

BAB IV

LAPORAN HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Letak Geografis MI Perdamaian

Madrasah Ibtidaiyah Perdamaian ini dibangun di atas tanah seluas kurang lebih 1159 m² dengan luas bangunan sekolah seluruhnya 376 m². Luas lapangan olah raga 250 m² dan luas tanah yang belum digunakan 533 m².

Batas-batas bangunan MI Perdamaian adalah sebagai berikut :

- Sebelah selatan berbatasan dengan jalan Perdamaian
- Sebelah barat berbatasan dengan rumah penduduk
- Sebelah timur berbatasan dengan perkebunan karet
- Sebelah utara berbatasan dengan perkebunan karet

2. Identitas MI Perdamaian

NSM : 11126306008

NSS : 112150505020

NPSN : 60722961

3. Sejarah Singkat MI Perdamaian

Madrasah Ibtidaiyah Perdamaian kecamatan Sungai Raya Kabupaten Hulu Sungai Selatan, tepatnya di jalan Perdamaian. Didirikan pada tahun 1966 atas dasar pertimbangan-pertimbangan :

- a. Masyarakat yang mendiami desa Sungai Raya Selatan meliputi 2 RT, jauh terpisah dengan induk desa dan pemukiman desa tetangga,

sehingga anak-anak usia sekolah dasar cukup jauh untuk bersekolah pada sekolah dasar. Sekolah dasar terdekat hanya SDN Sungai Raya Utara Terletak kurang lebih 2,5 km dan SDN Batang kulur terletak kurang lebih 2 km dari desa Sungai Raya Selatan.

- b. Masyarakat menginginkan adanya keterkaitan nilai historis perjuangan tentara ALRI Divisi IV Pertahanan Kalimantan dengan keberadaan Madrasah. Hal ini dianggap tepat sekitar 500 m dari Madrasah ini terdapat Monumen Mungguraya, yaitu monumen 29 september tentang pengakuan tentara ALRI Divisi IV sebagai bagian dari Tentara Nasional Indonesia (TNI).

Atas dasar pertimbangan terjadilah kesepakatan antara Kepala Kantor Inspeksi Agama Islam Kabupaten Hulu Sungai Selatan dengan masyarakat untuk membangun Madrasah yang berlokasi di jalan Perdamaian Paharuangan, yang akhirnya dengan swadaya masyarakat dibangunlah tempat belajar/gedung sekolah secara darurat dan kemudian oleh pemerintah yang hal ini depertemen Agama ditugaskan seorang guru PNS untuk mengelolanya, yaitu Bapak M. Yurni Kurdi sebagai Kepala Madrasah Perdamaian mulai 15 Oktober 1967 sampai dengan tahun 2002, kemudian digantikan oleh bapak Abdul Khair pada tahun 2002 sampai tahun 2010, dan Kepala Madrasah saat ini adalah Ariel Fadhilah, S.Pd.I.

4. Visi, Misi dan Tujuan MI Perdamaian

a. Visi :

Terciptanya sekolah yang ramah anak, unggul dalam prestasi dan mampu mengikuti perkembangan IPTEK (Cerdas) dan berlandaskan IMTAK (Relegius)

b. Misi dan Tujuan

- Memberdayakan seluruh aktivitas sekolah untuk menciptakan suasana sekolah yang efektif, nyaman, lengkap, dan memadai untuk belajar.
- Menumbuhkembangkan pengalaman agama, nilai-nilai luhur kehidupan bermasyarakat, berbangsa dan bernegara yang salah satu aplikasinya dengan membudayakan kegiatan 7 S yaitu senyum, salam, sapa, sopan, santun, semangat dan sepuh hati pada seluruh warga sekolah.
- Mengelola pembelajaran secara professional agar peserta didik mampu berfikir kreatif, kritis dan sistematis, bersikap mandiri, terampil, dan berdaya saing tinggi di jenjang pendidikan yang lebih tinggi maupun dalam menghadapi dan memecahkan problema hidup.

5. Keadaan Guru dan Tenaga Administrasi MI Perdamaian

Tenaga pengajar pada MI Perdamaian ini sekarang berjumlah 16 orang tenaga pengajar yaitu 8 orang guru tetap dan 8 orang guru tidak tetap.

Adapun susunan organisasi MI Perdamaian adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1 Susunan Organisasi MI Perdamaian Kecamatan Sungai Raya

NO.	NAMA GURU / NIP	TUGAS	
		STATUS	JABATAN
1	Ariel Fadhilah, S.Pd.I 198106132005011003	GT	Kepala Madrasah
2	Rusmiati, S.Pd I 196909012005012007	GT	Bendahara
3	Ratna Faridah, S.Pd.I 196906011990012001	GT	Wali Kelas II
4	Fitriah, S.Pd.I 197110271996032003	GT	Wali Kelas IV
5	Suaibatul Aslamiah, S.Pd.I 196807041999032003	GT	Wali Kelas III
6	Hj. Siti Aminah, S.Ag 196901272005012001	GT	Wali Kelas I
7	Rahmawati, S.Ag 197503022009012004	GT	Wali Kelas V
8	Norlaila, S.Pd.I 198307302007102001	GT	Wali Kelas VI
9	Siti Zuraidah, A.Ma	GTT	Guru MP
10	Fitriani, S.Pd.I	GTT	Guru MP
11	Henny Herawati, S.Pd.I	GTT	Guru MP
12	Mariatul Qibtiyah, S.Pd.I	GTT	Guru MP
13	Hj. Masliah, A.Ma	GTT	Guru MP
14	Hamdanah, S.Pd.I	GTT	Guru MP
15	Ruslina, S.Pd	GTT	Guru MP
16	Jumiati	GTT	Guru MP

