

# **PENERAPAN PEMBELAJARAN AKTIF, INOVATIF, KREATIF, EFEKTIF, MENYENANGKAN, GEMBIRA DAN BERBOBOT DENGAN MODEL TEAMS GAMES AND TOURNAMENT UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD INPRES KOLONGAN**

**Melisa Veronika Tudus**

SD Inpres Kolongan, Kabupaten Minahasa Utara, Indonesia  
[melisatudus@gmail.com](mailto:melisatudus@gmail.com)

## **ABSTRACT**

*The purpose of this research is to improve student learning outcomes in Mathematics through the Application of Active, Innovative, Creative, Effective, Fun Learning with Teams Games and Tournament Models in the learning process. This research is a classroom action research using the research subjects of class V SD Inpres Kolongan as many as 20 people. This research was carried out in 2 cycles, each cycle having one meeting. In the first cycle there are 4 stages that will be carried out, namely planning, carrying out observations and reflections. And in the second cycle, it is focused on the implementation stage to maximize the achievement of indicators. Data collection techniques used include research and test instruments. Based on the results of the study, in the first cycle the results were 74% and in the second cycle the learning outcomes were 94%. Thus, from the first and second cycles there was an increase of 20%. Thus, it can be concluded that the application of Active, Innovative, Creative, Effective, Fun Learning with the Teams Games and Tournament Model in the learning process can improve the learning outcomes of fifth graders of SD Inpres Kolongan towards FPB and KPK learning.*

*Keywords: FPB, KPK, Paikem, Teams Games Tournament*

## **PENDAHULUAN**

Lahirnya Undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dan Undang-undang No. 14 Tahun 2005 tentang guru dan dosen menandai babak baru dalam sejarah pendidikan di Indonesia. Dengan perangkat Undang-undang ini pemerintah dan masyarakat Indonesia memiliki landasan kuat untuk memberi perhatian yang besar pada dunia pendidikan sebagai wahana mencerdaskan bangsa. Sebab hanya bangsa yang cerdas dan berkualitas yang dapat membawa pada kemajuan, kemerdekaan dan kesejahteraan disatu sisi dan bermartabat dalam pergaulan antar bangsa disisi lain.

Permasalahan utama pendidikan di Indonesia adalah rendahnya kualitas pendidikan. Salah satu indikator rendahnya kualitas pendidikan dapat dilihat dari hasil pembelajaran matematika yang tidak mengembirakan. Berdasarkan data *The Trends in International Mathematics and Science Study* (TIMSS) tahun 2015 yang baru di publikasikan Desember 2016 menunjukkan prestasi siswa Indonesia bidang Matematika mendapat peringkat 46 dari 51 negara dengan skor 397 (Geocities, 2022). Apalagi dengan adanya pembelajaran secara daring selama kurang lebih 2 tahun, tugas

belajar yang dikumpulkan memiliki nilai yang bagus tetapi pada kenyataannya setelah diadakan pembelajaran tatap muka terbatas kemampuan Matematika peserta didik kelas V SD Inpres Kolongan sangat rendah.

Hasil belajar matematika yang kurang memuaskan, tentunya bukanlah menjadi harapan kita semua. Berdasarkan pengamatan selama pembelajaran matematika di kelas V SD Inpres Kolongan, siswa menganggap bahwa pelajaran matematika adalah pelajaran yang sulit, khususnya pada pembelajaran FPB dan KPK. Peneliti telah menggunakan pohon faktor untuk memudahkan siswa dalam mengerjakan FPB dan KPK. Tetapi hasilnya kurang memuaskan, dari 20 siswa hanya 3 orang siswa yang mencapai KKM dengan rata-rata kelas 5,6 masih belum sesuai dengan hasil yang diharapkan.

Peranan lingkungan dan keluarga sangat penting dalam upaya meningkatkan prestasi belajar siswa disamping guru. Guru memiliki peranan yang sangat penting dalam hal menumbuhkembangkan minat siswa untuk meraih prestasi dalam bidang pelajaran tertentu termasuk matematika. Tugas guru dalam pembelajaran antara lain: mengoptimalkan waktu pembelajaran, menyesuaikan materi dengan karakteristik anak, menyiapkan sarana yang sesuai, memberikan petunjuk jelas, memonitor kemajuan siswa, member umpan balik dan penguatan (Soewito, 1992/1993).

