



---

## PENINGKATAN *COLLABORATIVE SKILL* DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS 4 MELALUI MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*

Yuni Kristianti\*, Mawardi, Suhandi Astuti

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga Jawa Tengah, Indonesia

\*Email: 292015148@student.uksw.edu

**Abstrak.** Hasil observasi pada pra siklus terkait dengan pembelajaran matematika menunjukkan bahwa masih terdapat beberapa siswa yang terlihat kurang mampu bekerjasama dengan sesama teman saat proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, dari nilai tugas matematika siswa dapat diketahui bahwa lebih dari setengah jumlah keseluruhan siswa masih memperoleh nilai di bawah kriteria penilaian atau KKM. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dilakukan penelitian dengan tujuan untuk meningkatkan *collaborative skill* dan hasil belajar matematika siswa. Adapun jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilakukan dalam 2 siklus dengan menggunakan desain model Kurt Lewin yang terdiri dari 4 langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas 4 SDN Tingkir Lor 02 Salatiga dengan jumlah 33 siswa. Sedangkan instrumen pengumpulan data digunakan adalah lembar angket, tes tertulis dan lembar observasi. Analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif komparatif. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa persentase *collaborative skill* siswa mengalami peningkatan dari pra siklus yang hanya mencapai 21% menjadi 45% pada siklus I dan pada siklus II menjadi sebesar 82%. Peningkatan *collaborative skill* ini diikuti pula dengan peningkatan hasil belajar siswa yang dilihat dari capaian ketuntasan hasil belajar matematika siswa pada kondisi awal sebesar 42% menjadi 61% pada siklus I dan kembali meningkat pada siklus II menjadi sebesar 82%. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan *collaborative skill* siswa dan hasil belajar matematika materi bangun datar pada siswa kelas 4 SDN Tingkir Lor 02 Salatiga semester II tahun pelajaran 2018/2019.

**Kata Kunci:** *Teams Games Tournament* (TGT), *Collaborative Skill*, Hasil Belajar

**Abstract.** By the observation on pre-cycle related to mathematic learning, it shows that there are some student that still lack on teamworking during the learning process. Beside that, known by mathematics pre-test result, there more than half of students are unable to pass the passing grade. By that problem, some researches are held to improve the collaborative skill and students mathematics learning outcomes. The research is, Classroom Action Research (CAR) that done in 2 cycles using Kurt Lewin model design that consists of 4 steps, which are planning, doing, observations, and reflections. The subjects of this research are 33 of 4<sup>th</sup> grade students on SDN Tingkir Lor 02 Salatiga. While data collecting instrument that were used are a questionnaire, written test, and observations. Data analyst did by descriptive comparative analyze. The research result show that collaborative skill has increased from 21% to 45% in the first cycle, and 82% in the second cycle. The collaborative skill increasing followed by students learning result increase from 42% to 61% in the first cycle, and 82% on the second cycle. This research proves that *Teams Games Tournament* (TGT) model can improve students collaborative skill and students learning result on the flat dimensional figure-subieect of 4<sup>th</sup> grade on SDN Tingkir Lor 02 Salatiga, second semester on 2018/2019.

**Keywords:** *Teams Games Tournament* (TGT), *Collaborative Skill*, Learning Outcomes

## **Pendahuluan**

Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan hal-hal nyata ataupun ide-ide abstrak, konsep dan pola yang saling berkesinambungan dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Sebelum mengajarkan matematika, hal pertama yang perlu guru pahami adalah perbedaan kemampuan setiap siswa dan juga kesenangan siswa terhadap mata pelajaran matematika itu sendiri. Idealnya dalam mengajarkan matematika, guru perlu mendesain pembelajaran agar terjadi proses belajar yang bermakna bagi siswa. Hal ini perlu diperhatikan karena tujuan akhir dari belajar matematika adalah menjadikan siswa trampil menggunakan berbagai konsep matematika dalam kehidupan sehari-hari (Heruman, 2013). Untuk mewujudkan hal tersebut, siswa perlu dibekali kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama sejak duduk di bangku sekolah dasar (Ibrahim & Suparni, 2012). Kemampuan bekerjasama atau *collaborative skill* merupakan salah satu keterampilan belajar yang harus dimiliki siswa agar lebih siap menghadapi tantangan abad 21 mendatang. Abad 21 merupakan abad pengetahuan yang mana informasi dan teknologi semakin berkembang dengan cepat, sehingga dunia kerja kedepannya menuntut perubahan kompetensi, seperti kemampuan berpikir kritis, memecahkan masalah dan kemampuan berkolaborasi (Daryanto dan Karim, 2017). Oleh sebab itu, sekolah perlu menyiapkan siswa memasuki perubahan dunia kerja ke depan dengan mengembangkan kompetensi abad 21.