6. Keadaan Siswa MI Perdamaian

Tabel 4.2 Jumlah siswa MI Perdamaian

NO	Kelas	Jumlah Siswa
1	I	16
2	II	18
3	III	10
4	IV	9
5	V	8
6	VI	6

7. Keadaan Sarana dan Prasarana MI Perdamaian

Untuk mencapai tujuan pembelajaran dan untuk menciptakan suasana belajar yang kondusif, MI Perdamaian memiliki sarana dan prasarana yang dapat menunjang lancarnya proses belajar mengajar, diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Gedung Sekolah

Gedung sekolah di Madrasah Ibtidaiyah Perdamaian dalam keadaan baik dan layak pakai.

b. Ruang Kepala Sekolah dan ruang guru

Kepala sekolah dan guru tergabung dalam ruangan bersama, tetapi diberi ruang penyekat yang membatasinya.

c. Fasilitas

Fasilitas sekolah tersedia di MI Perdamaian cukup lengkap, seperti alat peraga, lemari, papan tulis, tempat cuci tangan, tempat air minum, tempat sampah, dan lain-lain.

d. Kelengkapan administrasi

Kelengkapan administrasi sekolah, kelengkapan organisasi kelas terdiri dari organisasi siswa, absen siswa, absen dan mata pelajaran.

e. Kamar mandi/wc terdiri dari dua buah WC untuk guru dan 1 buah untuk siswa.

f. Tempat parkir bersama (guru dan siswa) dalam keadaan baik, terletak di depan sekolah.

g. Keadaan peralatan

Peralatan yang terdapat di MI Perdamaian cukup memadai yang bertujuan untuk membantu meningkatkan mutu pembelajaran. Peralatan tersebut berada di ruang guru.

h. Keadaan ruang

Ruang kelas yang digunakan dalam proses belajar mengajar terdiri dari 6 kelas, yaitu dari kelas I s/d VI.

i. Situasi dan keadaan umum tentang kelas

Keadaan suhu udara dalam kelas cukup bagus dan sejuk karena ventilasi udara yang cukup ditambah dengan lingkungan sekitar sekolah banyak pepohonan dan situasi yang cukup tenang yang menyebabkan siswa betah berada di dalam kelas.

B. Diskripsi Hasil Penelitian Persiklus

Proses pembelajaran yang baik didasari oleh adanya hubungan interpersonal yang baik antara siswa-guru dan atau siswa-siswa serta penggunaan model pembelajaran tepat dalam penyampaian materi pembelajaran. Penelitian menunjukkan bahwa lingkungan sosial atau suasana kelas adalah penentu psikologis utama dalam mempengaruhi belajar akademis. Untuk mengoptimalkan kondisi sosial emosional di kelas maka diperlukan adanya pengelolaan kelas yang dinamis dan sesuai dengan apa yang menjadi kesenangan siswa. Begitupun juga dalam pembelajaran Matematika, untuk meningkatkan hasil belajar siswa menyelesaikan soal cerita pecahan, hendaknya memperhatikan kondisi sosial emosional di kelas, karena emosi positif dapat merangsang otak dapat bekerja secara efektif dan efisien sehingga dalam kondisi ini siswa dapat mengoptimalkan seluruh kemampuannya untuk berpikir kritis, fokus pada pembelajaran, melakukan eksperimen, bertanya atau menjawab pertanyaan, bekerjasama dan lain-lain. Sebaliknya keadaan stres dan rasa takut akan menghambat kerja otak dan memperlambat proses berpikir dan mengingat.

Perlu disadari bahwa ketika proses pembelajaran berlangsung, seluruh aspek kejiwaan siswa dan guru akan terlibat, bukan hanya fisik, pikiran, perasaan, pengalaman dan bahasa tubuh, tapi emosi juga terlibat. Ini menunjukkan bahwa pada setiap pembelajaran prosesnya tidak sederhana seperti yang kita bayangkan selama ini. Wajar saja bila pada awal pembelajaran Matematika ketika guru memasuki ruang belajar dengan

wajah suram, maka proses pembelajaran berlangsung dalam suasana menegangkan dan melelahkan. Siswa tidak berani bertanya apalagi mengemukakan pendapat yang berbeda dengan guru. Suasana demokrasi pun lenyap. Selama proses pembelajaran berlangsung jiwa siswa berada dalam ketidaknyamanan sehingga pembelajaran tidak menghasilkan hasil yang memuaskan.

Berdasarkan hasil penelitian awal melalui observasi dan tes awal, gambaran pembelajaran Matematika pada siswa kelas V MI Perdamaian Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Hulu Sungai Selatan sebagai berikut :

1. Guru kurang fokus saat mengajar.
2. Guru tidak dapat menciptakan suasana kelas yang kondusif.
3. Guru kurang memunculkan keaktifan siswa.

Sedang permasalahan yang ditemui pada diri siswa yaitu:

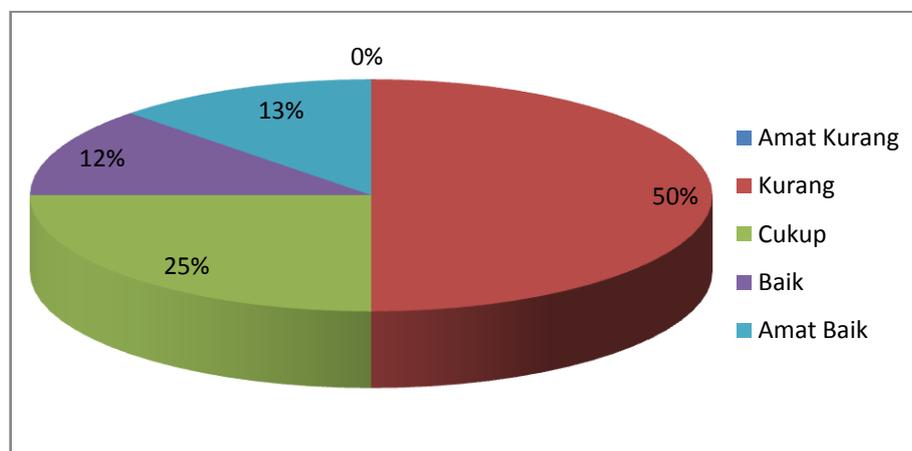
1. Siswa tampak kurang nyaman saat pembelajaran.
2. Siswa tidak ada yang berani mengajukan pertanyaan.
3. Berwajah tegang dan sikap duduk terlihat sangat kaku.
4. Pembelajaran kurang meninggalkan kesan yang menarik dan bermanfaat bagi diri siswa.