Untuk itu seorang guru perlu mencari strategi alternatif dalam menumbuhkan minat siswa agar mau belajar dengan gembira (tanpa merasa dipaksa), sehingga dapat menimbulkan percaya diri pada siswa, yang pada akhirnya mereka dapat mengembangkan kemampuan yang telah ada tanpa mereka sadari. Kecintaan anak kepada dunia game membuat peneliti ingin menerapkan suatu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan melalui suatu permainan (game) sehingga menjadikan proses belajar anak berlangsung dengan gembira dan berbobot.

Berdasarkan permasalahan di atas penulis mengangkat judul tentang Penerapan Pembelajaran Aktif, Inovatif, Kreatif, Efektif, Menyenangkan, Gembira dan Berbobot dengan Model Teams Game Tournament (TGT) dalam meningkatkan hasil belajar Matematika Kelas V SD Inpres Kolongan Kecamatan Kalawat Kabupaten Minahasa Utara.

## **METODE PENELITIAN**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK), dengan menggunakan model spiral dari Sthepen Kemmis dan Robin Mc Taggart (Aqib Zainal, 2006: 31) dengan empat komponen: (1) Perencanaan, (2) Tindakan, (3) Observasi, (4) Refleksi. Subjek penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di SD Inpres Kolongan, pada kelas V dengan jumlah siswa 20 orang dalam pembelajaran tatap muka terbatas setelah semua peserta didik divaksin dan waktu pelaksanaan adalah bulan Januari 2022.

Adapun tahap-tahap penelitian akan diuraikan sebagai berikut :

1. **Tahap persiapan** penelitian, menyusun rancangan pembelajaran PAIKEM GEMBROT dengan model teams games and tournament. Model belajar perencanaan untuk kelas V SD

yang bertindak sebagai observer yaitu guru dan kepala sekolah SD Inpres Kolongan. Kegiatan berikutnya, melaksanakan pelatihan untuk menyatukan persepsi tentang penerapan PAIKEM GEMBROT dengan model Teams Games dan Tournament. Selanjutnya membuat persiapan mengajar dan skenario pembelajaran aktif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot

2. **Tahap Pelaksanaan Pembelajaran**, Pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot melalui model teams games and tournament dilaksanakan dalam dua siklus. Adapun lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yaitu:

Langkah I Penyajian kelas (*Class Presentation*)

Langkah II Kelompok (*Teams*)

Langkah III Permainan (*Games*)

Langkah IV Kompetisi/Tournamen (*Tournaments*)

Langkah V Pengakuan Kelompok (*Teams Recognition*)

3. **Tahap Observasi**, selama pelaksanaan tindakan, guru sebagai peneliti, kepala sekolah dan tutur sebaya SD Inpres Kolongan melakukan pengamatan dengan menggunakan instrument pengumpulan data.
4. **Tahap Refleksi**, dilakukan setiap tindakan berakhir. Pada tahap ini hasil pengamatan yang berkaitan dengan kemampuan guru menerapkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot. Menurut Gagne (Mudjiono dan Dimiyati, 2003: 10) bahwa hasil belajar berupa “perubahan kapabilitas karena setelah belajar orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap, dan nilai”. Selanjutnya hasil belajar menurut Mudjiono dan Dimiyati, (2003: 4) “berkat tindak guru dari suatu pencapaian tujuan pengajaran, dan merupakan peningkatan kemampuan mental siswa.” Hasil belajar siswa merupakan perubahan-perubahan tingkah laku dari suatu proses belajar. Tingkah laku sebagai hasil belajar dalam pengertian yang luas mencakup bidang kognitif, afektif, dan psikomotor. Oleh sebab itu dalam penilaian hasil belajar siswa, perencanaan tujuan intruksional yang berisi rumusan kemampuan dan tingkah laku yang diinginkan dikuasai siswa menjadi unsur yang penting sebagai dasar dan acuan penilaian (Nana Sudjana,2006: 3).

