

PEMBELAJARAN PERKALIAN DAN PEMBAGIAN DENGAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT* BERBANTUAN MEDIA KERANJANG BIJI-BIJIAN TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR NEGERI 195 ISOLA

Resti Sarifah Ningsih¹, Linda Hania Fasha²

¹ SDN 195 Isola, Kota Bandung

² IKIP Siliwangi, Cimahi

¹ tetehiyes87@gmail.com, ² lindahania@ikipsiliwangi.ac.id

Abstract

This research is motivated by students who are less interested in learning multiplication and division because they think it is difficult to understand, and not fun, so that it causes unsatisfactory learning outcomes. The purpose of this study was to determine student learning outcomes in learning multiplication and division before and after using the Teams Games Tournament (TGT) model assisted by grain basket media, student responses and difficulties in the learning process, as well as the obstacles faced by the teacher. The research method used is descriptive qualitative, with the research subjects of class II elementary school students 195 Isola Bandung City totaling 26 students, consisting of 13 male students and 13 female students. Collecting data using interview guidelines, documentation, observation, tests, and questionnaires. Data analysis was carried out by comparing the scores or grades of students with the KKM determined by the school. The results showed that there was an increase in student learning outcomes, the learning process was very good, and students responded very happily. The conclusion from this study is that the Teams Games Tournament (TGT) learning model assisted by grain basket media can improve student learning outcomes.

Keywords: Teams Games Tournament (TGT) Learning Model, Student Learning Outcomes.

Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh siswa yang kurang tertarik belajar perkalian dan pembagian karena menganggap sulit dipahami, serta tidak menyenangkan, sehingga menyebabkan hasil belajar tidak memuaskan. Tujuan penelitian ini ingin mengetahui hasil belajar siswa pada pembelajaran perkalian dan pembagian sebelum dan sesudah menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media keranjang biji-bijian, respon dan kesulitan siswa pada proses pembelajaran, serta kendala yang dihadapi guru. Metode penelitian yang digunakan deskriptif kualitatif, dengan subjek penelitian siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola Kota Bandung berjumlah 26 siswa, terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pengumpulan data menggunakan pedoman wawancara, dokumentasi, observasi, tes, dan angket. Analisis data dilakukan dengan membandingkan skor atau nilai siswa dengan KKM yang telah ditentukan oleh sekolah. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa, proses pembelajaran sangat baik, dan siswa merespon dengan sangat senang. Kesimpulan dari penelitian ini bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media keranjang biji-bijian dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar Siswa.

PENDAHULUAN

Tujuan pembelajaran Matematika di tingkat SD/MI salah-satunya adalah agar siswa memperoleh keterampilan berhitung, yang didalamnya terdapat materi operasi hitung sederhana perkalian dan pembagian. Perkalian adalah penjumlahan yang sangat cepat (Slavin, R.E.; Erna, N., 2009). Pengertian tersebut dapat dipahami bahwa perkalian sebagai penjumlahan berulang, misalnya $3 \times 4 = 4 + 4 + 4 = 12$. Sedangkan pembagian adalah mencari beberapa banyak bilangan, suatu bilangan dapat dibagi habis dengan bilangan lain, jawabannya disebut hasil bagi. Jika bilangan pertama tidak dapat dibagi dengan bilangan kedua, akan ada sisa (Glover, D., 2006). Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat didefinisikan bahwa pembagian merupakan pengurangan yang berulang. Namun demikian, pada saat ini sebagian siswa kurang tertarik belajar perkalian dan pembagian karena menganggap perkalian dan pembagian sulit dipahami, serta tidak menyenangkan, sehingga menyebabkan hasil belajar perkalian dan pembagian kurang memuaskan.

Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukur berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, maupun tes lisan ataupun tes perbuatan (Sudjana; Kusnandar, 2018). Terdapat tiga ranah hasil belajar siswa menurut Bloom (dalam Sudjana, N., 2017), yaitu: 1) ranah kognitif, berkenaan dengan hasil belajar intelektual (pengetahuan); 2) ranah afektif, berkenaan dengan hasil belajar sikap; dan 3) ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Berkenaan dengan hasil belajar intelektual pada materi perkalian dan pembagian yang rendah terlihat dari hasil Penilaian Tengah Semester 1 Kelas II pada Sekolah Dasar Negeri 195 Isola Kota Bandung Tahun Pelajaran 2019-2020. Hal ini terlihat dari persentase nilai yang belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sebesar 53,85% atau lebih besar daripada yang sudah mencapai KKM sebesar 46,15%. Padahal, pada saat belajar, jika seorang siswa mengetahui dirinya mengalami kemajuan dan peningkatan pada hasil belajarnya, maka ia akan lebih giat belajar untuk meningkatkan hasil belajarnya (Sardiman, A.M., 2018).

Berdasarkan hasil wawancara yang diperoleh dari guru kelas II, bahwa proses pembelajaran yang dilaksanakan sudah bervariasi, namun lebih banyak berupa konvensional. Selain model pembelajaran, guru kelas juga masih kurang menggunakan media/alat peraga dalam pembelajaran perkalian dan pembagian, sehingga kurang memberikan ruang bagi rekreasi dan kreativitas siswa. Padahal, pembelajaran perkalian dan pembagian khususnya di sekolah dasar, memerlukan kiat atau model pembelajaran tertentu yang dapat merangsang motivasi siswa untuk aktif belajar agar materi yang disajikan lebih mudah dipahami siswa (Saptayanti, G.A.K.E., dkk., 2016).

Salah-satu cara yang dapat digunakan untuk menjadikan pembelajaran perkalian dan pembagian menarik bagi siswa yaitu dengan menerapkan model dan media pembelajaran yang tepat di kelas. Dalam penelitian ini, peneliti ingin mengetahui pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola. Untuk itu, penelitian ini hanya memfokuskan untuk meneliti penggunaan model pembelajaran TGT yang dipadukan dengan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar siswa. Dengan menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan media keranjang biji-bijian di kelas, diharapkan dapat menghilangkan anggapan siswa tentang perkalian dan pembagian adalah pelajaran yang membosankan, karena dalam model pembelajaran TGT siswa belajar secara berkelompok/tim (*teams*), terdapat permainan (*games*) yang berupa *tournament*, dan penghargaan untuk kelompok yang memperoleh skor terbanyak (*team recognition*).

Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT)

Model pembelajaran TGT adalah salah-satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan suku atau ras yang berbeda (Rusman, 2012). Pembelajaran kooperatif tipe TGT (Slavin, 2010) terdiri dari lima langkah, yaitu: penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team reognition*). Dalam model pembelajaran TGT, siswa dibagi dalam beberapa kelompok kecil yang anggota kelompoknya dipilih secara heterogen. Kelompok-kelompok ini akan belajar secara bersama-sama (*teams*) dan akan melakukan permainan (*games*) untuk menyelesaikan permasalahan, sedangkan *tournament* dilaksanakan setelah pembelajaran selesai. Model pembelajaran TGT menerapkan sistem pemberian skor, dengan tujuan agar siswa semangat belajar dan melatih siswa untuk berkompetisi dengan jujur. Selanjutnya kelompok yang mendapat skor paling banyak ditentukan sebagai pemenang dan mendapat hadiah dari guru. Model pembelajaran ini memiliki ciri-ciri: 1) siswa bekerja dalam kelompok-kelompok kecil; 2) *games tournament*; dan 3) penghargaan kelompok (Rusman, 2012). Model pembelajaran ini melibatkan semua siswa secara aktif, serta dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok (Shoiman, 2017). Model pembelajaran ini sangat sesuai diterapkan pada kelas yang memiliki kemampuan heterogen karena siswa yang kemampuannya kurang akan dibantu oleh siswa yang memiliki kemampuan baik pada saat kerja kelompok (Sudimayasa, 2015).

