuntas
14.	Siswa 14	60	75	Tidak Tuntas
15.	Siswa 15	100	75	Tuntas
16.	Siswa 16	100	75	Tuntas
17.	Siswa 17	80	75	Tuntas
18.	Siswa 18	100	75	Tuntas
19.	Siswa 19	90	75	Tuntas
20.	Siswa 20	90	75	Tuntas
21.	Siswa 21	100	75	Tuntas
22.	Siswa 22	90	75	Tuntas
23.	Siswa 23	90	75	Tuntas
24.	Siswa 24	90	75	Tuntas
25.	Siswa 25	90	75	Tuntas
26.	Siswa 26	100	75	Tuntas
27.	Siswa 27	80	75	Tuntas
28.	Siswa 28	100	75	Tuntas
29.	Siswa 29	100	75	Tuntas
30.	Siswa 30	90	75	Tuntas

Berdasarkan tabel 4.10 di atas hasil tes akhir siswa terdapat 2 orang siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar secara individu, dan 28 siswa yang sudah mencapai ketuntasan belajar secara klasikal dengan persentase 93,33%. Sesuai dengan ketuntasan belajar secara klasikal di sekolah dinyatakan tuntas apabila persentase mencapai 80% siswa tuntas secara individu. Hal ini menunjukkan bahwa siswa kelas IV/B MIN 13 Aceh Besar telah mampu menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru pada materi pengubinan dan menunjukkan peningkatan selama pembelajaran dengan penerapan model teams games

tournament (TGT).

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Aktifitas Siswa Selama Proses Pembelajaran

Aktifitas siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model Teams Games Tournament (TGT) adalah sebagai berikut: pada kegiatan awal, siswa menjawab salam dan berdo'a, siswa duduk dengan baik dan benar, siswa menjawab pertanyaan guru sesuai dengan pengetahuannya, siswa termotivasi untuk mempelajari pengubinan, siswa memperhatikan guru dalam menyampaikan tema dan materi yang akan dipelajari, siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai tujuan materi yang akan dipelajari, dan siswa mendengarkan guru dalam menjelaskan cara penilaian dalam proses pembelajaran. Pada kegiatan inti, siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengubinan dengan menggunakan bangun segi banyak, siswa berlatih membuat pengubinan, siswa bekerja dalam kelompok, ketepatan siswa dalam mengerjakan LKS, siswa mendengarkan peraturan saat memainkan game tournament menyusun puzzle, siswa memainkan tournament dengan menyusun puzzle dengan tepat dan cepat, dan guru memberikan penghargaan kepada siswa yang cepat dan tepat dalam menyusun puzzle. Pada kegiatan penutup, siswa melakukan Tanya jawab mengenai materi yang sudah dipelajari, siswa membuat kesimpulan tentang pengubinan dan guru melakukan refleksi.

Pada siklus I, siswa belum termotivasi untuk melakukan pengubinan, seperti: ada beberapa siswa yang masih berbicara dengan temannya dan ada

beberapa siswa tidak mendengarkan motivasi dari guru sehingga pada tahap selanjutnya siswa bermalas-malasan dan mengganggu teman lainnya dalam proses pembelajaran. Kemudian siswa belum mampu mengerjakan LKS dengan benar dan tepat, karena masih ada siswa yang belum memahami tentang pengubinan, masih ada siswa yang tidak senang terhadap anggota kelompoknya sendiri, sehingga siswa tidak mau bekerja sama dan berdampak pada kurang tepatnya siswa menjawab LKS. Pada tahap games tournament sebagian siswa tidak memahami cara menyusun puzzle dengan tepat dan kelompok bermain tidak kompak. Pada siklus II aktifitas siswa sudah berjalan sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

Dapat disimpulkan bahwa aktifitas siswa selama proses pembelajaran dengan penerapan model Teams Games Tournament pada materi pengubinan meningkat dari siklus I. Hal ini disebabkan karena aktifitas siswa selama proses pembelajaran pada kegiatan pendahuluan, inti dan penutup sudah terlaksana sesuai dengan RPP.

2. Hasil Belajar Siswa

Untuk mengetahui hasil belajar siswa, maka peneliti memberikan tes pada setiap siklus. Persentase hasil belajar siswa materi pengubinan pada siklus I adalah 22 siswa yang sudah mencapai KKM (63,33%) termasuk dalam kategori baik, dan 8 siswa yang belum mencapai nilai KKM. Hal ini disebabkan karena beberapa siswa yang masih kurang termotivasi dalam mempelajari pengubinan, siswa masih sulit untuk bertanya hal-hal yang tidak dipahami, siswa kurang ketelitian dalam menjawab soal pengubinan dan masih kurangnya antusias siswa

dalam belajar.