Rendahnya hasil belajar siswa yang ditunjukkan dari tes awal tentang pecahan ditunjukkan dengan hasil nilai tes awal pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Frekuensi Data Nilai Awal Sebelum Tindakan

No.	Rentang Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase
1.	$\geq 81,00$	Amat Baik	1	12,5%
2.	61,00-80,00	Baik	1	12,5%
3.	41,00-60,00	Cukup	2	25%
4.	21,00-40,00	Kurang	4	50%
5.	$\leq 20,00$	Amat Kurang	0	0

Berdasarkan Tabel 4.3 maka dapat dilihat pada gambar :



Gambar 4.1 Grafik Data Awal Sebelum Tindakan

Berdasarkan data tabel diatas bahwa sebelum dilaksanakan tindakan, siswa kelas V MI Perdamaian Kecamatan Sungai Raya Kabupaten Hulu Sungai Selatan ,siswa yang memperoleh nilai di atas batas nilai ketuntasan minimal ≥ 70 ada 2

orang dengan persentase 25%.Sedang yang lainnya masih berada dibawah ketuntasan. Maka peneliti mengadakan konsultasi bersamaguru kelas untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan melaksanakan pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam menyelesaikan soal cerita materi pecahan.

Berdasarkan deskripsi data awal sebagai upaya untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran matematika tentang pecahan maka peneliti membuat perencanaan tindakan siklus I dan siklus 2 yang terdiri dari beberapa tahapan yaitu perencanaan persiapan, RPP siklus I, RPP siklus II. Kegiatan selanjutnya adalah melakukan penelaahan terhadap program pengajaran berdasarkan kurikulum yang digunakan saat ini yaitu KTSP untuk mempersiapkan rencana pembelajaran matematika yang sesuai dengan materi yaitu tentang pecahan.Tahap perencanaan dilaksanakan sebagai titik tolak pembelajaran untuk mengkondisikan dan membuat komitmen atas peraturan dan konsekuensi yang akan dilaksanakan pada pembelajaran matematika tentang pecahan.

Kegiatan perencanaan tindakan dilaksanakan di ruang guru MI Perdamaian. Peneliti dan guru kelas V mendiskusikan rancangan tindakan yang akan dilakukan dalam proses penelitian ini. Kemudian disepakati bahwa pelaksanaan tindakan pada siklus I dan 2 dilaksanakan dalam 2 pertemuan (dengan alokasi waktu 3x35 menit).

Alasan pemilihan Standar Kompetensi, Kompetensi Dasar, dan Indikator yaitu peneliti ingin meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V MI Perdamaian Kecamatan Sungai Raya.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam mempersiapkan kegiatan tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Peneliti bersama guru merancang dan menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dengan indikator siswa dapat menggunakan media untuk menyelesaikan soal operasi penjumlahan pecahan (proses), menyelesaikan soal operasi penjumlahan pecahan (produk), dan bekerjasama dan berinteraksi dengan teman kelompok saat mengerjakan operasi penjumlahan soal cerita pecahan. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran dilaksanakan dua kali pertemuan masing-masing pertemuan dalam waktu 3 jam pelajaran.
- 2) Menyiapkan kartu soal dan gambar pecahan yang akan digunakan dalam pembelajaran.
- 3) Menyiapkan Lembar Kerja Kelompok (LKK) dan Lembar Kerja Siswa (LKS) setelah dilaksanakan pembelajaran.
- 4) Merancang setting kelas dengan menata tempat duduk sesuai dengan ruangan kelas dan model pembelajaran yang akan dipakai.
- 5) Menyiapkan lembar penilaian.

Model pembelajaran yang dipakai adalah melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) sesuai dengan rencana pembelajaran yang telah disusun. Pembelajaran yang telah disusun pada siklus I dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dengan permainan kartu soal, dan gambar pecahan sesuai dengan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah disusun, dilaksanakan dua kali pertemuan.

1. Pelaksanaan Siklus 1

Siklus 1 dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu tiap pertemuan 3 x 35 menit, pertemuan pertama satu kali evaluasi kelompok dan permainan kartu soal, sertasatu kali evaluasi individu. Pertemuan kedua, satu evaluasi kelompok dan permainan kartu soal serta diakhir pembelajaran diadakan tes yang dilaksanakan setiap akhir pembelajaran yang berupa soal-soal evaluasi.

a. Perencanaan

Semua kegiatan dalam tahap perencanaan adalah membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan materi tentang penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta membuat (LKS) Lembar Kerja Siswa untuk kegiatan belajar siswa.

Tabel4.4 Jadwal Pelaksanaan Siklus 1

Hari/Tanggal Pelaksanaan	Pertemuan Ke	Indikator	Tujuan Pembelajaran
Selasa, 12 Mei 2015	1	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan penjumlahan pecahan berpenyebut sama. • Menyelesaikan penjumlahan pecahan berpenyebut tidak sama 	Setelah pembelajaran dilaksanakan diharapkan siswa dapat : <ul style="list-style-type: none"> -Menyelesaikan penjumlahan pecahan berpenyebut sama. - Menyelesaikan penjumlahan pecahan berpenyebut tidak sama.