Aryani, D. (2016) mengemukakan kelebihan model pembelajaran TGT, antara lain: 1) dalam kelas siswa memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya; 2) rasa percaya diri siswa menjadi tinggi; 3) perilaku mengganggu terhadap siswa lain menjadi kecil; 4) motivasi belajar siswa bertambah; 5) pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi pelajaran; 6) meningkatkan kebaikan budi, kepekaan, toleransi; dan 7) kerja sama antar siswa akan membuat interkasi belajar dalam kelas menjadi hidup dan tidak membosankan. Sedangkan kekurangannya: 1) sering terjadi dalam kegiatan pembelajaran tidak semua siswa ikut menyumbang pendapatnya; 2) kekurangan waktu untuk proses pembelajaran; dan 3) kemungkinan terjadinya kegaduhan kalau guru tidak dapat mengelola kelas.

Dalam proses pembelajaran Matematika di kelas akan lebih menarik dan menyenangkan jika memanfaatkan media. Media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran diartikan sebagai seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk mencapai tujuan pendidikan seperti radio, televisi, buku, koran, majalah, dan sebagainya (Rossi dan Breidle; Sanjaya, W., 2013). Penggunaan media pembelajaran sebaiknya disesuaikan dengan karakteristik siswa, agar siswa tertarik untuk belajar sehingga tujuan pembelajaran tercapai dengan maksimal. Salah satu karakter siswa kelas II yaitu masih suka bermain. Karena itu, media keranjang biji-bijian dipilih sebagai perantara yang dimanfaatkan untuk menghubungkan materi ajar dengan siswa. Keranjang biji-bijian ini terdiri dari sepuluh buah keranjang dan biji-bijian sebagai pionnya. Bahan yang digunakan untuk membuat media ini, diantaranya: 1) 10 buah cup bekas minuman berbahan plastik; 2) berbagai macam hiasan untuk menghias keranjang; 3) 10 buah kawat sepanjang 15 cm yang dihias dengan kertas berwarna; dan 4) beberapa puluh biji buah-buahan sebagai pion.

Prinsip penggunaan media ini disesuaikan dengan tujuan pembelajaran perkalian dan pembagian bilangan, yaitu: siswa dapat memahami konsep dasar perkalian yang merupakan

penjumlahan berulang dan konsep dasar perbagian yang merupakan pengurangan berulang. Selain itu, media ini juga dapat memudahkan siswa menyelesaikan permasalahan terkait perkalian dan pembagian.

Tujuan utama penggunaan media keranjang biji-bijian ini yaitu untuk mengurangi kebiasaan menghafal perkalian dan pembagian yang sering dilakukan siswa. Cara kerja media ini sangat sederhana, untuk menyelesaikan soal perkalian, siswa hanya perlu memasukkan biji ke dalam keranjang dan menjumlahkan banyaknya biji pada seluruh keranjang. Sedangkan untuk menyelesaikan soal pembagian, siswa membagikan biji yang sudah disiapkan ke dalam masing-masing keranjang dengan jumlah yang sama, untuk menentukan hasilnya dengan cara menghitung jumlah biji pada masing-masing keranjang. Pemanfaatan media keranjang biji-bijian dalam pembelajaran perkalian dan pembagian di kelas, diharapkan dapat menghilangkan kesan yang rumit dan sulit dimengerti.