## A. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### 1. Gambaran *Setting* Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Classroom Action Research* (Penelitian Tindakan Kelas) yang mengambil lokasi di kelas V SD Inpres Kolongan Kecamatan Kalawat, Kabupaten Minahasa Utara dengan jumlah siswa 20 orang, untuk mata pelajaran Matematika dengan materi menyelesaikan soal cerita tentang KPK dan FPB. Pelaksanaannya mengikuti alur sebagai berikut:

#### a. Perencanaan

Penelitian tindakan kelas dipusatkan pada proses pembelajaran untuk mata pelajaran

Matematika kelas V dengan menggunakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot dengan model pembelajaran teams games and tournament.

b. Tindakan

Tindakan ini meliputi pelaksanaan proses pembelajaran pada mata pelajaran Matematika dengan materi menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK (siklus I) dan FPB (siklus II) di kelas V SD Inpres Kolongan dengan menggunakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot dengan model pembelajaran teams games and tournament.

c. Observasi

Observasi dilakukan bersamaan dengan proses pembelajaran meliputi: kinerja guru dalam melaksanakan proses pembelajaran, keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran.

d. Refleksi

Refleksi meliputi analisis hasil kegiatan pembelajaran yang meliputi kinerja guru dan hasil belajar siswa dan sekaligus penyusunan rencana perbaikan pada siklus selanjutnya.

## **2. Deskripsi Persiklus**

### **a. Siklus I**

Adapun tahap-tahap yang dilakukan dalam melaksanakan penelitian pada siklus I ini yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi.

#### **1) Tahap I Perencanaan**

Hal-hal yang dilakukan peneliti dalam tahap perencanaan dalam penelitian pada siklus I ini adalah sebagai berikut:

- a) Guru selaku peneliti sebagai pelaksana tindakan menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) tentang menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan dilaksanakan dalam waktu 3 x 30 menit.
- b) Guru menyiapkan masalah (pertanyaan) yang berkaitan dengan KPK sebagai bahan untuk permainan dan lomba.
- c) Menyiapkan instrumen-instrumen penelitian yang akan digunakan pada waktu pelaksanaan tindakan.
- d) Menyiapkan media pembelajaran berupa Stasiun FPB dan KPK untuk memudahkan siswa mengerjakan LKS
- e) Menyiapkan LCD sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran.

Indikator yang hendak dicapai dalam pembelajaran ini yaitu:

- a) Siswa dapat menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK

#### **2) Tahap II Pelaksanaan Tindakan**

Berdasarkan hal-hal yang telah direncanakan, maka guru selaku peneliti menerapkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot dengan model *teams games and tournament* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Langkah I

Pada kegiatan awal ini guru menciptakan suasana pembelajaran yang responsif dan menyenangkan. Untuk menciptakan suasana yang menyenangkan guru sebagai peneliti bersama siswa menyanyi “Mari Belajar FPB dan KPK” (*lagu terlampir di RPP*), kemudian mengondisikan siswa agar siap melaksanakan proses pembelajaran, selain membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsif pada kegiatan awal ini guru juga menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Serta menjelaskan pokok-pokok kegiatan yang harus dilakukan oleh siswa untuk mencapai tujuan. Guru juga menyampaikan cara mengerjakan KPK melalui stasiun FPB dan KPK. Untuk mencari KPK maka siswa hanya memperhatikan angka-angka yang ada dibagian tengah stasiun dan angka yang bagian bawah stasiun, setiap angka yang berada pada posisi di tengah dan dibawah dikalikan maka didapatkan hasil yang diharapkan yaitu KPK, (*contoh ada di RPP*). Selain beberapa kegiatan yang dilakukan pada kegiatan awal ini motivasi belajar juga sangat penting bagi siswa untuk kelancaran proses pembelajaran selanjutnya.

b) Langkah II Kelompok (*Teams*)

Membentuk 4 kelompok yang beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling menyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan *game* atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi. Disetiap kelompok dibagikan alat peraga stasiun FPB dan KPK.

c) Langkah III Permainan (*Games*)

Pada langkah ketiga ini siswa diajak untuk bermain lewat alat peraga stasiun FPB dan KPK (cara bermain;lihat RPP). Guru sebagai peneliti membacakan soal kemudian meminta siswa di setiap kelompok untuk saling bekerja sama menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan FPB. Setiap kelompok menyelesaikan permasalahan yang berbeda sehingga menuntut siswa untuk lebih aktif, untuk menyelesaikan permasalahannya tanpa meniru hasil kerja kelompok lain.