Hasil belajar siswa pada siklus II meningkat menjadi 28 siswa sudah mencapai KKM (93,33%) termasuk dalam kategori baik sekali dan 2 siswa yang belum mencapai dari nilai KKM. Siswa yang belum mencapai KKM, disebabkan kesulitan-kesulitan yang mereka hadapi yaitu: pertama, siswa 6 kurang termotivasi dalam belajar pengubinan. Kedua, siswa 14 masih kurang berpartisipasi dalam mengerjakan LKS dan bekerja sama dengan kelompok. Pada siklus II ini menunjukkan terdapat perbaikan dalam hasil pencapaian siswa dari siklus I sampai siklus II.

Selanjutnya tes akhir yang diberikan mencakup semua materi dari siklus I sampai siklus II. Hasil menunjukkan bahwa hasil belajar siswa secara klasikal termasuk dalam kategori tuntas dengan persentase 93,33% dengan KKM di MIN 13 Aceh Besar yaitu 75 untuk pelajaran matematika. Hasil tes belajar siklus I, siklus II, dan tes akhir tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe teams games tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengubinan siswa kelas IV/B di MIN 13 Aceh Besar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang penulis laksanakan tentang peningkatan hasil belajar siswa melalui model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament)* dengan menggunakan *puzzle* pada materi pengubinan di kelas IV MIN 13 Aceh Besar, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Penerapan model kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) menggunakan *puzzle* pada materi pengubinan di kelas IV pada siklus I adalah 22 siswa yang sudah mencapai KKM (63,33%) termasuk dalam kategori cukup, dan 8 siswa yang belum mencapai nilai KKM. Hal ini disebabkan karena beberapa siswa yang masih kurang termotivasi dalam mempelajari pengubinan, siswa masih sulit untuk bertanya hal-hal yang tidak dipahami, siswa kurang ketelitian dalam menjawab soal pengubinan dan masih kurangnya antusias siswa dalam belajar. Hasil belajar siswa pada siklus II meningkat menjadi 28 siswa sudah mencapai KKM (93,33%) termasuk dalam kategori baik sekali dan 2 siswa yang belum mencapai dari nilai KKM. Siswa yang belum mencapai KKM, disebabkan kesulitan-kesulitan yang mereka hadapi yaitu: kurang termotivasi dalam belajar pengubinan dan kurang berpartisipasi dalam mengerjakan LKS dan bekerja sama dengan kelompok. Pada siklus II ini menunjukkan terdapat perbaikan dalam hasil pencapaian siswa dari siklus I sampai siklus II. Selanjutnya tes akhir yang diberikan mencakup semua materi dari siklus I sampai siklus II. Hasil menunjukkan

bahwa hasil belajar siswa secara klasikal termasuk dalam kategori tuntas dengan persentase 93,33% dengan KKM di MIN 13 Aceh Besar yaitu 75 untuk pelajaran matematika. Hasil tes belajar siklus I, siklus II, dan tes akhir tersebut menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe (TGT) (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi pengubinan siswa kelas IV/B di MIN 13 Aceh Besar.

2. Aktifitas siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT pada konsep materi pengubinan pada siklus I mencapai kategori cukup dengan persentase 70,45%, siswa belum termotivasi untuk melakukan pengubinan, dan siswa tidak mendengarkan motivasi dari guru sehingga pada tahap selanjutnya siswa bermalas-malasan dan mengganggu teman lainnya dalam proses pembelajaran. Kemudian siswa belum mampu mengerjakan LKS dengan benar dan tepat, karena masih ada siswa yang belum memahami tentang pengubinan, masih ada siswa yang tidak senang terhadap anggota kelompoknya sendiri, sehingga siswa tidak mau bekerja sama dan berdampak pada kurang tepatnya siswa menjawab LKS. Pada tahap games tournament sebagian siswa tidak memahami cara menyusun puzzle dengan tepat dan kelompok bermain tidak kompak. Pada siklus II aktifitas siswa sudah berjalan sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sehingga pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 88,63% dengan kategori baik sekali.

