

PEMBELAJARAN MENGENAL PECAHAN NILAI UANG PADA SISWA SD KELAS II DENGAN MENGGUNAKAN MODEL COOPERATIVE LEARNING TYPE TEAMS GAME TOURNAMENT

Heni Widiyanti¹, Hana Sakura Putu Arga²

^{1,2}IKIP Siliwangi

cippyheni@gmail.com, hanasakuraputuarga9293@gmail.com

Abstract

The purpose of research is to study scenarios and implementation of learning to recognize fractions of money. Teacher and student responses on learning to recognize the monetary value fraction. Difficulties experienced by class 2 elementary school students incompleting a storybook assignment. That involve models cooperative learning type teams game tournament on low class student elementary school. The study was based on the problem of students's poor ability in learning to recognize fractions of money. The objectives of research can be achieved by quantitative research methods use data and explanations by heori's theories that are considered relevant. Studies show greatly promotes the mathematical activities of students in elementary school.

Keywords: Of Value Fractions, Electronic Teams Game Tournament, Elementary School.

Abstrak

Tujuan penelitian dilakukan yaitu untuk menelaah skenario dan implementasi pembelajaran mengenal pecahan nilai uang. Respon guru dan siswa mengenai pembelajaran mengenal pecahan nilai uang. Kesulitan – kesulitan yang dialami siswa SD kelas II dalam menyelesaikan tugas – tugas soal cerita. Yang melibatkan model cooperative learning type teams game tournament pada siswa SD kelas rendah khususnya kelas II. . Penelitian ini dilandaskan dengan permasalahan tentang rendahnya kemampuan siswa dalam pembelajaran mengenal pecahan nilai uang. Tujuan penelitian dapat dicapai dengan metode penelitian kuantitatif menggunakan data dan penjelasan oleh teori-teori yang dianggap relevan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar pengenalan pecahan nilai uang sangat menunjang aktivitas belajar matematika siswa di sekolah dasar.

Kata Kunci: Pecahan Nilai Uang, *Teams Game Tournament*, Sekolah Dasar.

PENDAHULUAN

Sekolah merupakan wadah untuk memperoleh, meningkatkan dan mempertahankan kemampuan individu. Dengan demikian pencapain tujuan tersebut, secara formal akan bergantung pada keberhasilan institusional dari suatu lembaga pendidikan. Karena pendidikan harus melayani pertumbuhan manusia dalam segala aspeknya, baik spiritual, intelektual, imajinasi, jasmaniah, ilmiah, maupun bahasanya.

Terselenggaranya proses pembelajaran yang berhasil haruslah melibatkan beberapa faktor yang saling berkaitan, yaitu kurikulum, metode, strategi, sarana prasarana, siswa, guru, materi pelajaran, serta proses pembelajaran itu sendiri. Proses pembelajaran merupakan suatu bentuk kegiatan, dimana guru dan siswa bersama-sama menciptakan suatu situasi yang baik,

sehingga terjadi komunikasi dua arah antara guru dengan siswa dan juga antar siswa. Pembelajaran harus diarahkan pada perubahan diri siswa, baik perubahan aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap) dan psikomotor (tindakan) (Slameto, 2003).

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu peristiwa yang sangat kompleks dan di dalamnya terdapat suatu proses belajar mengajar. Kegiatan belajar mengajar (KBM) merupakan dua kegiatan yang tidak dapat dipisahkan.

Pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (Syah,2000). Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Belajar menurut M. Ngalim Purwanto (1995) merupakan suatu perubahan dalam tingkah laku yang baik. Dari pengertian tersebut mengandung makna bahwa perubahan tingkah laku ini adalah untuk dapat memenuhi kebutuhan dan penyesuaian diri dengan lingkungannya. Hal ini sesuai dengan pendapat Slamet (2003) bahwa belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Ini berarti berhasil atau tidaknya pencapaian tujuan pendidikan itu bergantung pada proses belajar yang dialami siswa, baik ketika anak berada di sekolah, di lingkungan keluarga ataupun di lingkungan masyarakat.

Menurut Hewson dan Thorley (Virlianti, 2003), pemahaman adalah konsepsi yang bisa dicerna atau dipahami oleh siswa sehingga siswa mengerti apa yang dimaksudkan, mampu menemukan cara mengungkapkan konsepsi tersebut, serta dapat mengeksploitasi kemungkinan yang terkait.