Hari/Tanggal Pelaksanaan	Pertemuan Ke	Indikator	Tujuan Pembelajaran
Rabu, 13 Mei 2015	2	<ul style="list-style-type: none"> • Menyelesaikan pengurangan pecahan berpenyebut sama. • Menyelesaikan pengurangan pecahan berpenyebut tidak sama 	Setelah pembelajaran dilaksanakan diharapkan siswa dapat : <ul style="list-style-type: none"> -Menyelesaikan penjumlahan pecahan berpenyebut sama. -Menyelesaikan penjumlahan pecahan berpenyebut tidak sama.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan 1

a) Kegiatan Awal

1. Guru memberikan salam, berdoa bersama, kemudian mengabsen siswa.
2. Guru mengingatkan siswa tentang materi pecahan yang telah dipelajari dikelas sebelumnya
3. Penyampaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai

b) Kegiatan Inti

- Presentasi kelas
 1. Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang pecahan dan permasalahan yang berkaitan dengan pecahan.
- Kerja tim atau kelompok
 2. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok yang dipilih oleh guru.

3. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang penjumlahan pecahan berpenyebut sama dan tidak sama.
4. Siswa yang belum menguasai materi pembelajaran, tugas anggota yang lain (satu kelompok) membantu menguasai materi pembelajaran.
5. Siswa melakukan diskusi kelompok.
6. Tiap kelompok mengerjakan Lembar Kerja Kelompok (LKK) yang diberikan oleh guru.
7. Perwakilan dari salah satu kelompok maju ke depan menuliskan hasil jawaban di papan tulis.
 - Permainan atau *games*
8. Guru membagikan siswa dalam tiga kelompok yang berbeda dari kelompok saat kerja kelompok.
9. Salah satu siswa pada kelompok bermain mengacak kartu soal yang sudah disediakan guru.
10. Tiap siswa dalam kelompok bermain dibagikan sebuah kartu oleh siswa yang telah mengacak kartu.
11. Siswa boleh menukar kartu soal yang didapatkan dengan siswa lain dalam satu anggota.
12. Siswa boleh mengambil kartu soal yang berikutnya asal sudah selesai menjawab kartu soal yang sebelumnya.
13. Kelompok bermain menyudahi permainan jika kartu soalnya sudah habis.

14. Tiap siswa mempunyai skor bermain yang berbeda. Skor yang didapat jika jawaban kartu soal benar.
 15. Skor bermain digunakan untuk menentukan siswa yang akan maju ke turnamen pada akhir unit.
- c) Kegiatan Akhir
1. Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS)
 2. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
 3. Guru menutup pelajaran.
- 2) Pertemuan 2
- a) Kegiatan Awal
1. Guru memberikan salam, berdoa bersama, kemudian mengabsen siswa.
 2. Guru memberikan gambaran tentang pengurangan pecahan.
 3. Penyampaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- b) Kegiatan Inti
- Presentasi kelas
 1. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengurangan pecahan berpenyebut sama dan tidak sama.
 - Kerja tim atau kelompok
 1. Siswa dibagi menjadi tiga kelompok yang dipilih oleh guru.
 2. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya jika masih mengalami kesulitan.

3. Siswa yang masih belum menguasai materi pembelajaran, tugas anggota yang lain (satu kelompok) membantu menguasai pembelajaran.
4. Siswa melakukan diskusi kelompok.
5. Tiap kelompok mengerjakan Lembar Kerja Kelompok (LKK) yang diberikan oleh guru.
6. Perwakilan masing-masing dari salah satu kelompok maju ke depan menuliskan hasil jawaban di papan tulis
 - Permainan atau *games*
7. Guru membagikan siswa tiga kelompok yang berbeda dari kelompok saat kerja kelompok.
8. Salah satu siswa pada kelompok bermain mengacak kartu soal yang sudah disediakan guru.
9. Tiap siswa dalam kelompok bermain dibagikan sebuah kartu oleh siswa yang telah mengacak kartu.
10. Siswa boleh menukar kartu soal yang didapatkan dengan siswa lain dalam satu anggota.
11. Siswa boleh mengambil kartu soal yang berikutnya asal sudah selesai menjawab kartu soal yang sebelumnya.
12. Kelompok bermain menyudahi permainan jika kartu soalnya sudah habis.
13. Tiap siswa mempunyai skor bermain berbeda. Skor yang didapat jika jawaban kartu soal benar.

14. Skor bermain digunakan untuk menentukan siswa yang akan maju ke turnamen pada akhir unit.

c) Kegiatan Akhir

1. Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.
2. Guru memberikan evaluasi tes akhir siklus

c. Hasil Observasi Siklus I

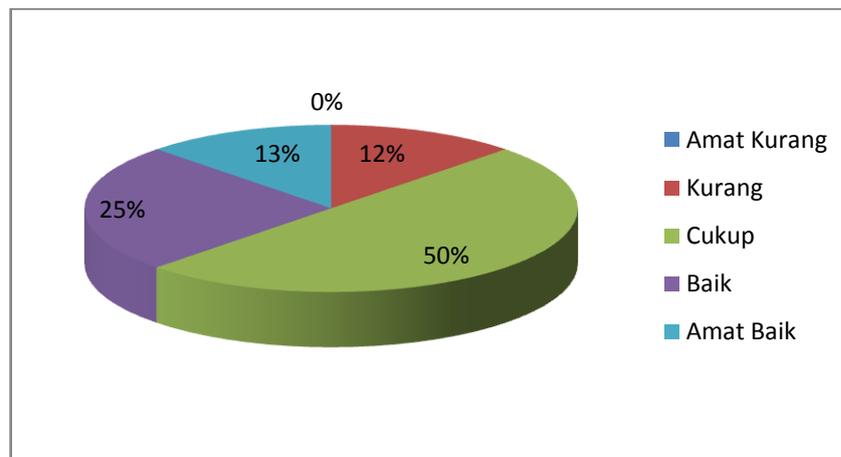
1. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Evaluasi akhir siklus I dilaksanakan pada pertemuan 2 yang meliputi pembelajaran pertemuan 1 dan 2 dalam menyelesaikan soal cerita pecahan. Adapun hasil belajar siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus 1