Dari hasil observasi awal yang telah dilakukan di SDN Tingkir Lor 02 Salatiga ditemukan bahwa kegiatan pembelajaran matematika pada materi bangun datar masih konvensional dan kurang mengedepankan kerjasama antar siswa. Proses pembelajaran yang berlangsung hanya mengerjakan soal mandiri setelah disampaikan materi berupa rumus keliling dan luas bangun datar. Akibatnya konsep keliling dan luas yang dimiliki oleh siswa masih rendah, sehingga dalam mengerjakan soal evaluasi siswa sering lupa rumus. Padahal seharusnya, dalam proses pembelajaran matematika siswa perlu ditanamkan dahulu konsep dasarnya, kemudian siswa diminta memahami konsep yang telah diperolehnya tersebut, baru setelah itu dilakukan pembinaan keterampilan yang bertujuan untuk melatih keterampilan siswa dalam menggunakan berbagai konsep matematika yang telah dikenal dan di pahami (Heruman, 2013). Selain itu, siswa juga terlihat kurang antusias dan berani bertanya ataupun menjawab pertanyaan selama proses pembelajaran berlangsung. Hal ini menjadikan siswa kurang terlatih atau berpengalaman dalam bekerjasama, akibatnya *collaborative skill* siswa masih rendah. Selain itu, hasil belajar matematika dengan materi bangun datar pun menunjukkan perolehan yang terbilang rendah atau belum mencapai KKM. Dimana lebih dari 50% siswa keseluruhan belum mencapai nilai diatas KKM yaitu 70 atau belum tuntas. Data awal hasil observasi mengenai *collaborative skill* dan hasil belajar siswa kelas 4 SDN Tingkir Lor 02 Salatiga dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 1. Persentase *Collaborative Skill* dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 4 pada Kondisi Awal**

	Kategori	Frekuensi	Persentase
Persentase <i>Collaborative Skill</i> Siswa	Sangat Tinggi	2	6%
	Tinggi	5	15%
	Sedang	6	18%
	Rendah	20	61%
	Total	33	100%
	Keterangan	Frekuensi	Persentase
Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa	Siswa Tuntas	14	42%
	Siswa Tidak Tuntas	19	58%
	Total	33	100%

Kerjasama adalah suatu kegiatan bekerja bersama-sama secara aktif dengan orang lain melalui kerja kelompok untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan sehingga dapat terjadi peningkatan pengetahuan pada diri siswa (Barkley, Cross & Major, 2012). Melalui kerjasama siswa dapat mengembangkan kepercayaan dirinya, menambah pengalaman belajar, dan membantu meningkatkan interaksi antar siswa (Rosita & Leonard, 2015). Johnson dan Johnson dalam Wulandari, Arifin & Irmawati (2015) mengemukakan 5 aspek atau komponen kerjasama yaitu; 1) saling ketergantungan positif, 2) adanya interaksi dalam kelompok, 3) adanya komunikasi, 4) akuntabilitas dan tanggungjawab personal individu, dan 5) keterampilan bekerjasama.