Salah satu kunci awal bagi siswa untuk dapat meraih hasil belajar yang memuaskan adalah dengan memahami materi pelajaran. Oleh karena itu langkah awal dalam setiap proses pembelajaran adalah mengkondisikan siswa agar mampu memahami konsep suatu materi pelajaran. Karena jika konsep materi pelajaran belum dikuasai oleh siswa maka siswa tidak akan memahami permasalahan dan selanjutnya siswa akan kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan pelajaran yang dihadapinya.

Marpaung (2003) paradigma mengajar di Indonesia mempunyai ciri-ciri anatara lain : guru aktif sedangkan siswa pasif, pembelajaran berpusat kepada guru, guru mentransfer pengetahuan kedalam pemikiran siswa, prestasi belajar siswa cenderung mekanistik, siswa diam (secara fisik) dan penuh konsentrasi (mental) memperhatikan apa yang di ajarkan oleh guru. Kondisi ini melahirkan anggapan bagi siswa bahwa belajar matematika tidak lebih dari sekedar mengingat dan kemudian melupakan fakta dan konsep. Hal tersebut dapat mengakibatkan rendahnya prestasi belajar penalaran siswa. Oleh karena itu diperlukan strategi belajar yang tepat terutama pada mata pelajaran matematika.

Alasan penting yang menuntut perlu terjadinya perubahan paradigma mengajar, yaitu: *Pertama*. Siswa bukan orang dewasa mini, akan tetapi mereka adalah organisme yang sedang berkembang. Agar mereka dapat melaksanakan tugas - tugas perkembangannya, dibutuhkan

orang dewasa yang dapat mengarahkan mereka agar tumbuh dan berkembang secara optimal. *Kedua*. Ledakan ilmu pengetahuan mengakibatkan kecenderungan setiap orang tidak mungkin dapat menguasai setiap cabang keilmuan. Abad pengetahuan itulah yang seharusnya menjadi dasar perubahan. Bahwa belajar bukan hanya menghafal informasi, menghafal rumus – rumus akan tetapi bagaimana menggunakan informasi dan pengetahuan itu untuk mengasah prestasi belajar berfikir. *Ketiga*. Penemuan – penemuan baru dalam bidang psikologi, mengakibatkan prestasi belajar baru terhadap konsep perubahan tingkah laku.

Sampai saat ini, masih banyak kendala yang dihadapi dalam upaya merealisasikan tujuan pembelajaran. Salah satu yang menjadi kendala adalah bentuk pembelajaran matematika yang digunakan oleh guru sekarang ini masih banyak menggunakan konvensional, pembelajaran masih berpusat pada guru tanpa melibatkan siswa, sehingga tidak menarik minat siswa untuk belajar yang akhirnya menyebabkan siswa terasa jenuh. Hal ini tentu akan berpengaruh terhadap prestasi belajar yang dicapai siswa. Siswa yang merasa jenuh belajar tidak akan mampu menyerap materi pelajaran dengan baik sehingga hasil tes siswa akan sering menunjukkan hasil yang rendah. Selain pembelajaran yang masih sering disampaikan secara konvensional, masih banyak juga guru matematika yang menyusun program pembelajaran tidak berorientasi pada kenyataan dan masalah yang sering dihadapi siswa dalam kehidupannya. Sebagian besar materi pelajaran matematika belum begitu baik tertanam dalam prestasi belajar siswa. Banyak siswa tidak dapat merasakan hubungan emosional dengan materi pelajaran sehingga siswa tidak dapat merasakan bahwa materi pelajaran matematika yang dipelajari penting bagi kehidupannya.

Salah satu materi pada mata pelajaran matematika yang belum dipahami siswa Kelas II Sekolah Dasar adalah materi mengenal pecahan nilai uang. Hal ini dapat dilihat dari data nilai siswa yang cenderung kurang baik dan ketika sedang diajarkan di kelas ada beberapa siswa yang masih kurang paham. Materi ini menjadi sulit karena proses pengenalannya kepada siswa yang hanya bersifat informatif. Siswa sering di minta menghafalkan jenis jenis uang tanpa mempraktekan dalam transaksi jual beli, maka upaya inovatif harus segera dikembangkan, salah satunya adalah dengan menerapkan berbagai strategi, metode, dan pendekatan yang tepat dengan kondisi siswa ataupun materi.