d) Langkah IV Kompetisi / Tournament (*Tournaments*)

Setiap kelompok berkompetisi untuk mendapatkan hasil yang terbaik, dengan mengumpulkan point sebanyak-banyaknya. Angka-angka yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK diletakkan di tengah, kemudian siswa diminta untuk mencari angka yang sesuai dengan permasalahan mereka. Dalam hal ini, setiap anggota kelompok bekerja sama mengumpulkan angka-angka tersebut sehingga mendapatkan hasil yang diharapkan.

e) Langkah V Pengakuan Kelompok (*Teams Recognition*)

Setiap kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan games (tugas) diberikan penghargaan. Kelompok yang memperoleh nilai tertinggi diberi penghargaan dengan sebutan tim super, tim sangat baik, tim baik. Kelompok juga diberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

### 3) Tahap III Observasi

Dari pengamatan guru sebagai peneliti tentang kegiatan siswa dalam proses pembelajaran, telah ditemukan kekurangan-kekurangan yang ada pada siklus I, konsep perkalian siswa masih kurang, oleh karena itu guru sebagai peneliti mengajarkan cara hitung perkalian yang cepat melalui jarimatika dan hitung bersusun (*caranya terlampir*). Selain itu, pada saat jawaban atas pertanyaan di letakkan di tengah ruang kelas ada siswa yang mengambil angka lebih sehingga kelompok yang lain sulit mencari angka yang mereka butuhkan. Hal ini akan diperbaiki pada siklus II.

#### 1. Tahap IV Refleksi

Data-data yang diperoleh melalui instrumen-instrumen yang sudah disiapkan selama proses penelitian direfleksikan oleh peneliti, guru pamong dan kepala sekolah. Hasil refleksi dari data-data yang diperoleh pada siklus I ini kinerja guru dalam menerapkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot dengan model teams games and tournament masih belum terlalu baik yang berdampak pada hasil belajar siswa yang tidak maksimal yang hanya mencapai 73%. Dilihat dari instrumen penelitian yang sudah diperoleh dimana kinerja guru dalam pengalokasian waktu terlalu singkat, kurangnya angka-angka yang akan ditempelkan di stasiun FPB dan KPK. Berdasarkan hasil refleksi pada siklus I ini maka peneliti melanjutkan penelitian ke siklus II karena hasil belajar siswa belum maksimal.

#### b. Siklus II

##### 1) Tahap I Perencanaan

Guru sebagai peneliti merencanakan pembelajaran mulai dari mempersiapkan rencana pembelajaran, bahan, alat peraga stasiun FPB dan KPK dan memperbaiki kesalahan yang dilakukan pada siklus yang sebelumnya. Tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran ini adalah menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan FPB

##### 2) Tahap II Tindakan

Berdasarkan hal-hal yang telah direncanakan pada siklus II, maka peneliti kembali lagi menerapkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot dengan model teams games and tournament dalam proses pembelajaran, tetapi dengan kinerja yang lebih baik lagi dengan langkah-langkah sebagai berikut:

a) Langkah I Penyajian Kelas

Guru sebagai peneliti bersama siswa menyanyi “Mari Belajar FPB dan KPK” (*lagu terlampir di RPP*), kemudian mengondisikan siswa agar siap melaksanakan proses pembelajaran, selain membina suasana atau iklim pembelajaran yang responsif pada kegiatan awal ini guru juga menyampaikan kompetensi dasar, indikator, dan tujuan pembelajaran yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa. Guru juga menyampaikan cara mengerjakan FPB melalui stasiun FPB dan KPK. Untuk mencari FPB maka siswa hanya memperhatikan angka-angka yang ada dibagian tengah stasiun. Setiap angka yang berada pada posisi di tengah dikalikan maka didapatkan hasil yang diharapkan yaitu FPB, (*contohnya ada di RPP*).

b) Langkah II Kelompok (Teams)

Membentuk 4 kelompok yang beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling menyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dalam belajar dan mengerjakan game atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi. Di setiap kelompok dibagikan alat peraga stasiun FPB dan KPK.