Hasil belajar menjadi tolok ukur ketercapaian suatu proses pembelajaran karena merupakan hasil perubahan dari akibat kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan. Hasil belajar juga dapat menunjukkan tingkat kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya (Sudjana, 2012). Dengan demikian, guru perlu memperhatikan faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Teori belajar oleh Gestalt dalam Susanto (2013) menjelaskan bahwa ada dua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu faktor diri siswa itu sendiri dan lingkungannya. Faktor dari diri siswa itu meliputi kemampuan berpikir, minat, motivasi dan kesiapan siswa untuk menerima pelajaran baik itu secara jasmani ataupun rohani. Sedangkan faktor lingkungan itu meliputi sarana dan prasarana, kompetensi guru, kreativitas guru, sumber belajar, metode serta dukungan dari keluarga atau lingkungan sekitarnya. Maka dari itu, didalam proses pembelajaran guru perlu juga memperhatikan prinsip-prinsip belajar seperti prinsip perhatian dan motivasi, prinsip keaktifan, keterlibatan langsung, pengulangan, tantangan, balikan dan penguatan, serta perbedaan individu sehingga hasil belajar yang diperoleh siswa dapat optimal dan menunjukkan adanya peningkatan atau perubahan (Dimiyati & Mudjiono, 2013).

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan membangun *collaborative skill* siswa adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif (Daryanto & Karim, 2017). Ada banyak tipe dalam model pembelajaran kooperatif. Model pembelajaran kooperatif yang menarik dan bermakna serta menyenangkan adalah model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT). Model TGT adalah suatu

model pembelajaran yang didasarkan atas kerja kelompok yang terdiri dari lima orang dengan latar belakang yang berbeda untuk mencapai tujuan yang sama (Suaeb, Degeng & Amirudin, 2017). Selain itu juga memungkinkan siswa untuk dapat menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama dan persaingan yang sehat (Priatna & Safitri, 2018).

Menurut Barr (2018) model pembelajaran *Teams Games Torutnament* (TGT) terdiri dari beberapa fase yaitu 1) menyampaikan tujuan pembelajaran dan memotivasi siswa untuk belajar, 2) mempresentasikan atau menjelaskan materi pelajaran kepada siswa, 3) guru membentuk kelompok heterogen kemudian siswa mengerjakan tugas bersama kelompoknya, 4) turnamen, dimana siswa akan saling uji kemampuan, 5) guru akan mengadakan evaluasi pembelajaran kepada seluruh siswa terkait dengan materi yang sudah dipelajari dikelas dan 6) guru akan melakukan atau memberikan penghargaan kelompok yang telah mencapai nilai baik. Hal ini ditujukan agar pembelajaran matematika menjadi lebih menarik dan mudah menguasai konsep matematika melalui kerjasama didalam kelompok. Sehingga siswa dapat memperoleh hasil belajar yang optimal.

Taniredja, Evi dan Sri (2011) menyebutkan bahwa penerapan model TGT dalam pembelajaran memiliki kelebihan, yaitu 1) siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya, 2) meningkatkan rasa percaya diri siswa, 3) mengurangi perilaku mengganggu siswa lainnya, 4) menambah motivasi belajar siswa, 5) memperdalam pemahaman siswa terhadap pokok bahasan, 6) meningkatkan kepekaan, toleransi antar siswa dan guru, serta 7) interaksi belajar dalam kelas menjadi lebih hidup dan tidak membosankan. Penerapan model TGT dalam pembelajaran menurut Santosa (2018) sangat bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar atau prestasi belajar, kemampuan koneksi, keaktifan siswa dan motivasi belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan dari data awal yang telah diuraikan diatas, maka penulis berkolaborasi dengan guru kelas untuk mengadakan penelitian yang bertujuan meningkatkan *collaborative skill* dan hasil belajar matematika siswa kelas 4 SDN Tingkir Lor 02 Salatiga pada materi bangun datar.