Salah satu bentuk strategi pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan pembelajaran aktif agar belajar mengajar tidak hanya berpusat pada guru, tetapi siswa juga dapat menggali potensi yang mereka miliki untuk memahami suatu materi pelajaran. Pembelajaran yang dapat menumbuhkan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan, dan pembelajaran aktif mempunyai beberapa metode yang bisa digunakan salah satunya ialah pembelajaran aktif mempunyai beberapa metode yang bisa digunakan salah satunya dengan menggunakan model cooperative learning type team game tournament.

Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal.

Pembelajaran kooperatif terutama type Teams Game Tournament dianggap cocok diterapkan dalam pendidikan di Indonesia karena sesuai dengan budaya bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi nilai gotong royong, dinamis dalam pembelajaran dan reward agar peserta didik merasa dihargai atas usaha yang telah dilakukan. Pembelajaran kooperatif learning merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antarsiswa. Persamaan antar semua strategi ini terletak dalam hal bahwa para siswa bekerja bersama dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. Strategi – strategi ini dirancang untuk menyingkirkan persaingan yang terdapat di dalam kelas, yang cenderung menimbulkan pihak “yang menang dan yang kalah.” Ruang kelas yang kompetitif hanya akan mengecilkan hati siswa untuk saling membantu antar satu sama lain. Pembelajaran kooperatif dapat diterapkan untuk mencapai tujuan – tujuan yang kompatibel yang berbeda – beda sekalipun. Strategi pembelajaran ini bisa diterapkan untuk mengajarkan tujuan – tujuan akademik tradisional, skill – skill dasar, dan keterampilan – keterampilan berpikir tingkat tinggi. Strategi ini pula bisa menjadi sebuah strategi alternatif untuk mengajar keterampilan – keterampilan interpersonal dan membantu kelompok – kelompok ras dan etnik yang berbeda untuk belajar bersama. Agar belajar matematika tidak membosankan dan cepat mengerti maka para peserta didik diajak bermain, bertanding serta mendapatkan penghargaan setelahnya dalam type TGT ini agar suasana kelas tidak sunyi dan semua peserta didik memahami dengan baik.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kuantitatif. Kasiram (2008) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah suatu proses menemukan pengetahuan yang menggunakan data berupa angka sebagai alat menganalisa keterangan mengenai apa yang ingin diketahui. Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan penjelasan dari data data yang telah di dapatkan berupa hitungan dalam prosentase. Ada beberapa karakteristik penelitian kuantitatif (Nana Sudjana dan Ibrahim, 2001; Suharsimi Arikunto, 2002; Johnson, 2005 dan Kasiram, 2008) yaitu:

1. Menggunakan pola berpikir deduktif (rasional-empiris atau top-down), yang berusaha memahami suatu fenomena dengan cara menggunakan konsep-konsep yang umum untuk menjelaskan fenomena-fenomena yang bersifat khusus.
2. Logika yang dipakai adalah logika positivistik dan menghindari hal-hal yang bersifat subjektif.
3. Proses penelitian mengikuti prosedur yang telah direncanakan.
4. Tujuan dari penelitian kuantitatif adalah untuk menyusun ilmu nomotetik yaitu ilmu-ilmu yang berupaya membuat hukum-hukum dari generalisasinya.
5. Subjek yang diteliti, data yang dikumpulkan, dan sumber data yang dibutuhkan, serta alat pengumpul data yang dipakai sesuai dengan apa yang telah direncanakan sebelumnya.
6. Pengumpulan data dilakukan melalui pengukuran dengan menggunakan alat yang objektif dan baku.
7. Melibatkan penghitungan angka atau kuantifikasi data.
8. Peneliti menempatkan diri secara terpisah dengan objek penelitian, dalam arti dirinya tidak terlibat secara emosional dengan subjek penelitian.
9. Analisis data dilakukan setelah semua data terkumpul.
10. Dalam analisis data, peneliti dituntut memahami teknik-teknik statistik.
11. Hasil penelitian berupa generalisasi dan prediksi, lepas dari konteks waktu dan situasi.
12. Penelitian jenis kuantitatif disebut juga penelitian ilmiah.

Model pengembangan yang dipilih dalam setiap penelitian memiliki kelebihan yang dapat dijadikan sebagai dasar dan acuan dalam pemilihan model yang dilakukan.