c) Langkah III Permainan (Games)

Pada langkah ketiga ini siswa diajak untuk bermain lewat alat peraga stasiun FPB dan KPK (cara bermain; lihat RPP). Guru sebagai peneliti membacakan soal kemudian meminta siswa di setiap kelompok untuk saling bekerja sama menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan FPB. Setiap kelompok menyelesaikan permasalahan yang berbeda sehingga menuntut siswa untuk lebih aktif, untuk menyelesaikan permasalahannya tanpa meniru hasil kerja kelompok lain.

d) Langkah IV Kompetisi / Tournament (Tournaments)

Setiap kelompok berkompetisi untuk mendapatkan hasil yang terbaik, dengan mengumpulkan point sebanyak-banyaknya. Angka-angka yang digunakan untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK diletakkan di tengah, kemudian siswa diminta untuk mencari angka yang sesuai dengan permasalahan mereka. Dalam hal ini, setiap anggota kelompok bekerja sama mengumpulkan angka-angka tersebut sehingga mendapatkan hasil yang diharapkan.

d) Langkah V Pengakuan Kelompok (Teams Recognition)

Setiap kelompok yang terlebih dahulu menyelesaikan games (tugas) diberikan penghargaan. Kelompok yang memperoleh nilai tertinggi diberi penghargaan dengan sebutan tim super, tim sangat baik, tim baik. Kelompok juga diberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

### 3) Tahap III Observasi

Pada siklus ke II ini, siswa-siswa lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran karena prosesnya berlangsung dengan aktif, dengan menggunakan alat peraga yang inovatif yang

memudahkan siswa untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB, menumbuhkan kreatifitas siswa untuk saling bekerja sama sehingga pembelajaran menjadi efektif, menyenangkan. Siswa juga terlihat gembira dalam bermain lewat stasiun FPB dan KPK sehingga walaupun pembelajaran sambil bermain namun memiliki bobot yang baik untuk peningkatan hasil belajar siswa.

#### **4) Tahap IV Refleksi**

Pada akhir kegiatan belajar mengajar guru melakukan diskusi dengan kepala sekolah mengenai proses belajar mengajar yang sudah dilaksanakan hasilnya sangat memuaskan, untuk itu pembelajaran Matematika dengan menggunakan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot dengan model teams games and tournaments perlu diterapkan di sekolah.