Hasil Belajar

Hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai pengertian-pengertian dan sikap-sikap serta apresiasi dan abilitas (Hamalik; Jihad, A., 2010). Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukur yaitu berupa tes yang disusun secara terencana, baik tes tertulis, maupun tes lisan maupun tes perbuatan (Sudjana; Kusnandar, 2018). Bloom (dalam Sudjana, N., 2017) membagi tiga ranah hasil belajar: 1) ranah kognitif berkenaan dengan hasil belajar intelektual; 2) ranah afektif yang berkenaan dengan sikap; dan 3) ranah psikomotorik, berkenaan dengan hasil belajar keterampilan dan kemampuan bertindak. Hasil belajar yang diperoleh siswa dipengaruhi oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal meliputi kondisi fisiologis, terdiri dari keadaan jasmani dan panca indera dan kondisi psikologis, terdiri dari minat, kecerdasan, bakat, motivasi, dan kemampuan kognitif. Sedangkan faktor eksternal meliputi faktor lingkungan, terdiri dari lingkungan alami dan sosial budaya dan faktor instrumental, terdiri dari guru, kurikulum, program sekolah, sarana dan fasilitas (Djamarah, S.B., dkk., 2013).

METODE

Penelitian ini dilakukan menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar siswa, melalui tahapan persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi. Tujuan dari penelitian ini ialah untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar pada pembelajaran perkalian dan pembagian melalui penerapan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian. Subjek dari penelitian ini ialah siswa kelas II SD Negeri 195 Isola yang berjumlah 26 orang, dengan rincian 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui metode wawancara, dokumentasi, observasi, tes, dan angket.

Analisis data merupakan kegiatan setelah data dari seluruh responden atau sumber data lain terkumpul (Sugiyono, 2015). Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan analisis deskriptif kualitatif. Teknik analisis data dilakukan dengan membandingkan skor atau nilai siswa dengan KKM yang telah ditentukan oleh sekolah yaitu 70 atau 85% dari jumlah keseluruhan siswa di kelas mendapat nilai di atas KKM. Untuk menentukan ketuntasan belajar siswa, dapat dihitung dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan belajar} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh siswa}}{\text{Jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$

Selain itu, untuk menghitung ketuntasan belajar klasikal digunakan rumus:

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

Keterangan:

P = nilai dalam persen

F = frekuensi siswa tuntas belajar KKM

N = jumlah keseluruhan siswa (Triyanto, 2013)

Dengan analisis data ini, peneliti dapat mengetahui bagaimana pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar siswa.

HASIL DAN DISKUSI

Hasil

Hasil studi pendahuluan melalui wawancara dan dokumentasi digunakan sebagai acuan dalam merancang pembelajaran yang digunakan. Data nilai tes awal siswa pada pembelajaran perkalian dan pembagian sebelum menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian sebagai berikut:

Tabel 1. Persentase Ketuntasan Siswa pada Pembelajaran Perkalian dan Pembagian Sebelum Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Keranjang Biji-bijian

No.	Ketuntasan	Frekuensi	Persentase %
1	Tuntas	11	42,31
2	Belum Tuntas	15	57,69
Jumlah		26	100

Berdasarkan Tabel 1. di atas menunjukkan bahwa, persentase ketuntasan siswa pada pembelajaran perkalian dan pembagian sebelum menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian sebesar 42,31%, sedangkan persentase siswa yang belum tuntas pada pembelajaran perkalian dan pembagian sebelum menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian sebesar 57,69%. Data tes awal ini digunakan sebagai dasar digunakannya model *Teams Games Tournament* pada pembelajaran perkalian dan pembagian berbantuan media keranjang biji-bijian terhadap hasil belajar siswa.