Kelebihan dari penelitian kualitatif memiliki wawasan yang luas dan mendalam tentang bidang pendidikan yang akan diteliti, Mampu menciptakan rapport kepada setiap orang yang ada pada situasi sosial yang akan diteliti, Memiliki kepekaan untuk melihat setiap gejala yang ada pada obyek penelitian (situasi sosial), Mampu menggali sumber data dengan observasi partisipan, Mampu menganalisis data kualitatif secara induktif berkesinambungan mulai dari analisis deskriptif.

Uji coba dilakukan dalam skala kecil pada satu Sekolah Dasar di Kota Cimahi. Hasil uji coba digunakan untuk mengetahui praktikalitas dan efektivitas bahan ajar pengenalan pecahan nilai uang sangat menunjang aktivitas belajar matematika siswa di sekolah dasar. Subjek uji coba pada penelitian yaitu siswa SD di Kota Cimahi. Kriteria yang digunakan untuk memilih kelas uji coba sebagai berikut: (1) Kondisi peserta didik sesuai dengan kebutuhan peneliti. (2) Adanya sambutan positif atau dukungan dari pihak sekolah. (3) Masih ada beberapa siswa yang nilainya di bawah KKM. (4) Sekolah bersedia menerima pembaharuan terutama dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dan meningkatkan pemikiran berpikir kritis peserta didik.

Jenis data yang diperoleh dari penelitian yaitu data kualitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, pengamatan, dan catatan lapangan. Sedangkan data yang bersifat kuantitatif dihimpun melalui hasil angket, lembar observasi, dan tes hasil belajar. Instrumen analisis bahan ajar yang digunakan di SD digunakan untuk mendapatkan informasi tentang bahan ajar yang dibutuhkan di lapangan. Instrumen analisis kebutuhan bahan ajar berisi tentang (1) kelayakan isi, (2) kebahasaan, (3) penyajian, dan (4) kegrafikaan. Keempat kajian tersebut dibahas sebagai berikut. Lembar observasi digunakan untuk mengamati aktivitas peserta didik dalam proses pembelajaran ketrampilan membaca di kelas ketika studi pendahuluan dilakukan. Observasi bertujuan untuk mengamati kebutuhan peserta didik tentang bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran pengenalan pecahan nilai uang.

Peserta didik diamati dari berbagai aspek, terutama yang berhubungan dengan motivasi dan minat dalam menggunakan bahan ajar ketika proses pembelajaran. Angket merupakan salah satu jenis instrumen penelitian yang memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan jenis instrumen lainnya. Selain mudah digunakan, angket juga tidak banyak memakan waktu saat digunakan. Angket membuat responden penelitian merasa bebas dalam memberikan data tanpa diketahui identitasnya oleh peneliti, sehingga data yang diberikan lebih akurat.

HASIL DAN DISKUSI

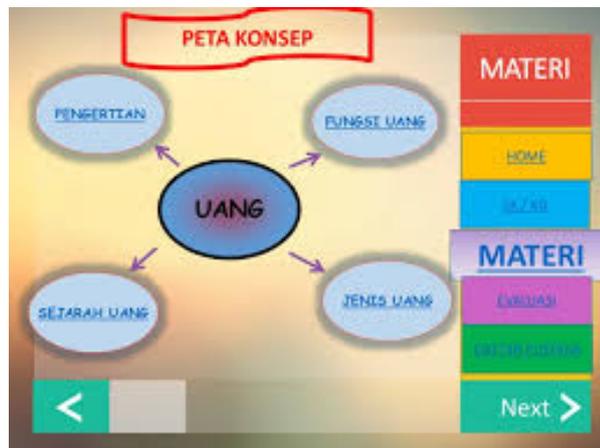
Hasil

1. Hasil Analisis Profil

Kurikulum Analisis kurikulum dilakukan terhadap tujuan pembelajaran matematika, Kompetensi (KI), dan Kompetensi Dasar (KD) muatan pembelajaran Matematika selama satu tahun di kelas II SD. Analisis kurikulum dilakukan untuk melihat cakupan materi, tujuan yang ingin dicapai dari pembelajaran, dan strategi pembelajaran Matematika yang digunakan dalam pembelajaran. Hasil analisis digunakan sebagai landasan dalam mengembangkan konten isi bahan ajar untuk pembelajaran agar sesuai dengan tuntutan literasi matematika. Literasi matematika dapat tercapai dengan merujuk pada KI dan KD yang terdapat dalam kurikulum matematika kelas II SD. Kurikulum yang digunakan dalam penelitian yaitu Kurikulum 2013.