B. Saran-saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan perlu dikemukakan saran sebagai berikut:

1. Guru diharapkan dapat menggunakan berbagai macam model pembelajaran yang sesuai dalam pembelajaran tematik khususnya Matematika, sehingga minat siswa untuk belajar Matematika semakin meningkat ketuntasan belajar siswa.
2. Diharapkan setiap guru matematika dapat memilih dan menerapkan media pembelajaran yang bervariasi sesuai dengan karakter materi.
3. Disarankan kepada pihak lain untuk melakukan penelitian yang sama pada materi lain sebagai bahan perbandingan dengan hasil penelitian.
4. Diharapkan kepada pembaca atau pihak yang berprofesi sebagai guru, agar penelitian ini menjadi bahan masukan dalam tata usaha meningkatkan mutu pendidikan di masa yang akan datang.

DAFTAR KEPUSTAKAAN

A Lie. 2005. *Cooperative Learning*, Jakarta: Gramedia

Anni. 2007. *Psikologi Belajar,* Semarang: UPT MKK UNNES

Anonim, 2010. *Puzzle.* Diakses tanggal 23 Januari 2016 dari situs (*http://www.omochatoys.com/index.php?option=com_content&view=article&id=496:puzzle&catid=78:mainan-edukatif&Itemid=163*

Erman. 2003. *Asesmen Proses Dan Hasil Dalam Pembelajaran Matematika, Bandung: Makalah*

Robert Slavin. 2008. *Cooperative Learning,* Jakarta: Nusa Media

Hanny. 2007. *Permendiknas Nomor: 20/2007 tentang Standar Penilaian Pendidikan,* Jakarta: Nusa Media

Ibrahim dan suparni. 2012. *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya,* Yogyakarta: Suka-Press UIN Sunan Kalijaga

Sofwan Aziz. *Belajar Matematika*. Diakses 22 November 2016 dari situs http//www.mathsolar.com.

Mohamad Nur. 2005. *Pembelajaran Kooperatif,* Surabaya: Pusat Sains dan Matematika UNESA

Nana Sudjana. 1996. *Penilaian Hasil Belajar Mengajar,* Bandung: Rosdakarya

Nurhadi. 2004. *Kurikulum 2004,* Jakarta: Grasindo

Nyimas Aisyah. 2004. *Pengembangan Pembelajaran Matematika MI,*

Jakarta: Dirjen Dikti Depdiknas

Permendiknas No. 23 Tahun 2006 tentang *Standar Kompetensi Lulusan untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah.*

Rosma Hartiny Sam's. 2010. *Model Penelitian Tindakan kelas*, Yogyakarta: Teras

Solihatin dan Raharjo. 2008. *Cooperative Learning* (*Analisis Model Pembelajaran IPS*), Jakarta: Bumi Aksara

Sry, Puzzle (online). diakses tanggal 23 Januari 2016, dari situs (*http://paudgrobogan.wordpress.com/2010/03/14/manfaat-puzzle-untuk-pendidikan*

Sofwan Aziz. 2016. *Belajar Matematika*, diakses tanggal 12 november 2016 dari situs http///w*ww.mathsolar.com*

Sutrisno Hadi. 1997. *Metodologi Research*, Yogyakarta: UGM

Sudjana. 1992. *Metodologi Statistika*, Bandung: Tarsito

SEGI BANYAK

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

1. Nama Lengkap : Murniati
2. Tempat/ Tgl Lahir : Banda Aceh/ 20 Juli 1994
3. Jenis Kelamin : Perempuan
4. Agama : Islam
5. Status Perkawinan : Kawin
6. Pekerjaan : Mahasiswi
7. Alamat : Jalan Mesjid, No. 121, Desa Mibo, Kec. Banda Raya, Kab. Banda Aceh
8. Riwayat Pendidikan
   a. MI : MIN Lhong Raya Tahun 2006
   b. SMP : SMPN 7 Banda Aceh Tahun 2009
   c. SMA : SMAN 7 Banda Aceh Tahun 2012
9. Nama Orang Tua
   a. Ayah : Hasyimi
   b. Pekerjaan : Pensiunan PNS
   c. Ibu : Muchsinah
   d. Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
   e. Suami : Jufri Akmal
   f. Pekerjaan : Dosen
   g. Alamat : Jalan Mesjid, No. 121, Desa Mibo, Kec. Banda Raya, Kab. Banda Aceh

Demikian daftar riwayat hidup ini saya perbuat dengan sebenarnya agar dapat dipergunakan seperlunya.

Banda Aceh, 30 Oktober 2017

Penulis

Murniati