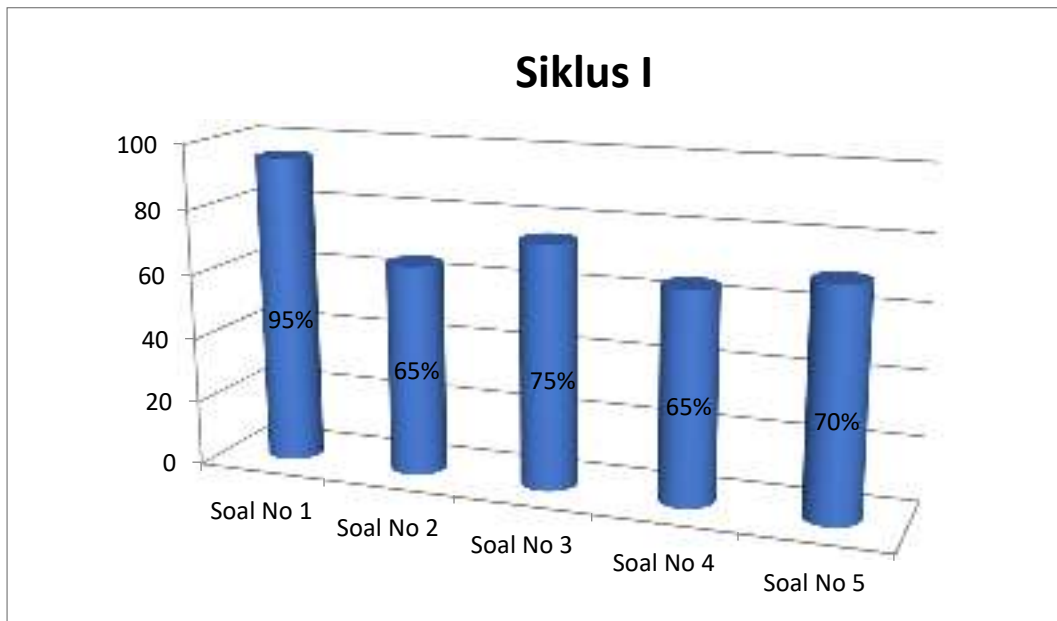
### **3. Proses Analisis Data**

Proses analisis data menggunakan statistik deskriptif. Penyajian data yang diperoleh pada siklus I dan II disajikan melalui tabel dan grafik untuk keabsahan data menggunakan triangulasi penyidik. Data yang dianalisis meliputi kinerja peneliti dan hasil belajar siswa sebagai peningkatan kemampuan berpikir siswa dengan diterapkannya pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot dengan model teams games and tournament.

#### **a) Siklus I**

Hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I ini menunjukkan bahwa dengan diterapkannya pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot dengan model teams games and tournament, pada proses pembelajaran masih belum efektif hal ini disebabkan oleh kinerja peneliti yang masih belum maksimal untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus I ini dapat dilihat pada tabel 4.1 dibawah ini:

Siklus I ini dilaksanakan pada tanggal 18 Januari 2022 data yang diperoleh pada soal no 1= 95%, soal no 2=65%, pada soal no 3=75% soal no 4=65%, Soal No. 5= 70% , yang juga dapat dilihat pada grafik 4.1 dibawah ini.



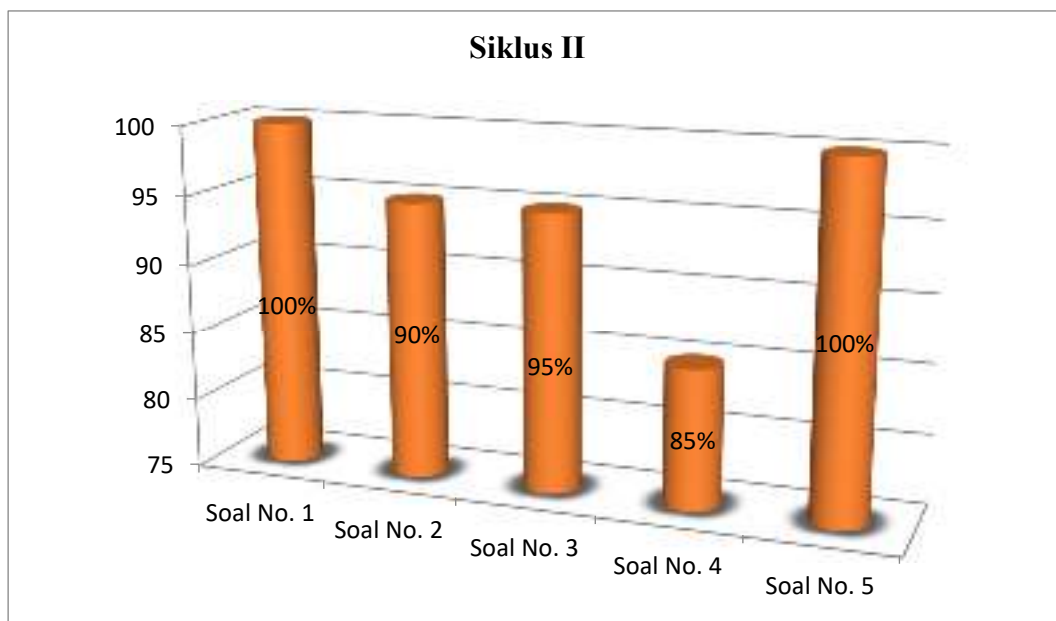
**Grafik 4.1 Hasil belajar siswa pada siklus I**

Dari grafik diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa masih belum maksimal dengan diterapkannya pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot dengan model teams games and tournament yang ditunjukkan dengan nilai kumulatif yang diperoleh siswa setelah melaksanakan proses pembelajaran yang hanya mencapai 74%.

b) Siklus II

Hasil belajar siswa pada siklus II ini cenderung meningkat dari siklus I yang ditandai dengan nilai kumulatif yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan diterapkannya pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot dengan model teams games and tournament, hasil belajar menjadi meningkat.