No	Rentang Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase
1.	$\geq 81,00$	Amat Baik	1	12,5%
2.	61,00-80,00	Baik	2	25%
3.	41,00-60,00	Cukup	4	50%
4.	21,00-40,00	Kurang	1	12,5%
5	$\leq 20,00$	Amat Kurang	0	0

Berdasarkan Tabel 4.5 maka dapat dilihat pada gambar :



Gambar 4.2 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus I

Sebagaimana yang sudah ditentukan bahwa suatu kelas atau kelompok dikatakan telah tuntas belajar bila dari kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai penguasaan minimal 70 dan minimal berada pada kualifikasi baik. Dari hasil belajar tersebut dapat diketahui siswa yang memperoleh nilai minimal 70 adalah 3 orang siswa dengan persentase 37,5%. Maka suatu kelas tersebut belum dikatakan tuntas belajar.

2. Observasi aktivitas belajar siswa

Observasi terhadap aktivitas belajar semua siswa kelas V MI Perdamaian untuk pertemuan 1 belajar afektif nilai rata-rata adalah 2 dan psikomotorik nilai rata-rata adalah 2,2, dengan kriteria cukup baik. Pada pertemuan 2 belajar afektif nilai rata-rata adalah 3 dan psikomotorik adalah 2,6, dengan kriteria cukup baik.

d. Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran siklus I ini, maka direfleksikan hal-hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan nilai hasil belajar siswa pada pertemuan kedua (siklus I) siswa yang mendapat nilai $\geq 81,00$ sebanyak 1 orang dengan persentase 12,5 %, siswa yang mendapat nilai 61,00-80,00 sebanyak 2 orang dengan persentase 25%, siswa yang mendapat nilai 41,00-60,00 sebanyak 4 orang dengan persentase 50% dan siswa yang mendapat nilai 21,00-40,00 sebanyak 1 orang dengan persentase 12,5%. Dari hasil belajar tersebut dapat diketahui bahwa yang mencapai penguasaan minimal 70 didapat oleh 37,5% siswa. Suatu kelas atau kelompok dikatakan telah tuntas belajar bila dari kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai penguasaan minimal 70 dan minimal berada pada kualifikasi baik
2. Pada pertemuan pertama, berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas belajar semua siswa kelas V MI Perdamaian belajar afektif nilai rata-rata adalah 2 dan psikomotorik nilai rata-rata adalah 2,2, dengan kriteria cukup baik. Pada pertemuan kedua, berdasarkan hasil observasi belajar afektif nilai rata-rata adalah 3 dan psikomotorik adalah 2,6, dengan kriteria baik.
3. Berdasarkan temuan hasil tersebut, maka kegiatan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) masih belum berhasil dan akan dilanjutkan pada siklus II.

2. Pelaksanaan Siklus 2

Siklus 2 dilaksanakan 2 kali pertemuan dengan alokasi waktu tiap pertemuan 3 x 35 menit, pertemuan pertama satu kali evaluasi kelompok dan permainan kartu soal, serta satu kali evaluasi individu. Pertemuan kedua, satu kali evaluasi kelompok, turnamen dan rekognisi serta diakhir pembelajaran akan diadakan tes yang dilaksanakan setiap akhir pembelajaran yang berupa soal-soal evaluasi.

a. Perencanaan

Semua kegiatan dalam tahap perencanaan adalah membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan materi tentang penjumlahan dan pengurangan pecahan, serta membuat (LKS) Lembar Kerja Siswa untuk kegiatan belajar siswa.

Tabel 4.6 Jadwal Pelaksanaan Siklus 2

Hari/Tanggal Pelaksanaan	Pertemuan Ke	Indikator	Tujuan Pembelajaran
Rabu, 20 Mei 2015	1	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan penjumlahan tiga pecahan berurutan yang berpenyebut tidak sama. - Menyelesaikan pengurangan tiga pecahan berurutan yang berpenyebut tidak sama 	<p>Setelah pembelajaran diharapkan siswa dapat :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan penjumlahan tiga pecahan berurutan yang berpenyebut tidak sama. -Menyelesaikan pengurangan tiga pecahan berurutan yang berpenyebut tidak sama

Lanjutan Tabel 4.6

Hari/Tanggal Pelaksanaan	Pertemuan Ke	Indikator	Tujuan Pembelajaran
Kamis, 21 Mei 2015	2	Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan pecahan.	Setelah pembelajaran dilaksanakan diharapkan siswa dapat :Memecahkan masalah sehari-hari yang melibatkan penjumlahan dan pengurangan pecahan.

b. Pelaksanaan Tindakan

1) Pertemuan 1

1. Kegiatan Awal

- a) Guru memberikan salam, berdoa bersama, kemudian mengabsen siswa.
- b) Guru bersama murid menyanyikan lagu “di sini senang di sana senang”
- c) Penyampaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.

2. Kegiatan Inti

- Presentasi kelas
 - a) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang penjumlahan dan pengurangan tiga pecahan berpenyebut tidak sama.
- Kerja tim atau kelompok
 - b) Siswa dibagi menjadi tiga kelompok.
 - c) Siswa diberi kesempatan untuk bertanya jika masih mengalami kesulitan.