### **Metode Penelitian**

Penelitian ini berjenis penelitian tindakan kelas yang tindakannya dilakukan secara berulang-ulang agar diperoleh hasil yang terbaik. Desain PTK yang digunakan adalah model Kurt Lewin yang terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada penelitian ini dilakukan 2 siklus. Penelitian ini dilaksanakan di SDN Tingkir Lor 02 Salatiga semester II pada bulan November 2018 sampai bulau Februari 2019. Subjek yang diteliti adalah siswa kelas 4 yang berjumlah 33 orang terdiri 18 siswa perempuan dan 15 siswa laki-laki pada mata pelajaran matematika dengan materi keliling dan luas bangun datar dan keliling dan luas gabungan bangun datar.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini adalah berupa 1) lembar kuisisioner atau angket yang digunakan untuk mengukur *collaborative skill* siswa. 2) tes tertulis untuk mengukur pengetahuan matematika siswa, dan 3) lembar observasi untuk mengamati pelaksanaan tindakan pembelajaran dengan model TGT. Adapun indikator pengukuran *collaborative skill* siswa pada penelitian ini adalah; 1) saling memberikan pendapat dan tanggapan, 2) mempercayai anggota kelompok, 3) membangun rasa solidaritas, 4)



mengutamakan keterampilan mendengarkan, 5) saling bertukar informasi, 6) bertanggung jawab penuh terhadap kelompok, dan 7) saling bekoordinasi untuk memecahkan masalah.

Analisis instrumen yang dilakukan pada penelitian ini meliputi uji validitas, reliabilitas, daya beda, tingkat kesukaran dan fungsi pengecoh. Uji validitas instrumen menggunakan rumus korelasi *product moment* dan reliabilitas menggunakan rumus *Alpha*. Selanjutnya, analisis data yang dilakukan adalah analisis deskriptif komparatif, yaitu dengan membandingkan hasil dari setiap perolehan nilai pada siklus I dan siklus II. Teknik kualitatif digunakan untuk menunjukkan ketercapaian indikator *collaborative skill* dari siklus I dan siklus II. Sedangkan teknik kuantitatif digunakan untuk menganalisis pencapaian hasil belajar siswa dari siklus I dan siklus II.

Apabila pada siklus II persentase *collaborative skill* siswa yang berada dalam kategori sangat tinggi dan tinggi telah mencapai 80% dan persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa mencapai 80% dari 33 siswa yang telah mencapai KKM yaitu 70, maka penerapan model TGT ini dinyatakan berhasil. Adapun rentang skor dan kategori *collaborative skill* siswa dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

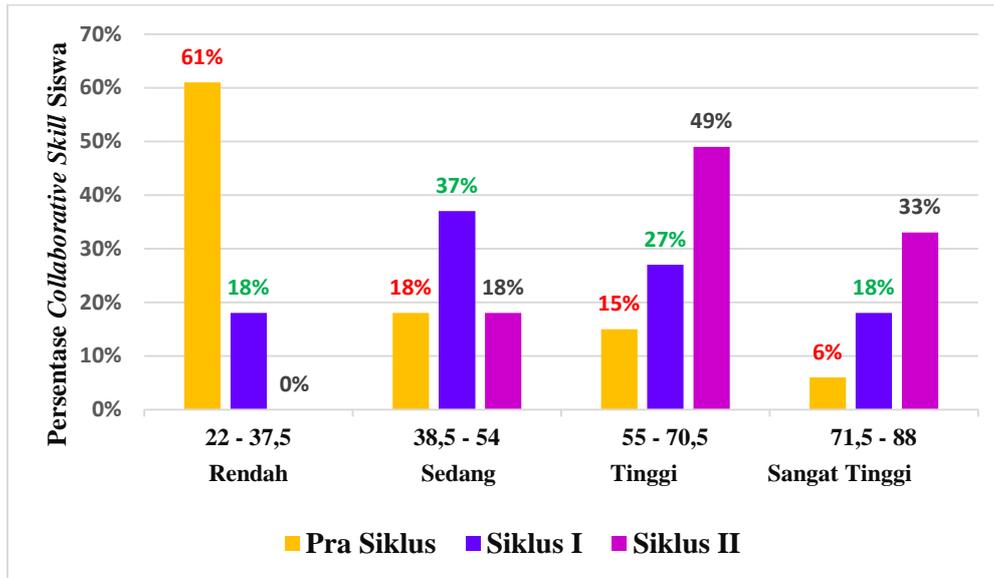
**Tabel 2. Rentang Skor dan Kategori Collaborative Skill Siswa**