Siklus II ini dilaksanakan pada tanggal 22 Januari 2021 berdasarkan hasil belajar siswa yang belum maksimal dari siklus I, data yang diperoleh pada soal no 1= 100%, soal no 2=90%, pada soal no 3=95% soal no 4=85%, Soal No 5= 100%. Yang juga dapat dilihat pada grafik dibawah ini.

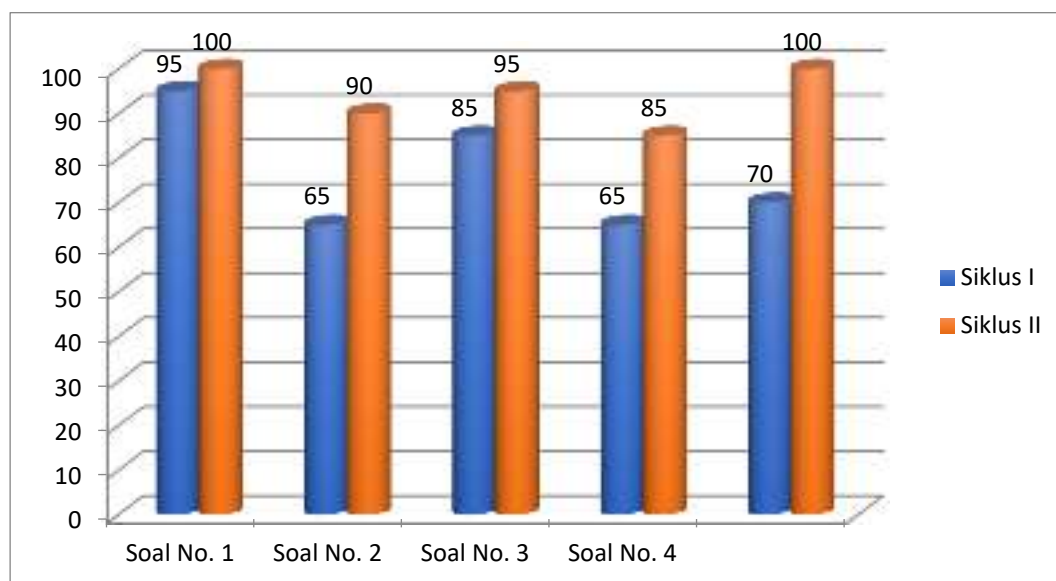


**Grafik 4.2 Hasil belajar siswa pada siklus II**

Dari grafik diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa yang diperoleh pada siklus II cenderung meningkat dari siklus I yang ditunjukkan dengan nilai kumulatif yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran dengan diterapkannya pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot dengan model teams games and tournament mencapai 94%.

c) Analisis kemajuan-kemajuan hasil belajar pada siswa.

Dari tabel 4.1 dan 4.2 dapat kita lihat hasil belajar siswa pada indikator hasil belajar 1 berbanding sebagai berikut. Siklus I 95% pada siklus II naik menjadi 100%, hasil belajar siswa pada indikator hasil belajar 2 berbanding sebagai berikut. Siklus I 65% pada siklus II naik menjadi 90%. Hasil belajar siswa pada indikator hasil belajar 3 berbanding sebagai berikut. Siklus I 85% pada siklus II naik menjadi 95%. Hasil belajar siswa pada indikator hasil belajar 4 pada siklus I 65% pada siklus II naik menjadi 95%. Hasil belajar siswa pada indikator hasil belajar 5 pada siklus I 70% pada siklus II naik menjadi 100%. Lebih lanjut dapat dilihat pada grafik 4.3 dibawah ini.



**Grafik 4.3 Kemajuan hasil belajar siswa**

#### (1) Siklus I

Hasil penelitian pada siklus I ini kinerja guru dalam menerapkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot dengan model teams games and tournament masih belum maksimal yang ditunjukkan oleh hasil belajar yang diperoleh siswa setelah mengikuti proses pembelajaran hanya mencapai 74%. Hal ini disebabkan oleh konsep perkalian siswa masih kurang, oleh karena itu guru sebagai peneliti mengajarkan cara hitung perkalian yang cepat melalui jarimatika dan hitung bersusun (*caranya terlampir*). pada saat jawaban atas pertanyaan di letakkan di tengah ruang kelas ada siswa yang mengambil angka lebih sehingga kelompok yang lain sulit mencari angka yang mereka butuhkan. Dengan hasil belajar siswa pada siklus I yang hanya mencapai 74% maka peneliti melanjutkan ke siklus berikutnya sebagai upaya tindakan perbaikan hasil belajar siswa serta kinerja peneliti didalam menerapkan pembelajaran aktif, inovatif, kreatif, efektif, menyenangkan, gembira dan berbobot dengan model teams games and tournament pada proses pembelajaran.