Materi yang dipelajari oleh siswa kelas II semester I, yaitu: (1) mengurutkan pecahan nilai uang, (2) membandingkan pecahan nilai uang, (3) mengelompokkan pecahan nilai uang yang setara dengan nominal, (4) membelanjakan barang-barang sesuai nominal uang yang dimiliki siswa, (5) mengurangi nominal uang yang dimiliki siswa dengan harga barang yang dibeli siswa.

Semua konsep yang terdapat pada materi disusun secara sistematis dan berurutan agar dalam proses pembelajaran, konsep tersebut saling mendukung antara konsep yang satu dengan yang lainnya. Penjabaran materi untuk literasi matematika harus disesuaikan dengan kaidah proses literasi matematika dan proses pembelajaran matematika yang terdiri dari fakta, konsep, prinsip, dan hukum. Hal ini disebabkan antara fakta, konsep, prinsip, dan hukum akan saling mendukung antara yang satu dengan yang lainnya. Jika salah satu tahapan dihilangkan akan terjadi ketumpangtindihan penjabaran materi. Hasil dari analisis konsep diwujudkan dalam bentuk deskripsi dan peta konsep. Berikut salah satu contoh peta konsep dibagian materi hubungan uang dengan pembelian barang-barang.

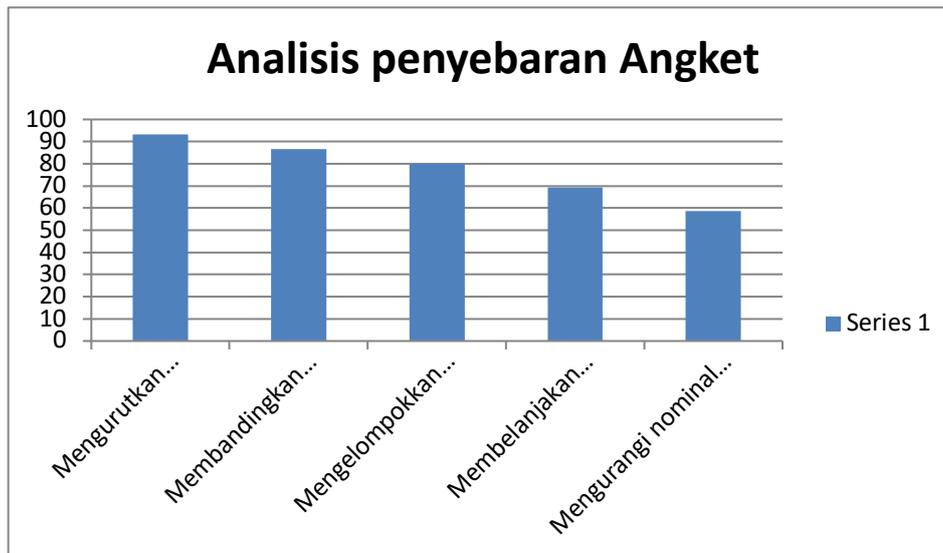


Gambar 1. Tentang Materi Uang

2. Hasil Analisis Profil Karakteristik Siswa SD

Hasil analisis karakteristik siswa usia kelas II di SD Negeri Cibeureum Mandiri 2 Kecamatan Cimahi Selatan Kota Cimahi, siswa berada pada rentang usia 8-9 tahun. Kemampuan intelektual siswa kelas II di sekolah ini rata-rata sedang. Hal ini disimpulkan dari peringkat sekolah dalam kecamatan. Siswa mampu menggunakan struktur bahasa yang lebih panjang. Dibuktikan pada saat siswa bercerita tentang hal yang dibaca menggunakan bahasa sendiri. Siswa juga menyampaikan pendapatnya dalam berkelompok walaupun secara sederhana. Siswa juga ditemukan berdiskusi kecil dengan teman sebangkunya. Siswa memprioritaskan kegiatan membaca untuk belajar. Fakta yang ditemukan bahwa siswa cenderung membuka buku pelajaran apabila dalam proses pembelajaran. Peserta didik membuka buku untuk halaman tertentu jika diminta oleh guru. Namun, juga ditemukan bahwa siswa membuka buku di halaman tertentu untuk mencari informasi yang dibutuhkan saat proses pembelajaran. Bahasa yang digunakan siswa sudah mulai komunikatif. Ketika bercerita, lawan bicara siswa mampu memahami kalimat yang diucapkan siswa. Kata-kata yang digunakan mampu membuat lawan bicara untuk menanggapi yang disampaikan. Artinya, siswa mampu menganalisa hubungan-hubungan yang sifatnya verbal yang menekankan pada penggunaan logika.