Rentang Skor	Kategori Collaborative Skill
88 – 71,5	Sangat Tinggi
70,5 - 55	Tinggi
54 – 38,5	Sedang
37,5 - 22	Rendah

### Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil studi pendahuluan yang dilakukan pada bulan November 2018 diperoleh data tentang persentase *collaborative skill* siswa kelas 4 pada mata pelajaran matematika yang berjumlah 33 orang ada 6% siswa berada dalam kategori *collaborative skill* sangat tinggi, 15% siswa berada dalam kategori tinggi, 18% siswa berada pada kategori sedang dan 61% siswa berada pada kategori rendah. Selain kurangnya *collaborative skill* siswa ini, diketahui pula bahwa lebih dari setengah jumlah keseluruhan siswa masih memperoleh nilai yang belum terbilang rendah. Dimana dari Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 70 yang telah ditetapkan oleh sekolah diperoleh persentase ketuntasan hasil belajar sebesar 42% siswa yang telah mencapai KKM dan 58% siswa lainnya belum mencapai KKM.

Setelah dilakukan pembelajaran matematika dengan materi bangun datar menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I, persentase *collaborative skill* siswa pada kategori sangat tinggi dan tinggi dari pra siklus sebesar 21% meningkat menjadi 45 % dengan 18% siswa berada dikategori sangat tinggi dan 27% siswa berada dikategori tinggi. Sedangkan pada siklus II *collaborative skill* siswa menunjukkan persentase sebesar 82% dengan 33% siswa berada pada dikategori sangat tinggi dan 49% siswa dikategori tinggi. Berdasarkan hasil yang diperoleh setelah melakukan tindakan, maka dapat digambarkan peningkatan *collaborative skill* siswa pada setiap kategori melalui grafik seperti berikut.



**Gambar 1. Grafik persentase peningkatan *collaborative skill* siswa**

Dari gambar 1 di atas, dapat terlihat peningkatan persentase *collaborative skill* pada kategori sangat tinggi pada pra siklus adalah 6% atau 2 siswa. Setelah dilakukan siklus I, siswa yang berada pada kategori sangat tinggi meningkat 12% menjadi 18% atau 6 siswa. Persentase ini meningkat kembali pada siklus II sebesar 15% menjadi 33% atau 11 siswa. Selanjutnya siswa yang berada dalam kategori tinggi pada pra siklus sebesar 15% atau 5 siswa, pada siklus I mengalami peningkatan sebesar 12% menjadi 27% atau 9 siswa. Pada siklus II *collaborative skill* siswa mengalami peningkatan yang cukup banyak yaitu sebesar 22% sehingga persentase *collaborative skill* siswa menjadi 49% atau 16 orang.

Sedangkan persentase siswa yang berada dalam kategori sedang pada pra siklus adalah 18% atau 6 siswa, meningkat sebesar 19% sehingga persentasenya menjadi 37% atau 12 siswa pada siklus I. Pada siklus II, persentase siswa yang berada pada kategori sedang menjadi 18% atau 6 siswa saja. Kemudian, siswa yang berada dalam kategori rendah pada pra siklus menunjukkan presentase yang cukup banyak yaitu 61% atau 20 siswa. Setelah dilakukan siklus I jumlah siswa dalam kategori rendah menurun menjadi 6 siswa dengan presentase sebesar 18%. Hasil ini terus menunjukkan perubahan yang baik, dimana pada siklus II sudah tidak ada lagi siswa yang berada dalam kategori rendah pada *collaborative skill*.

Berdasarkan uraian di atas, maka ditunjukkan bahwa persentase *collaborative skill* siswa dengan kategori sangat tinggi dan tinggi pada pra siklus atau sebelum menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) adalah 21%. Setelah dilakukan siklus I dengan menggunakan model TGT pada mata pelajaran matematika dengan materi bangun datar, persentase *collaborative skill* yang diperoleh siswa adalah 45% dan meningkat kembali menjadi 82% pada siklus II.