Rekapitulasi data pengamatan terhadap aktivitas siswa, situasi, dan kondisi di dalam kelas pada saat pembelajaran perkalian dan pembagian berlangsung dengan model TGT berbantuan media keranjang biji-bijian sebagai berikut:

Tabel 2. Rekapitulasi Lembar Observasi Aktivitas Siswa

No.	Fase	Skor					Jumlah
		0	1	2	3	4	
1.	Kegiatan Awal	0	0	0	1	3	15
2.	Kegiatan Inti	0	0	0	5	8	47
3.	Kegiatan Akhir	0	0	2	1	1	11
Jumlah							73
Rata-rata							3,48

Hasil rekapitulasi lembar observasi aktivitas siswa sebagaimana disajikan dalam tabel 2. di atas menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,48 yang termasuk ke dalam kategori baik sekali. Dengan demikian, pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan keranjang biji-bijian baik sekali diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Rekapitulasi data pengamatan terhadap aktivitas guru, situasi, dan kondisi di dalam kelas pada saat pembelajaran perkalian dan pembagian berlangsung dengan model TGT berbantuan media keranjang biji-bijian sebagai berikut:

Tabel 3. Rekapitulasi Lembar Observasi Aktivitas Guru

No.	Fase	Skor					Jumlah
		0	1	2	3	4	
1.	Kegiatan Awal	0	0	0	0	4	16
2.	Kegiatan Inti	0	0	0	3	9	45
3.	Kegiatan Akhir	0	0	0	1	4	19
Jumlah							80
Rata-rata							3,81

Hasil rekapitulasi lembar observasi aktivitas guru sebagaimana disajikan dalam tabel 3. di atas menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,81 yang termasuk ke dalam kategori baik sekali. Dengan demikian, pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan keranjang biji-bijian baik sekali diterapkan dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Hasil belajar siswa pada pembelajaran perkalian dan pembagian sesudah menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian sebagai berikut:

Tabel 4. Persentase Ketuntasan Siswa pada Pembelajaran Perkalian dan Pembagian Sesudah Menggunakan Model *Teams Games Tournament* Berbantuan Media Keranjang Biji-bijian

No.	Ketuntasan	Frekuensi	Persentase %
1	Tuntas	23	88,46
2	Belum Tuntas	3	11,54
Jumlah		26	100

Berdasarkan tabel 4. di atas menunjukkan bahwa, persentase ketuntasan siswa pada pembelajaran perkalian dan pembagian sesudah menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian sebesar 88,46%, sedangkan persentase siswa yang belum tuntas pada pembelajaran perkalian dan pembagian sesudah menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian sebesar 11,54%. Dengan demikian, terdapat peningkatan hasil belajar siswa sesudah digunakannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* pada pembelajaran perkalian dan pembagian berbantuan media keranjang biji-bijian.

Hasil angket menunjukkan bahwa dari 26 siswa kelas II, sebanyak 22 siswa atau sebesar 85,77% siswa merasa sangat senang, dan sebanyak 4 siswa atau sebesar 14,23% merasa senang mengikuti pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian. Adapun kesulitan-kesulitan siswa dalam pembelajaran antara lain, siswa membutuhkan konsentrasi dan ketepatan dalam memasukkan dan menghitung jumlah biji-bijian ke dalam keranjang. Selain itu, terdapat siswa yang sulit

menyamakan persepsi bahwa media keranjang biji-bijian dan biji buah sebagai benda konkrit pengganti benda yang disebutkan dalam soal tes.

Di dalam hasil penelitian ini didapatkan kendala-kendala yang dihadapi guru, antara lain waktu yang terbatas, sementara dalam pembelajaran menggunakan model TGT ini membutuhkan ketersediaan waktu yang lebih banyak karena para siswa belajar sambil bermain. Selain itu, masih terdapat siswa yang kaku karena tidak terbiasa dengan pembelajaran secara berkelompok, sehingga merasa canggung untuk berdiskusi dengan teman dalam kelompoknya.