- d) Siswa yang masih belum menguasai materi pembelajaran, tugas anggota yang lain (satu kelompok) membantu menguasai pembelajaran.
- e) Siswa melakukan diskusi kelompok.
- f) Tiap kelompok mengerjakan Lembar Kerja Kelompok (LKK) yang diberikan oleh guru.
- g) Perwakilan masing-masing dari salah satu kelompok maju ke depan menuliskan hasil jawaban di papan tulis.
- Permainan atau *games*
- h) Guru membagikan siswa tiga kelompok yang berbeda dari kelompok saat kerja kelompok.
- i) Salah satu siswa pada kelompok bermain mengacak kartu soal yang sudah disediakan guru.
- j) Tiap siswa dalam kelompok bermain dibagikan sebuah kartu oleh siswa yang telah mengacak kartu.
- k) Siswa boleh menukar kartu soal yang didapatkan dengan siswa lain dalam satu anggota.
- l) Siswa boleh mengambil kartu soal yang berikutnya asal sudah selesai menjawab kartu soal yang sebelumnya.
- m) Kelompok bermain menyudahi permainan jika kartu soalnya sudah habis.
- n) Tiap siswa mempunyai skor bermain berbeda. Skor yang didapat jika jawaban kartu soal benar.

- o) Skor bermain digunakan untuk menentukan siswa yang akan maju ke turnamen pada akhir unit.
- c. Kegiatan Akhir
- a) Siswa mengerjakan Lembar Kerja Siswa.
 - b) Guru memberitahukan bahwa pertemuan berikutnya akan diadakan turnamen dan evaluasi akhir
 - c) Guru menutup pelajaran dan memberikan nasehat.
- 2) Pertemuan 2
- a) Kegiatan Awal
- a) Guru memberikan salam, berdoa bersama, kemudian mengabsen siswa.
 - b) Penyampaian tujuan pembelajaran yang ingin dicapai
- b. Kegiatan Inti
- Presentasi kelas
- a) Siswa melakukan tanya jawab dengan guru tentang permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan pecahan.
- Kerja tim atau kelompok
- b) Siswa dibagi menjadi tiga kelompok yang dipilih oleh guru.
 - c) Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang pengurangan dan penjumlahan pecahan dalam masalah sehari-hari.
 - d) Siswa yang belum menguasai materi pembelajaran, tugas anggota yang lain (satu kelompok) membantu menguasai materi pembelajaran.

- e) Siswa melakukan diskusi kelompok.
 - f) Tiap kelompok mengerjakan Lembar Kerja Kelompok (LKK) yang diberikan oleh guru.
 - g) Perwakilan dari salah satu kelompok maju ke depan menuliskan hasil jawaban di papan tulis.
 - Permainan atau games
 - h) Guru membagikan siswa dalam tiga kelompok yang berbeda dari kelompok saat kerja kelompok.
 - i) Guru mengumumkan skor akhir yang diperoleh masing-masing tim.
 - j) Tiap tim mempunyai skor bermain yang berbeda.
 - k) Skor bermain digunakan untuk menentukan siswa yang akan maju ke turnamen pada akhir unit.
 - *Tournament*
 - l) Guru memimpin turnamen yang diikuti oleh perwakilan satu orang siswa dari tim/kelompok kerja yang memperoleh skor bermain tertinggi. Pada tahap ini akan terpilih satu kelompok terbaik.
 - Rekognisi tim
 - m) Kelompok yang terbaik akan mendapatkan penghargaan dari guru berupa hadiah.
- c. Kegiatan Akhir
- a) Siswa bersama guru menyimpulkan pembelajaran hari ini.

- b) Guru memberikan evaluasi.
- c) Guru menutup pembelajaran dan memberikan nasehat.

c. Hasil Observasi Siklus II

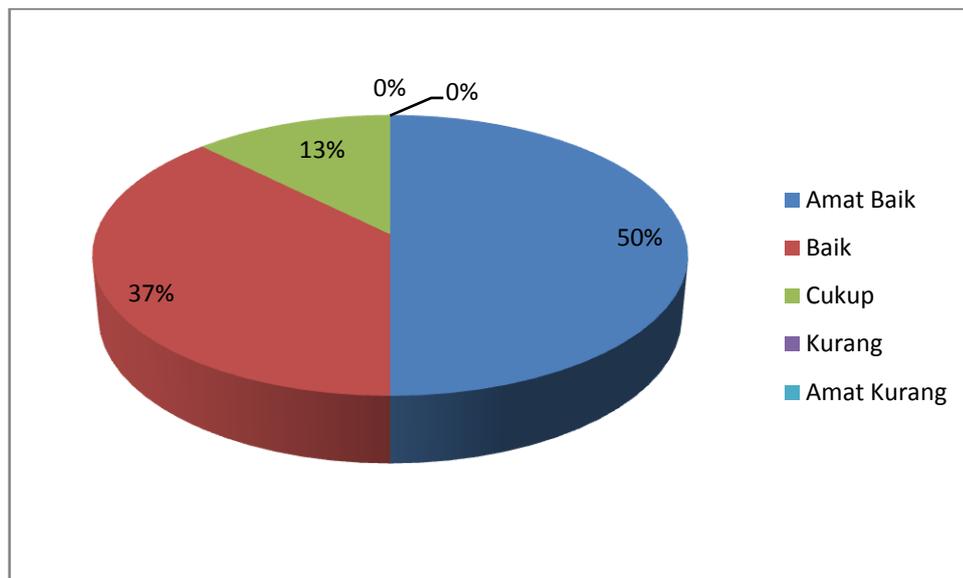
1. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Evaluasi akhir siklus II dilaksanakan pada pertemuan 2 yang meliputi pembelajaran pertemuan 1 dan 2 dalam menyelesaikan soal cerita pecahan. Adapun hasil belajar siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 4.7 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Rentang Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase
1.	$\geq 81,00$	Amat Baik	4	50%
2.	61,00-80,00	Baik	3	37,5%
3.	41,00-60,00	Cukup	1	12,5%
4.	21,00-40,00	Kurang	0	0
5	$\leq 20,00$	Amat Kurang	0	0

Berdasarkan Tabel 4.7 maka dapat dilihat pada gambar :



Gambar 4.3 Hasil Belajar Siswa Pada Siklus II

Dari hasil belajar tersebut dapat diketahui siswa yang memperoleh penguasaan minimal 70 adalah 7 orang siswa dengan persentase 87,5%. Sebagaimana yang sudah ditentukan suatu kelas atau kelompok dikatakan telah tuntas belajar bila dari kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai penguasaan minimal 70 dan minimal berada pada kualifikasi baik. Maka siswa kelas V tersebut telah mencapai tuntas belajar.