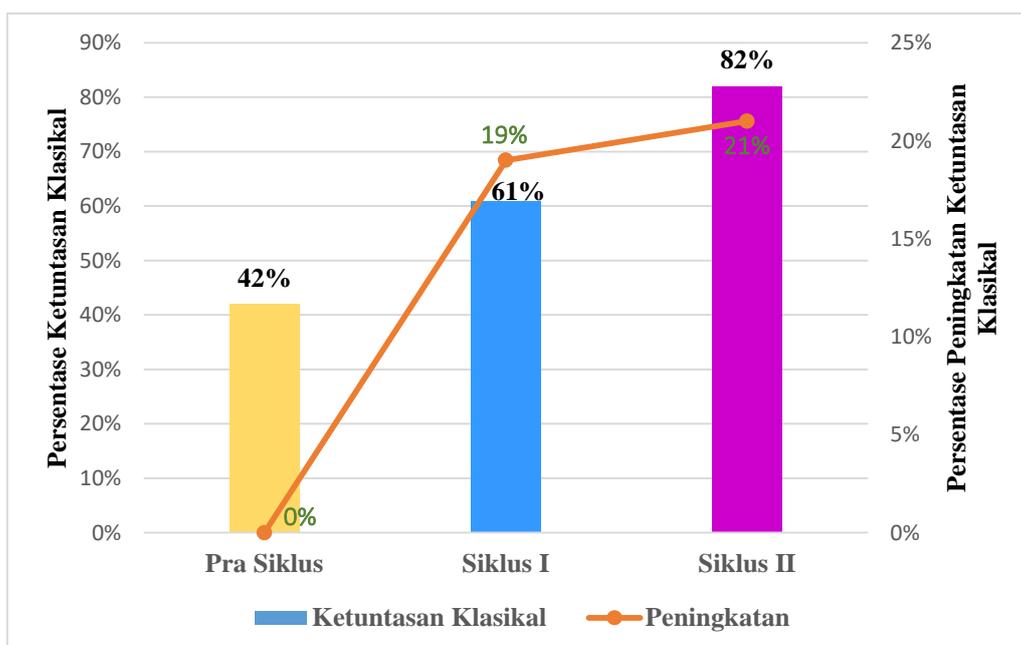
Sedangkan hasil belajar matematika siswa pada pra siklus menunjukkan nilai rata-rata siswa adalah sebesar 65 dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 14 orang. Setelah diberikan tindakan dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada siklus I, nilai rata-rata siswa mengalami peningkatan menjadi 71 dengan jumlah siswa yang tuntas adalah

20 orang. Pada siklus II nilai rata-rata siswa mencapai 75 dengan jumlah siswa yang tuntas adalah 27 orang. Secara rinci hasil belajar matematika siswa dari setiap siklusnya disajikan dalam rangkuman pada tabel di bawah ini.

**Tabel 3. Rangkuman Hasil Belajar Matematika Siswa**

No	Keterangan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		F	%	F	%	F	%
1	Tuntas	14	42	20	61	27	82
2	Tidak Tuntas	19	58	13	39	6	18
3	KKM	70		70		70	
4	Rata-rata	65		71		75	
5	Nilai Tertinggi	88		90		90	
6	Nilai Terendah	44		52		60	
Ketuntasan Klasikal		42%		61%		82%	
Peningkatan				19%		21%	

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa persentase ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Peningkatan ini dilihat dari pra siklus yang persentasenya hanya mencapai 42% saja. Setelah dilakukan tindakan pada siklus I, persentase ketuntasan belajar matematika siswa meningkat sebesar 19%, sehingga persentasenya menjadi 61%. Pada siklus II, persentase ketuntasan belajar siswa meningkat kembali sebesar 21%, sehingga diperoleh hasil persentase sebesar 82%. Berdasarkan data yang diperoleh tersebut, maka dapat digambarkan peningkatan persentase ketuntasan hasil belajar matematika siswa melalui grafik seperti berikut.



