
UPAYA MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MODEL TEAM GAMES TURNAMEN (TGT) MENGGUNAKAN PEMECAHAN SOAL BERKONTEKS CERITA RAKYAT SUMUT DI KELAS V SD

Arie Candra Panjaitan*

AMIK Medicom, Medan, Sumatera Utara

Suvriadi Panggabean

Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, Medan, Sumatera Utara

Abstract

Research conducted on the class V students of SD by applying the model Team Games Tournament (TGT) which contextual folklore of North Sumatra in the sub subject of integer operations. This research aims to improve students' motivation to learn mathematics class V Field Elementary School.

This research is an action research and the analyzed data are quantitative data and qualitative data. The results showed differences in learning motivation of fifth grade elementary school students using the Team Games Tournament (TGT) model in learning integers from low to high. The results showed an increase in students' mathematics learning activities

Keywords: *folklore contextual problem solving, Team Games Tournament (TGT)*

Abstrak. Penelitian dilakukan terhadap siswa kelas V SD dengan menerapkan model Team Games Turnamen (TGT) yang berkonteks cerita rakyat Sumatera Utara pada sub pokok bahasan operasi bilangan bulat. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar matematika siswa kelas V SD. Penelitian ini adalah penelitian tindakan dan data yang dianalisa adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas V SD menggunakan model Team Games Turnamen (TGT) dalam pembelajaran bilangan bulat dari tergolong rendah menjadi tergolong tinggi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar matematika siswa.

Kata kunci : Pemecahan soal berkonteks cerita rakyat, Team Games Turnamen (TGT)

PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan teknologi dewasa ini tidak terlepas dari perkembangan dan kemajuan ilmu pengetahuan. Seiring dengan kemajuan IPTEK yang bergerak secara dinamis, tentu mengakibatkan perlunya suatu tuntunan kepada matematika untuk mengikuti gerak dinamis tersebut. Hal ini dikarenakan Ilmu matematika adalah salah satu ilmu mendasar yang dapat menumbuhkan kemampuan penalaran siswa dan sangat diperlukan perkembangan teknologi pada saat ini. Peran matematika yang sangat besar dalam kehidupan, menuntut siswa harus mampu menguasai pelajaran matematika. Conckroft dalam (Abdurrahman 2003:253) mengemukakan bahwa:

“Matematika perlu diajarkan kepada siswa karena: (1) selalu digunakan dalam segala kehidupan; (2) Semua bidang studi memerlukan keterampilan matematika yang sesuai; (3) Merupakan sarana komunikasi yang kuat, singkat, dan jelas; (4) Dapat digunakan untuk menyajikan informasi dalam berbagai cara; (5) Meningkatkan kemampuan berpikir logis, ketelitian, dan kesadaran kekurangan;

dan (6) Memberikan kemampuan terhadap usaha memecahkan masalah yang matang”.

Demikian juga Abdurrahman (2003;251) mengemukakan bahwa “Semua orang harus bermatematika karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah kehidupan sehari-hari”.

Pendidikan matematika di sekolah dasar sangat menentukan untuk kejenjang yang lebih tinggi sehingga siswa harus menguasai prinsip-prinsip dasar matematika. Menurut Cornelius (dalam Abdurrahman, 2003;253) mengemukakan bahwa:

“Perlunya belajar matematika karena matematika merupakan (1) sarana berpikir yang logis, (2) sarana untuk memecahkan kehidupan sehari-hari (3) sarana mengenal pola-pola hubungan dan generalisasi pengalaman, (4) sarana untuk mengembangkan kreativitas dan (5) sarana untuk meningkatkan kesadaran terhadap perkembangan budaya”.

Namun kenyataannya masih banyak siswa yang belum dapat mencapai prestasi belajar yang diharapkan. Pelajaran matematika kini masih dianggap sebagai pelajaran yang sulit bagi siswa sehingga menyebabkan hasil belajar yang belum maksimal. Belajar adalah aktivitas manusia, karena itu hal-hal realistik (nyata) di sekitar kita harus digunakan sebagai sumber inspirasi pengembangan pembelajaran materi pelajaran. Suasana yang terbuka, akrab dan saling menghargai, serta kesempatan saling mengembangkan potensi diri merupakan unsur utama penerapan pembelajaran dikelas disamping interaksi dan diskusi yang bermakna. Sesungguhnya suasana belajar yang kaku, tegang, penuh perintah dan intruksi membuat siswa pasif, tidak termotivasi, cepat bosan dan yang pada akhirnya akan membangkitkan ketakutan akan setiap materi pembelajaran khususnya pada pembelajaran matematika.