2. Observasi aktivitas belajar siswa

Observasi terhadap aktivitas belajar semua siswa kelas V MI Perdamaian untuk pertemuan 1 belajar afektif nilai rata-rata adalah 3,6 dan psikomotorik nilai rata-rata adalah 3,6, dengan kriteria baik. Pada pertemuan 2 belajar afektif nilai rata-rata adalah 3,75 dan psikomotorik adalah 3,8, dengan kriteria baik.

- Refleksi Siklus II

Berdasarkan hasil observasi kegiatan pembelajaran siklus II ini, maka direfleksikan hal-hal sebagai berikut:

1. Berdasarkan nilai hasil belajar siswa pada pertemuan kedua (siklus II) siswa yang mendapat nilai $\geq 81,00$ sebanyak 4 orang dengan persentase 50%, siswa yang mendapat nilai 61,00-80,00 sebanyak 3 orang dengan persentase 37,5 %, siswa yang mendapat nilai 41,00-60,00 sebanyak 1 orang dengan persentase 12,5 % .Dari hasil belajar tersebut dapat diketahui bahwa suatu kelas dikatakan telah tuntas belajar karena terdapat 87,5% yang telah mencapai penguasaan minimal 70 dan minimal berada pada kualifikasi amat baik.
2. Pada pertemuan pertama, berdasarkan hasil observasi terhadap aktivitas belajar semua siswa kelas V MI Perdamaian belajar afektif nilai rata-rata adalah 4 dan psikomotorik nilai rata-rata adalah 4, dengan kriteria sangat baik. Pada pertemuan kedua, berdasarkan hasil observasi belajar afektif nilai rata-rata adalah 4 dan psikomotorik adalah 4 dengan kriteria sangat baik.
3. Berdasarkan temuan hasil tersebut, maka kegiatan pembelajaran model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dalam menyelesaikan soal cerita pada materi pecahan di kelas V MI Perdamaian sudah berhasil karena berada di atas indikator tuntas belajar yang ditetapkan dalam penelitian tindakan kelas.

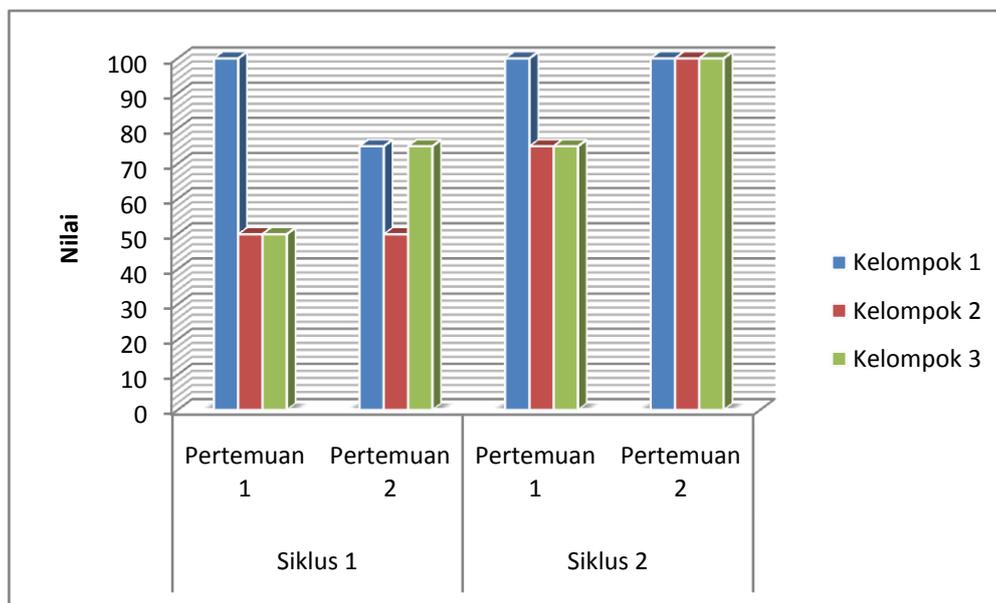
- Hasil Akhir Evaluasi Nilai Siswa Berkelompok

Adapun hasil dari evaluasi nilai siswa berkelompok pada siklus 1 dan siklus 2 dapat dilihat dari tabel dan gambar grafik berikut ini :

Tabel 4.8 Hasil Akhir Evaluasi Siswa Berkelompok Siklus 1 dan Siklus 2

No.	Kelompok	Siklus 1		Siklus 2	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	1	100	75	100	100
2.	2	50	50	75	100
3.	3	50	75	75	100
Rata - Rata		66,7	66,7	83,3	100

Untuk melihat kemajuan dari ke 3 kelompok ini dapat dilihat dari gambar diagram berikut ini :



Gambar 4.4 Grafik Hasil Akhir Evaluasi Siswa Berkelompok Siklus 1 dan Siklus 2

Berdasarkan Tabel diatas dapat dilihat bahwa hasil akhir evaluasi nilai siswa berkelompok untuk siklus 1 pertemuan 1 dengan nilai rata-rata 66,7, begitu pula dengan siklus 1 pertemuan 2 tidak ada peningkatan yaitu sama nilai rata-ratanya 66,7. Namun pada siklus 2 pertemuan 1 para kelompok siswa sudah menunjukkan kemajuan dengan memperoleh nilai rata-rata 83,3 atau diatas dari batas ketuntasan yaitu 85% , begitu pula dengan hasil siklus 2 pertemuan 2 dengan memperoleh nilai sempurna dengan rata-rata 100.