3. Hasil Analisis tentang materi uang berdasarkan penyebaran angket soal siswa di SD Negeri Cibeureum Mandiri 2.



Gambar 2. Analisis Penyebaran Angket

Dilihat dari diagram batang diatas angka 93,33 nilai tertinggi untuk materi mengurutkan pecahan uang, 86,66 untuk materi membandingkan pecahan uang, 80 untuk materi mengelompokkan pecahan nilai uang yang setara dengan nominal uang kertas, 69,33 untuk materi membelanjakan barang – barang sesuai nominal uang yang dimiliki siswa, 58,66 untuk materi mengurangi nominal uang yang dimiliki siswa dengan harga barang yang dibeli siswa. Jadi kesimpulannya siswa kelas II sudah bisa mengenal pecahan uang dan bisa mengurutkan pecahan nilai uang dari yang terkecil sampai yang terbesar ataupun sebaliknya mengurutkan dari yang terbesar ke yang terkecil.

Diskusi

Menurut Hewson dan Thorley (Virlianti, 2003), pemahaman adalah konsepsi yang bisa dicerna atau dipahami oleh siswa sehingga siswa mengerti apa yang dimaksudkan, mampu menemukan cara mengungkapkan konsepsi tersebut, serta dapat mengeksplorasi kemungkinan yang terkait.

Salah satu kunci awal bagi siswa untuk dapat meraih hasil belajar yang memuaskan adalah dengan memahami materi pelajaran. Oleh karena itu langkah awal dalam setiap proses pembelajaran adalah mengkondisikan siswa agar mampu memahami konsep suatu materi pelajaran. Karena jika konsep materi pelajaran belum dikuasai oleh siswa maka siswa tidak akan memahami permasalahan dan selanjutnya siswa akan kesulitan dalam menyelesaikan permasalahan pelajaran yang dihadapinya. Kurikulum yang digunakan dalam penelitian ini adalah kurikulum 2013, dengan menggunakan model cooperative Learning type Teams Game Tournament, materi mengenal pecahan uang terdapat di buku tema 3 subtema 1, penelitian ini dilakukan pada siswa SD kelas II yang berjumlah 39 orang dimana lokasinya berada di Kota Cimahi. Agar siswa mendapatkan nilai yang bagus tentunya harus paham apa yang ia pelajari dan aktif bertanya jika belum paham. Dan gurupun tidak hanya menerangkan tanpa alat peraga, karena alat peraga sangat mendukung dalam proses belajar mengajar.

Salah satu bentuk strategi pembelajaran yang dapat diterapkan guru dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan pembelajaran aktif agar belajar mengajar tidak hanya berpusat pada guru, tetapi siswa juga dapat menggali potensi yang mereka miliki untuk memahami suatu materi pelajaran. Pembelajaran yang dapat menumbuhkan suasana sedemikian rupa sehingga siswa aktif bertanya, mempertanyakan dan mengemukakan gagasan, dan pembelajaran aktif mempunyai beberapa metode yang bisa digunakan salah satunya ialah pembelajaran aktif mempunyai beberapa metode yang bisa digunakan salah satunya dengan menggunakan model cooperative learning type team game tournament.

Upaya peningkatan prestasi belajar siswa tidak terlepas dari berbagai faktor yang mempengaruhinya. Dalam hal ini, diperlukan guru kreatif yang dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan disukai oleh peserta didik. Suasana kelas perlu direncanakan dan dibangun sedemikian rupa dengan menggunakan model pembelajaran yang tepat agar siswa dapat memperoleh kesempatan untuk berinteraksi satu sama lain sehingga pada gilirannya dapat diperoleh prestasi belajar yang optimal.