Pembelajaran Kooperatif

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran dimana para siswa dibagi menjadi beberapa kelompok kecil yang bekerja sebagai tim untuk menyelesaikan sebuah masalah, menyelesaikan sebuah tugas demi mencapai tujuan bersama. Seperti yang dikatakan Hasratuddin (2004:25) bahwa: “Pembelajaran kooperatif atau kooperatif learning mengacu pada metode pengajaran dimana siswa bekerja bersama dalam suatu kelompok kecil, saling membantu dalam belajar”.

Sebagai mana menurut Lie Anita (2003:28):

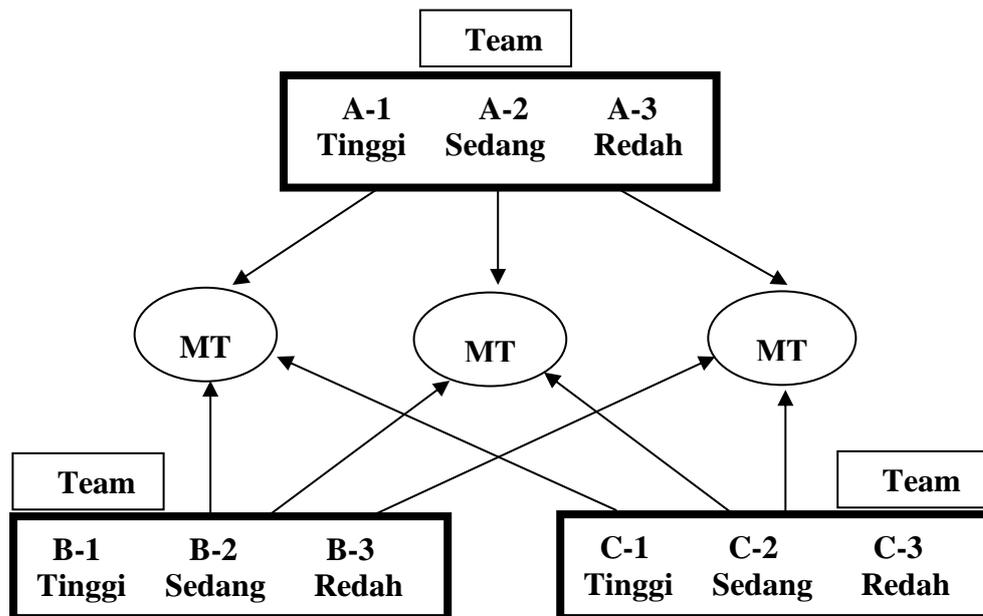
“Model pembelajaran kooperatif tidak sama dengan sekedar belajar dalam kelompok. Ada unsur-unsur dasar pembelajaran kooperatif yang membedakan dengan pembagian kelompok yang dilakukan tanpa berdasarkan tingkat prestasi siswa. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar, akan tetapi memungkinkan pendidik mengelola kelas dengan lebih efektif”.

Dapat diperhatikan bahwa tidak semua kerja kelompok dapat dianggap pembelajaran kooperatif, karena ada lima unsur yang harus ditetapkan yaitu saling ketergantungan positif, tanggung jawab perorangan, tatap muka, komunikasi antar kelompok, dan evaluasi proses kelompok.

Langkah-Langkah Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Menurut Slavin (195:88) langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT mengikuti beberapa tahapan dari aktifitas pembelajaran kooperatif tipe TGT antara lain: pemberian materi pembelajaran, belajar kelompok, permainan dan pertandingan akademik, penghargaan kelompok dan pemindahan pertandingan. Untuk itu disusun langkah-langkah aktivitas belajar untuk mempermudah penelitian ini