Hal ini membuktikan bahwa dari siklus 1 ke siklus 2 ada peningkatan dan kemajuan. Dimana siswa sudah mampu untuk bekerjasama dalam memecahkan soal pecahan serta memahami alur dari setiap soal yang diberikan oleh peneliti.

C. Pembahasan

Berdasarkan hasil observasi dan evaluasi terhadap pengamatan tingkah laku siswa dan hasil belajar dalam menyelesaikan soal cerita pada materi pecahan dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT di kelas V MI Perdamaian Hulu Sungai Selatan dengan pelaksanaan 2 siklus akan dijabarkan sebagai berikut:

1. Observasi terhadap aktivitas belajar semua siswa kelas V MI Perdamaian untuk siklus 1 belajar afektif dan psikomotorik berada pada kriteria cukup baik dengan rata-rata nilai 3. Mengalami peningkatan pada siklus 2 dengan rata-rata nilai 4 dan berada pada kriteria sangat baik.

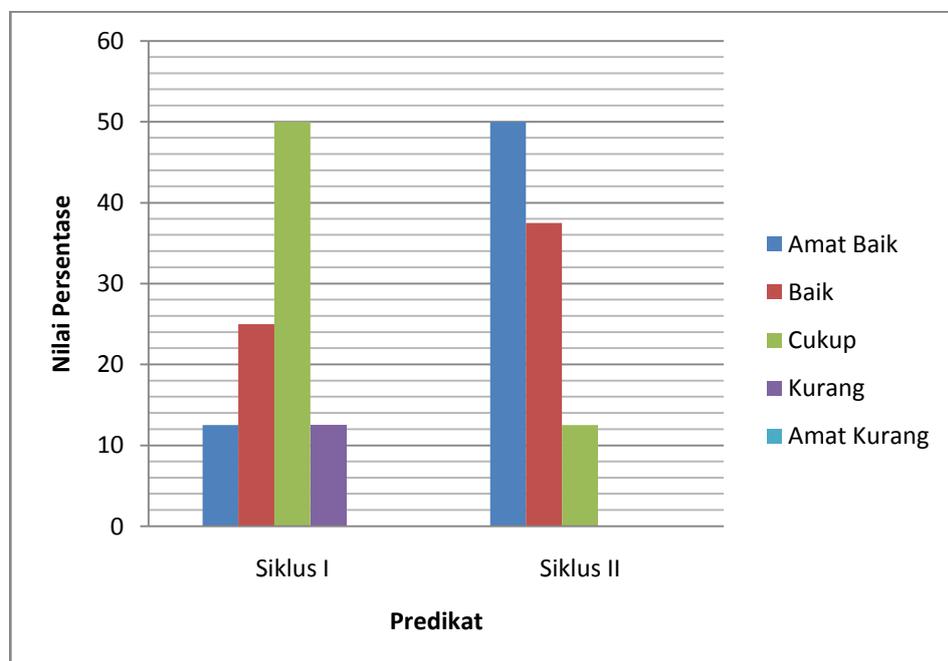
2. Hasil Belajar Siswa merupakan salah satu indikator tingkat keberhasilan pembelajaran. Dan ketuntasan belajar klasikal dikatakan telah tuntas belajar bila dari kelas tersebut terdapat 85% yang telah mencapai

penguasaan minimal 70 dan minimal berada pada kualifikasi baik. Peningkatan hasil belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) terlihat mengalami kemajuan. Hal ini dapat dilihat dari meningkatnya hasil belajar siswa dari siklus I ke Siklus II.

Tabel 4.9 Perkembangan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Hasil Belajar Siswa		
Kualifikasi	Siklus I	Siklus II
Amat Baik	12,5%	50%
Baik	25%	37,5%
Cukup	50%	12,5%
Kurang	12,5%	0%
Amat Kurang	0%	0%

Dari Tabel 4.9 maka dapat dilihat pada gambar:



Gambar 4.5 Grafik Hasil Belajar Siswa

Pada siklus I hanya 3 siswa yang dinyatakan memenuhi indikator keberhasilan hasil belajar, sedangkan daya serap klasikal diperoleh hasil persentase yaitu 37,5%. Secara klasikal siswa kelas V MI Perdamaian dinyatakan belum tuntas dan berada pada kualifikasi baik.

Pada siklus II ada 7 orang siswa yang mendapat penguasaan minimal 70 dan sebagaimana indikator hasil belajar yang telah ditetapkan oleh sekolah. Sedangkan daya serap klasikal diperoleh hasil persentase yaitu 87,5%. Secara klasikal siswa kelas V MI Perdamaian dinyatakan tuntas belajar dan berada pada kualifikasi amat baik.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dalam dua siklus dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam menyelesaikan soal cerita pada materi pecahan di kelas V MI Perdamaian Kecamatan Sungai Raya tahun ajaran 2014/2015, maka dapat diambil kesimpulan bahwa melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam menyelesaikan soal cerita pada materi pecahan yang dibuktikan dengan hasil kualifikasi amat baik.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada V MI Perdamaian Kecamatan Sungai Raya tahun ajaran 2014/2015, maka saran-saran yang diberikan sebagai sumbangan pemikiran untuk meningkatkan mutu pendidikan pada umumnya dan meningkatkan kompetensi siswa V MI Perdamaian Kecamatan Sungai Raya pada khususnya sebagai berikut:

a. Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini sebagai masukan untuk para dewan guru agar dalam proses pembelajaran, model-model pembelajaran dapat menjadi alternative pilihan.

b. Bagi Siswa

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan kreativitas siswa dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Peneliti

Hendaknya dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa dan setelah ini dapat menerapkan model pembelajaran yang lain.