**Gambar 2. Grafik peningkatan Persentase Ketuntasan Hasil Belajar Matematika**

Hasil analisis keseluruhan mengungkapkan bahwa terjadi peningkatan *collaborative skill* dan hasil belajar siswa dari pra siklus sampai ke siklus II. Meningkatnya *collaborative skill* dan hasil belajar matematika siswa pada materi bangun datar ini terjadi karena didalam model *Teams Games Tournament* (TGT) terdapat unsur permainan dalam bentuk turnamen yang mempertandingkan antar kelompok sehingga terjadi proses pembelajaran yang interaktif, menyenangkan dan memberi penguatan materi yang telah diajarkan. Hal ini relevan dengan pengertian model *Teams Games Tournament* (TGT) yang disimpulkan oleh Anggraeni dan Wasitohadi (2014) yaitu bahwa salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan pemberian penguatan adalah model TGT.

Selain itu juga, keterlaksanaan setiap langkah model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran matematika juga memberi pengaruh terhadap capaian kemampuan siswa. Dimana pada siklus I, ada 2 kegiatan guru yang belum terlaksana dari 17 kegiatan yang disiapkan dan 2 kegiatan siswa pula yang belum terlaksana dari 16 kegiatan pada lembar observasi siswa, sehingga capaian *collaborative skill* dan hasil belajar siswa pada siklus I masih belum mencapai target. Sedangkan pada siklus II, guru telah melakukan semua langkah model TGT sesuai dengan sintaknya dan menghasilkan perolehan yang baik serta memenuhi target. Selama proses pembelajaran matematika menggunakan model TGT berlangsung, siswa menunjukkan respon balik yang baik terlebih pada tahap bekerjasama dalam kelompok. Dimana siswa sudah terlihat fokus dan teliti dalam menjawab soal pada siklus II daripada siklus I yang masih menunjukkan kecenderungan kurang fokus dengan kelompoknya sendiri saat mengerjakan tugas kelompok. Pada tahap turnamen, setiap kelompok terlihat saling berkompetisi, sangat antusias, memiliki keinginan untuk memenangkan pertandingan dan lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dari guru.

Peningkatan *collaborative skill* siswa dengan menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada penelitian ini selaras dengan hasil penelitian sebelumnya oleh Febriana, Mawardi & Astuti (2018) bahwa model TGT dapat meningkatkan *collaborative* siswa SD dari presentase 68% pada siklus I menjadi 76% pada siklus II. Sedangkan hasil ketuntasan belajar siswa yang jumlah 33 orang dengan menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada penelitian ini selaras dengan hasil penelitian oleh Surya (2018) dalam meningkatkan ketuntasan hasil belajar matematika siswa mencapai 87,9% (29 orang) dari 33 orang siswa dan penelitian oleh Riya (2017) dalam meningkatkan ketuntasan hasil belajar matematika dari 28 siswa mencapai 85,71% (24 siswa) yang telah mendapat nilai  $\geq 70$  (KKM). Selain itu, penelitian yang telah dilakukan oleh Wilujeng (2013) juga menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar matematika klasikal siswa dalam penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada 22 siswa mencapai ketuntasan klasikal sebesar 90,90% (20 siswa) pada siklus II dari 70,83% pada siklus I. Perubahan hasil yang diperoleh ini menunjukkan adanya peningkatan kemampuan yang sudah seharusnya terjadi setelah dilakukan pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pengertian belajar yaitu suatu proses perubahan perilaku tetap dari belum tahu menjadi tahu, dari tidak paham menjadi paham, dari tidak terampil menjadi terampil dan dari kebiasaan lama menjadi kebiasaan baru (Trianto, 2010).

Keterlaksanaan setiap langkah model *Teams Games Tournament* (TGT) yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran matematika dari hasil penelitian yang telah diuraikan



sebelumnya terbukti bahwa penerapan model *Teams games Tournamnet* (TGT) dapat meningkatkan *collaborative skill* siswa dan hasil belajar matematika siswa sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditetapkan pada penelitian ini yaitu sebesar 80% siswa dalam kategori *collaborative skill* sangat tinggi dan tinggi serta 80% ketuntasan hasil belajar siswa diatas KKM.