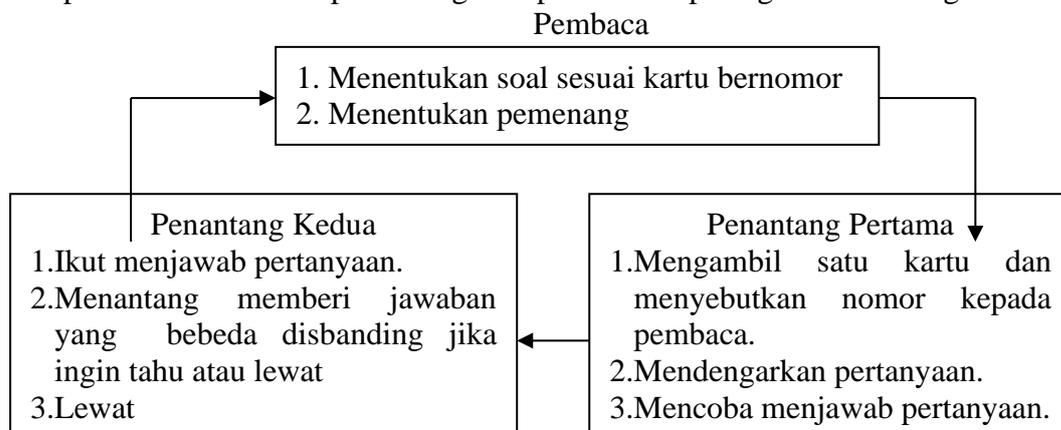
1. Penyajian Kelas
2. Kelompok (Team)
 - a. Membuat peringkat siswa
 - b. Menentukan banyak kelompok
 - c. Penyusunan anggota kelompok
3. Game
4. Turnamen
5. Team recognize (Penghargaan kelompok)



Gambar 1. Kelompok Meja Pertandingan

Penempatan siswa dalam kelompok pada meja pertandingan. Meja turnamen 1 (MT 1) diisi oleh wakil-wakil kelompok dengan kemampuan awal yang tinggi, kemudian diikuti dengan meja turnamen 2 (MT 2) dan meja turnamen 3 (MT 3) yang tingkat akademinya lebih rendah. (Sumber : Slavin Robert, 1995).

Adapun cara melakukan pertandingan dapat dilihat pada gambar 2 sebagai berikut:



Gambar 2. Cara Memainkan Pertandingan. (Sumber : Robert Slavin, 1995).

Untuk memulai pertandingan ini maka sebaiknya menggunakan kartu sebagai alat bantu untuk memulainya. Setelah kartu dikocok, maka penantang pertama mengambil

kartu bernomor. Kemudian penantang pertama mengambil teratas dan menyebutkan nomor kartu kepada pembaca, pembaca membacakan soal sesuai dengan nomor kartu yang telah terambil, penantang pertama menjawab. Apabila jawabannya salah tidak dikenakan hukuman.

Guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing team akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang ditentukan. Penghargaan yang diberikan berdasarkan nilai dari masing-masing team kelompok tersebut ialah: team mendapat julukan “Super Team” jika rata-rata skor 45 atau lebih, “Great Team” apabila rata-rata mencapai 40-45 dan “Good Team” apabila rata-ratanya 30-40. Kriteria penghargaan kelompok yang ditetapkan slavin (1995) seperti tabel 1 dibawah ini:

Tabel 1. Penghargaan Kelompok

Kriteria	Penghargaan
Nilai ≥ 50	Kelompok Super
$45 \leq \text{nilai} \leq 50$	Kelompok Terbaik
$40 \leq \text{nilai} \leq 45$	Kelompok Baik
Nilai ≤ 40	Kelompok Cukup

Kelebihan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

- a. Meningkatkan prestasi belajar siswa.
- b. Dapat meningkatkan hubungan antara siswa yang heterogen.
- c. Dapat mendorong tumbuhnya motivasi intrinsic.
- d. Dapat digunakan untuk mencapai penalaran tingkat tinggi.
- e. Mengurangi sifat apatis dalam diri siswa terhadap matematika.
- f. Meningkatkan hidup gotong royong.

Pengertian Motivasi

Pengertian dasar motivasi adalah keadaan internal organisme baik manusia maupun hewan yang mendorongnya untuk berbuat sesuatu. Dalam pengertian ini, motivasi berarti pemasok daya (energizer) untuk bertingkah laku secara terarah. (Syah, 2003: 151)

Mc. Donalg (dalam Hamalik, 2001: 106) merumuskan bahwa motivasi adalah suatu peerubahan energi dalam diri (pribadi) seseorang yang ditandai dengan timbulnya perasaan dan reaksi untuk mencapai tujuan.