Diskusi

Penggunaan model TGT berbantuan media keranjang biji-bijian pada pembelajaran perkalian dan pembagian dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar pada dasarnya adalah suatu kemampuan yang berupa keterampilan dan perilaku baru sebagai akibat dari latihan atau pengalaman yang diperoleh Sam's (2010). Hasil belajar sebagai perubahan dalam kapabilitas (kemampuan tertentu) sebagai akibat belajar, maka hasil akhir dari kegiatan belajar adalah apa yang mungkin dikerjakan siswa sebagai hasil belajarnya. Hal ini serupa dengan pengertian menurut Gagne (Uno, 2007) yaitu siswa yang mampu mengerjakan sesuatu sebagai hasil belajar tentulah akibat kapabilitasnya. Melalui belajar dalam tim, siswa terbantu dalam memahami materi perkalian dan pembagian, dapat menjawab soal dalam *game*, dan dapat mengerjakan soal evaluasi dengan baik serta menuntun siswa menuju keberhasilan dalam belajarnya. Setelah melakukan penelitian diperoleh data nilai pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan keranjang biji-bijian yang menunjukkan bahwa siswa mencapai KKM yang telah ditentukan yakni ≥ 70 sebanyak 23 siswa atau 88,46% dan terdapat 3 siswa atau 11,54% yang mendapatkan nilai di bawah KKM. Nilai rata-rata adalah 77,31 dengan perolehan nilai tertinggi 90 dan nilai terendah adalah 50.

Melalui penerapan model pembelajaran TGT berdasarkan hasil pengamatan, didapatkan siswa belajar dengan aktif, bersemangat dan antusias. Hal ini terbukti dari hasil rekapitulasi lembar observasi aktivitas siswa menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,48 yang termasuk ke dalam kategori baik sekali. Peneliti dalam hal ini tidak lantas lepas tangan akan tetapi meminta bantuan kepada guru kelas untuk membantu mengawasi kegiatan belajar siswa agar hasil belajar Matematika terutama operasi hitung perkalian dan pembagian meningkat. Karena itu, berdasarkan hasil rekapitulasi lembar observasi aktivitas guru menunjukkan nilai rata-rata sebesar 3,81 yang termasuk ke dalam kategori baik sekali.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantuan media keranjang biji-bijian sangat baik digunakan untuk siswa yang belum tuntas maupun siswa yang sudah tuntas. Pembelajaran yang dilakukan menunjukkan bahwa hasil belajar siswa meningkat karena semakin banyak siswa yang mencapai indikator keberhasilan. Pelaksanaan pembelajaran dengan model TGT berbantuan media keranjang biji-bijian membutuhkan partisipasi dan kerjasama siswa. Pembelajaran kooperatif menurut Slavin (Hamruni, 2011) adalah salah satu strategi dari model pembelajaran kelompok.

Hasil angket yang menunjukkan bahwa dari 26 siswa kelas II, sebanyak 22 siswa atau sebesar 85,77% siswa merasa sangat senang, dan sebanyak 4 siswa atau sebesar 14,23% merasa senang mengikuti pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian. Mereka berusaha memecahkan masalah

yang ada dalam kelompok, seperti memecahkan masalah bagaimana menghitung perkalian dengan cara penjumlahan berulang, dan pembagian dengan cara pengurangan berulang dengan media keranjang biji-bijian. Sejalan dengan hasil penelitian yang membuktikan bahwa pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kemampuan komunikasi matematis siswa (Sanusi, N.M., & Widyaningsih, F. 2014). Namun demikian, masih terdapat siswa yang terlihat kaku saat berada di dalam kelompok untuk berdiskusi, karena siswa belum terbiasa dalam memecahkan masalah dalam kelompok mengingat pembelajaran biasanya lebih sering dilakukan secara konvensional. Meskipun sedikit sulit membiasakan siswa belajar dalam kelompoknya, akan tetapi siswa begitu antusias belajar dengan model TGT berbantuan media keranjang biji-bijian ini, guru berusaha membimbing siswa bagaimana menyelesaikan masalah yang ada dalam kelompok.