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada penelitian tindakan kelas yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) mampu meningkatkan *collaborative skill* siswa dan hasil belajar matematika materi bangun datar pada siswa kelas 4 SDN Tingkir Lor 02 Salatiga semester II tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dilihat dari persentase *collaborative skill* siswa yang berada dalam kategori sangat tinggi dan tinggi pada pra siklus adalah sebesar 21%, setelah dilakukan siklus I *collaborative skill* siswa meningkat menjadi 45% dan meningkat mencapai 82% pada siklus II. Peningkatan *collaborative skill* siswa ini diikuti juga dengan peningkatan hasil belajar matematika siswa. Dimana presentase ketuntasan hasil belajar siswa pada pra siklus adalah sebesar 42%, setelah dilakukan siklus I persentase ketuntasan hasil belajar siswa meningkat menjadi 61% dan pada siklus II meningkat menjadi 82%.

### Saran

Berdasarkan hasil penelitian penerapan model *Teams Games Tournament* (TGT) ini, maka penulis menyarankan:

1. Bagi siswa, untuk lebih aktif di dalam kelompok dan berani berbicara didepan semua orang.
2. Bagi guru, harus mampu menambah wawasan dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* (TGT) pada setiap mata pelajaran dengan memperhatikan kebutuhan serta kemampuan siswa juga.
3. Bagi sekolah, dapat menjadikan model *Teams Games Tournament* (TGT) sebagai salah satu alternatif dalam meningkatkan proses pembelajaran di dalam kelas yang dilakukan oleh guru.
4. Bagi peneliti selanjutnya, dapat melanjutkan dan mengembangkan penelitian ini dengan meneliti keterampilan belajar yang lainnya seperti keterampilan berpikir kritis, kreatif dan inovasi, dan berkomunikasi.

### Daftar Pustaka

- Anggraeni, Vian dan Wasitohadi. (2014). Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester II Tahun Pelajaran 2013 2014. *Satya Widya*, 30(2), 121-136.
- Barkley, Elizabert E., Cross, K. Patricia., & Major, Claire Howell. (2012). *Collaborative Learning Techniques: Teknik-Teknik Pembelajaran Kolaboratif*. Bandung: Nusa Media

- Barr, F. D. (2018). Literature Study: The Problematics in Applying Cooperative Learning Model Type Teams Games Tournaments (TGT) and Alternative Completion. In *Prosiding Seminar Nasional & Internasional*, 1(1), 210-215.
- Daryanto dan Karim, Syaiful. (2017). *Pembelajaran Abad 21*. Yogyakarta: Gava Media
- Dimiyati dan Mudjiono. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta
- Febriana, Stefani G., Mawardi., & Astuti S. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Berbantu Media Ular Tangga Untuk Meningkatkan Keterampilan Collaborative Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 2(2), 222-228.
- Heruman. (2013). *Model Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Ibrahim dan Suparni. (2012). *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta: Suka-Press.
- Priatna, A., & Safitri, F. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Operasi Hitung Campuran Siswa Kelas IV SD Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT). *Jurnal PGSD STKIP Subang*, 3(1), 1-22.
- Riya, M. D. (2017). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournamen (TGT) Berbantuan Kartu Domino Matematika Pada Siswa Kelas V SD. *e-Jurnal Mitra Pendidikan*, 1(9), 891-903.
- Rosita, I., & Leonard, L. (2015). Meningkatkan kerjasama siswa melalui pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(1).
- Santosa, D. S. S. (2018). Manfaat Pembelajaran Kooperatif Team Games Tournament (TGT) dalam Pembelajaran. *Ecodunamika*, 1(3).
- Suaeb, S., Degeng, I. N. S., & Amirudin, A. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 3(1), 146-154.
- Sudjana, Nana. (2012). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Cetakan Ketujuhbelas. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Surya, Y. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 154-163.
- Susanto, Ahmad. (2013). *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.
- Taniredja, T., Faridli, Evi. M., & Harminanto Sri. (2011). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. (2010). *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wulandari, B., Arifin, F., & Irmawati, D. (2015). Peningkatan kemampuan kerjasama dalam tim melalui pembelajaran berbasis lesson study. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(1), 9-16.