Jenis-Jenis Motivasi

Berbicara tentang jenis-jenis motivasi, dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, motivasi atau motif-motif yang aktif itu sangat bervariasi. Secara umum motivasi terbagi atas dua jenis yaitu:

1. Motivasi Instrinsik

Motivasi instrinsik yaitu motivasi atau dorongan yang berasal dari diri sendiri tumbuh dari kebutuhan atau dorongan yang ada pada diri sendiri. Menurut Sardiman (2006:89) “motivasi instrinsk adalah motivasi motif-motif yang menjadi aktif atau berfungsinya tidak perlu dirangsang dari luar, karena dalam diri setiap individu sudah ada dorongan untuk melakukan sesuatu”.

2. Motivasi Ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang timbul apabila ada rangsangan dari luar yang mempengaruhi individu sehingga terdorong untuk melakukan sesuatu pekerjaan.

Menurut Sardiman (2006:91) mengemukakan bahwa: “motivasi ekstrinsik adalah motif-motif yang aktif dan berfungsinya karena adanya perangsang dari luar”.

Cerita Rakyat Sumatera Utara sebagai Sumber Belajar

Cerita rakyat bermula pada tradisi penceritaan lisan yang kemudian menghasilkan kisah-kisah terkenal yang mengandung banyak pesan-pesan moral didalamnya. Cerita Rakyat yang konon dianggap oleh sejarawan Yunani Herodotus sebagai hasil temuan seorang budak Yunani yang bernama Aesop pada abad ke-6 SM (meskipun ada kisah-kisah lain yang berasal dari bangsa-bangsa lain yang dianggap berasal dari Aesop). Istilah lain dari cerita rakyat ini adalah Fabel kuno yang kemudian dikenal sebagai Fabel Aesop. Namun, Fabel dalam khazanah sastra Indonesia diartikan sebagai cerita tentang binatang. Cerita Fabel yang populer misalnya Kisah si Kancil, dan dari Sumatera Utara terdapat kisah Kerbau Ajaib, dan sebagainya. (<http://id.wikipedia.go.id>: 2009)

Cerita rakyat Sumatera Utara memuat dongeng dan Lagenda dari tanah Sumatera Utara, yang didalamnya terkandung pesan-pesan moral yang sangat bermanfaat bagi anak-anak. Sudono (2000:61) mengatakan bahwa:

“Buku-buku cerita dengan berbagai nilai kehidupan yang mudah dicerna anak dengan rasa humor dan nilai bahasa yang baik. Pesan yang terkandung tersirat dengan halus, menarik sehingga langsung terkesan dalam ingatan anak”.

Lanjut Armanto (2009:7) mengatakan bahwa:

“Pembentukan pemahaman matematika melalui pengerjaan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari akan memberikan siswa beberapa keuntungan. Pertama, siswa dapat lebih memahami adanya hubungan yang erat antara matematika dan situasi, kondisi, dan kejadian di lingkungan sekitarnya. Kedua, siswa terampil menyelesaikan masalah secara mandiri dengan menggunakan kemampuan yang ada dalam dirinya (insting, nalar, logika, dan ilmu). Ketiga, siswa membangun pemahaman pengetahuan matematika mereka secara mandiri sehingga menumbuhkembangkan rasa percaya diri yang proporsional dalam bermatematika”.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SD dengan Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD yang berjumlah 40 orang yang dipilih secara acak. Adapun yang menjadi objek penelitian ini adalah motivasi belajar siswa yang menggunakan pemecahan soal berkonteks cerita rakyat di Sumatera Utara.

Penelitian ini berbentuk kaji tindak (action research) yaitu menekankan kepada kegiatan (tindakan) dengan mengujicobakan suatu ide kedalam praktek atau situasi nyata dalam skala mikro, yang diharapkan dengan kegiatan tersebut mampu memperbaiki dan meningkatkan kualitas proses belajar mengajar.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data tentang motivasi belajar siswa dalam penelitian ini adalah

1. Angket

Angket ini berisi masing-masing 15 butir pernyataan yang diajukan kepada siswa (responden) untuk memperoleh motivasi belajar siswa kelas V SD. Pemberian angket ini diberikan sebanyak dua kali yaitu (1) pada saat sebelum pemberian tindakan, dan (2) pada saat setelah selesai pembelajaran. Angket yang digunakan adalah angket tertutup dalam bentuk angket model skala linier yang sudah dilengkapi dengan empat pilihan jawaban. Sebelum angket tersebut digunakan sebagai alat pengumpulan data terlebih dahulu

diujicobakan pada luar sampel yang bertujuan untuk mengetahui validitas dan reliabilitas angket.

2. Observasi

Observasi dilakukan merupakan pengamatan terhadap seluruh kegiatan dan perubahan yang terjadi pada saat diberikan tindakan oleh guru matematika. Pengamatan difokuskan pada peningkatan motivasi belajar matematika siswa.