Pembelajaran kooperatif terutama type Teams Game Tournament dianggap cocok diterapkan dalam pendidikan di Indonesia karena sesuai dengan budaya bangsa Indonesia yang menjunjung tinggi nilai gotong royong, dinamis dalam pembelajaran dan reward agar peserta didik merasa dihargai atas usaha yang telah dilakukan. Pembelajaran kooperatif learning merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antarsiswa. Persamaan antar semua strategi ini terletak dalam hal bahwa para siswa bekerja bersama dalam kelompok-kelompok kecil untuk mencapai tujuan-tujuan bersama. Strategi – strategi ini dirancang untuk menyingkirkan persaingan yang terdapat di dalam kelas, yang cenderung menimbulkan pihak “yang menang dan yang kalah.” Ruang kelas yang kompetitif hanya akan mengecilkan hati siswa untuk saling membantu antar satu sama lain. Pembelajaran kooperatif dapat diterapkan untuk mencapai tujuan – tujuan yang kompatibel yang berbeda – beda sekalipun. Strategi pembelajaran ini bisa diterapkan untuk mengajarkan tujuan – tujuan akademik tradisional, skill – skill dasar, dan keterampilan – keterampilan berpikir tingkat tinggi. Strategi ini pula bisa menjadi sebuah strategi alternatif untuk mengajar keterampilan – keterampilan interpersonal dan membantu kelompok – kelompok ras dan etnik yang berbeda untuk belajar bersama. Agar belajar matematika tidak membosankan dan cepat mengerti maka para peserta didik diajak bermain, bertanding serta mendapatkan penghargaan setelahnya dalam type TGT ini agar suasana kelas tidak sunyi dan semua peserta didik memahami dengan baik.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian kualitatif. Bogdan dan Taylor (1992) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah salah satu prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa ucapan atau tulisan dan perilaku orang – orang yang diamati. Pendekatan kualitatif diharapkan mampu menghasilkan uraian yang mendalam tentang ucapan, tulisan, dan atau perilaku yang dapat diamati dari suatu individu, kelompok, masyarakat, dan atau organisasi tertentu dalam suatu setting konteks tertentu yang dikaji dari sudut pandang yang utuh, komprehensif, dan holistik

KESIMPULAN

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian kuantitatif yang memiliki karakteristik menggunakan pola berpikir deduktif yang berusaha memahami suatu fenomena dengan cara menggunakan konsep-konsep yang umum untuk menjelaskan fenomena-fenomena yang

bersifat khusus, logika yang dipakai adalah logika-logika yang bersifat subjektif, subjek yang diteliti, data yang dikumpulkan dan sumber data yang dibutuhkan. Pembelajaran mengenal pecahan nilai uang untuk kelas II SD, dengan menggunakan model cooperative type TGT berdasarkan hasil diagram batang tidak semua indikator materi mengenal pecahan nilai uang yang siswa kuasai dikarenakan siswa masih kesulitan dalam memahami soal yang berbentuk cerita dan kesulitan mengurangi karena bentuk ribuan dan ratusan masih sering tertukar.

Referensi

- 99Trys. (2014). *Pengertian Pembelajaran* di <https://trys99.wordpress.com> (diakses pada 19 November 2019).
- Agus Krisno Budiyanto, H. Moch. (2016). *Sintaks 45 Metode Pembelajaran dalam Student Centered Learning*. Malang: Universitas Muhammadiyah.
- Ahman, Eeng. (2017). *Membina Kompetensi*. Bandung: PT. Grafindo Media Pratama.
- Arikunto, S. (2006). *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan (Edisi Revisi)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Hasan, Ahmad. (2010). *Mata Uang Islami*. Jakarta: PT.Raja Grafindo Persada.
- Oesman, Soeharto. (2017). *Kesetaraan Nilai uang* di www.wikipedia.com (diakses pada 19 November 2019).
- Kasiram. (2008). *Metodologi Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Sardjonopermono, Iswardono. (2016). *Uang Dan Bank*. Yogyakarta :Universitas Gadjah Mada.
- Sugiyono (2011). *Metode Penelitian Pendidikan (Penelitian Kuantitatif, Kwalitatif dan R & D)*. Bandung: Alfabeta.
- Suherman dan Sukjaya. (1990). *Petunjuk Praktis untuk Melaksanakan Evaluasi Pendidikan Matematika*. Bandung: Wijaya Kusumah.
- Suherman, E. (2001). *Evaluasi Proses dan Hasil Belajar Matematika*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.