#### (2) Siklus II

Pada siklus ke II ini, siswa-siswa lebih semangat dan aktif dalam mengikuti pembelajaran karena prosesnya berlangsung dengan aktif, dengan menggunakan alat peraga yang inovatif yang memudahkan siswa untuk menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan KPK dan FPB, menumbuhkan kreatifitas siswa untuk saling bekerja sama sehingga pembelajaran menjadi efektif, menyenangkan. Siswa juga terlihat gembira dalam bermain lewat stasiun FPB dan KPK sehingga walaupun pembelajaran sambil bermain namun memiliki bobot yang baik untuk peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari daya serap siswa pada siklus II ini adalah 94 %. Dengan hasil penelitian yang maksimal pada siklus II ini maka proses penelitian tidak dilanjutkan lagi ke siklus berikutnya.

## B. KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan penulis mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Melalui pembelajaran PAIKEM GEMBROT dengan model teams games and tournament yang diberikan oleh guru maka hasil belajar matematika siswa kelas V SD Inpres Kolongan meningkat.
2. Cara mudah untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan FPB dan KPK dengan menggunakan alat peraga stasiun FPB dan KPK.
3. Guru merupakan komponen penting untuk mewujudkan tujuan sistem pembelajaran yang maksimal di SD. Guru yang kreatif dan inovatif dapat menghasilkan pembelajaran yang aktif, menyenangkan, gembira dan berbobot.

## C. SARAN

Dari kesimpulan dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Matematika diatas, maka hal-hal yang dapat disarankan yaitu sebagai berikut:

1. Penerapan PAIKEM GEMBROT dengan model teams games tournament kiranya dapat dilaksanakan di sekolah sehingga dapat meningkatkan kemampuan intelektual, sosial dan emosional siswa.
2. Pentingnya untuk terus melakukan kreasi dan inovasi dalam pembelajaran sehingga sebagai guru kita dapat meningkatkan kemampuan profesional dan bermanfaat bagi perkembangan siswa secara utuh.

## DAFTAR PUSTAKA

Aqib, Zainal. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.

Hasan, H dan A. Zainal. 1999. *Evaluasi Hasil Belajar*. Jakarta: Depdikbud.

[Http://www.geocities.ws/mrteddy/timss.html](http://www.geocities.ws/mrteddy/timss.html) diakses tanggal 11 Januari 2022

Kasbolah, Kasihani, ES. 2001. *Penelitian Tindakan Kelas*. Malang: UM

Kunanadar. 2007. *Guru Profesional*. Implementasi KTSP dan Sukses Dalam Sertifikasi. Jakarta: Rajawali Press

Moedjiono dan Dimiyati. (1991/1992). *Strategi Belajar dan Mengajar*. Jakarta: Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi : Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.

Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Pendidikan*. Bandung: Surya Kencana.

Soewito. 1992/1993. *Pendidikan Matematika I*. Jakarta : Departemen Pendidikan dan Kebudayaan

Sudjana, Nana. 2006. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Supinah. 2008. *Pembelajaran Matematika SD dengan Pendekatan Kontekstual dalam Melaksanakan KTSP*. Yogyakarta: PPPPTKM

Surya. 2007. *Guru Profesional "Implementasi KTSP dan Sukses Dalam Sertifikasi Guru"*. Jagakarta: Rajawali Press.

Suyatno, [garduguru.blogspot.com/2009//01/pembelajaran-inovatif-apa-artinya.html?m=1](http://garduguru.blogspot.com/2009//01/pembelajaran-inovatif-apa-artinya.html?m=1)  
diakses tanggal 3 September 2013

Undang-undang Republik Indonesia No. 2 Tahun 2003. *Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)*. Bandung. Citra Umbara.