Berdasarkan hasil penelitian ini diperoleh kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian pada pembelajaran perkalian dan pembagian antara lain, waktu yang terbatas, sementara dalam pembelajaran menggunakan model TGT ini membutuhkan ketersediaan waktu yang lebih banyak karena para siswa belajar sambil bermain. Namun demikian, pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model TGT berbantuan media keranjang biji-bijian ini lebih menekankan pada ketertarikan siswa dalam kegiatan pembelajaran untuk memudahkan siswa memahami materi konsep dasar perkalian sebagai penjumlahan berulang dan pembagian sebagai pengurangan berulang, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa:

Hasil belajar siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola pada pembelajaran perkalian dan pembagian menggunakan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian meningkat dari rata-rata keseluruhan hasil 61,92 (belum tuntas) atau 42,31% menjadi 77,31 (tuntas) atau 88,46% dari total siswa dalam satu kelas mendapat nilai ≥ 70 .

Proses pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian pada kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola berdasarkan hasil rekapitulasi lembar observasi siswa dan guru dari mulai kegiatan awal, inti, sampai akhir mendapatkan nilai rata-rata masing-masing sebesar 3,48 (kategori baik sekali), dan 3,81 (kategori baik sekali).

Respon siswa kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola terhadap pembelajaran perkalian dan pembagian dengan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian sangat antusias, semangat, aktif dan bekerja sama. Hasil angket menunjukkan sebesar 85,77% siswa merasa sangat senang, dan sebesar 14,23% merasa senang. Sedangkan kesulitan yang dihadapi siswa yaitu dalam berkonsentrasi dan ketepatan menghitung saat menggunakan media, serta sulit terbiasa belajar dalam kelompok.

Kendala yang dihadapi guru dalam menerapkan model *Teams Games Tournament* berbantuan media keranjang biji-bijian kelas II Sekolah Dasar Negeri 195 Isola antara lain waktu yang terbatas. Selain itu, membimbing dan mengarahkan siswa yang belum terbiasa belajar bekerja sama dalam kelompok.

REFERENSI

- Ariyani, D. (2016). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran IPS Kelas IV SD Negeri 1 Tambah Dadi Lampung Timur*. Skripsi: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Lampung.
- Djamarah, S.B., dkk. (2013). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Erna, N. (2009). *Peningkatan Kemampuan Menghitung Perkalian dan Pembagian melalui Pendekatan Kontektual pada Siswa Kelas III SDN 1 Bendo Nogosari Boyolali Tahun Pelajaran 2009/2010*. Skripsi: UNS.
- Glover, D. (2006). *Seri Ensiklopedia Anak A-Z Matematika: Volume 1 A-F (Terjemahan)*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Hamruni. (2011). *Strategi Pembelajaran*. Yogyakarta: Insan Madani.
- Kusnandar. (2018). *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. (2018). *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Press.
- Sanjaya, W. (2013). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sam's, R. H. (2010). *Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. Yogyakarta: Teras.
- Sanusi, N.M. & Widyaningsih, F. (2014). Penerapan Model Pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Kemampuan Komunikasi Matematis Siswa pada Pokok Bahasan Pecahan. *JKPM*, 1(2): 17-23.
- Saptayanti, G.A.K.E., Wibawa, I.M.C., & Pudjawan, K. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *TGT (Teams Games Tournament)* terhadap Hasil Belajar Matematika. *e-journal PGSD Universitas Pendidikan Ganesha Jurusan PGSD*, 4(1): 1-11.
- Sardiman, A.M. (2018). *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Shoiman, A. (2017). *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Depok: Ar-Ruzz Media.
- Slavin, R.E. (2010). *Cooperative Learning: Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Sudimayasa, N. (2015). Penerapan Model Pembelajaran TGT Untuk Meningkatkan Hasil Belajar, Partisipasi, Dan Sikap Siswa. *Jurnal Pendidikan dan Pengajaran*, 48 (1-3): 45-53.
- Sudjana, N. (2017). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Triyanto. (2013). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Uno, H. B. (2007). *Teori Motivasi dan Pengukurannya*. Jakarta: Bumi Aksara.