Secara rinci, prosedur berdaur pelaksanaan penelitian tindakan kelas berdasarkan alir/alurnya menurut Arikunto, dkk (2008:74) yaitu siklus pertama dilakukan sebanyak dua kali tatap muka. Adapun kegiatan yang dilakukan tiap kali tatap muka meliputi: (1)Perencanaan siklus pertama (2)Tindakan (3)Pengamatan (kegiatan yang dilakukan siswa selama proses belajar berlangsung) (4)Refleksi (melakukan evaluasi terhadap hasil belajar siswa). Sedangkan siklus kedua (siklus terakhir) dilakukan sebanyak dua kali tatap muka. Adapun kegiatan yang dilakukan dua kali tatap muka meliputi: (1) Revisi rencana (2)Tindakan (3)Pengamatan (4)Refleksi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Tahap Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini kegiatan yang dilakukan adalah (a) membuat skenario pembelajaran menggunakan cerita rakyat dalam upaya peningkatan motivasi belajar siswa, (b) membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana kondisi proses pembelajaran dikelas, (c) membuat alat evaluasi apakah siswa telah meningkat motivasi belajar matematikannya setelah diberikan pengajaran.

Berdasarkan hasil perhitungan, secara ringkas disajikan tingkat kecenderungan motivasi belajar matematika siswa sebelum diberikan tindakan seperti pada tabel berikut.

Tabel 2. Tingkat Kecenderungan Motivasi Belajar Matematika Siswa Sebelum Diberikan Penguatan.

No.	Kelompok	Frekuensi	F _{relatif} (%)	Kategori
1	48,75 – 60,00	0	0,0 %	Tinggi
2	37,50 – 48, 74	10	25,0 %	Cukup
3	26,25 – 37,49	22	55,0 %	Kurang
4	15,00 – 26,24	8	20,0 %	Rendah
Jumlah		40	100 %	

Berdasarkan tabel 2 diatas dan dari rata-rata motivasi belajar siswa diperoleh bahwa motivasi belajar siswa sebelum diberikan tindakan juga tergolong kurang.

Tahap Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap ini kegiatan yang dilaksanakan adalah melaksanakan skenario kegiatan yang telah direncanakan yaitu dengan pemberian tindakan menggunakan pemecahan soal berkonteks cerita rakyat pada pokok bahasan bilangan bulat. Adapun materi yang dibahas adalah faktor persekutuan terbesar (FPB) dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK). Selama proses belajar mengajar guru melakukan tindakan menggunakan model TGT untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa.

Tahap Observasi

Pada tahap ini dilaksanakan proses observasi terhadap pelaksanaan tindakan dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat dan mengumpulkan data yang diperlukan. Sebagai observer adalah guru mata pelajaran matematika dibantu rekan sesama mahasiswa untuk mengetahui motivasi belajar siswa selama proses belajar mengajar berlangsung.

Hasil pengamatan atau observasi untuk tiap aspek yang diamati untuk siklus I menunjukkan adanya peningkatan kearah yang lebih baik aktivitas siswa kelas V SD dari masing-masing aspek yang diamati mulai awal proses pembelajaran hingga akhir pembelajaran menggunakan model Team Games Turnamen (TGT) dengan soal berkonteks cerita rakyat.

Tahap Evaluasi

Evaluasi dilakukan pada akhir siklus. Pada tatap muka I diperoleh 34 siswa yang tuntas belajar, dan 6 siswa masih belajar belum tuntas. Hal ini sudah baik karena ketuntasan yang dimiliki anak sudah bervariasi namun hal ini belum masih dapat dilanjutkan pada siklus II karena masih belum mencapai ketuntasan klasikal.

Tahap Refleksi

Berdasarkan pada hasil siklus I selama 2 kali tatap muka diperoleh peneliti secara maksimal memberikan pembelajaran dengan menggunakan model TGT dengan soal berkonteks cerita rakyat kepada siswa, hal ini dapat dilihat dari rata-rata aktivitas pada siklus I masih tergolong cukup.

Siswa masih kurang aktif menjawab pertanyaan guru dan takut atau enggan bertanya kepada guru. Meskipun demikian siswa sudah baik dalam melakukan diskusi dan bekerja keras dalam kelompok.

Untuk memperbaiki kelemahan-kelemahan yang diperoleh pada siklus I, maka pada pelaksanaan siklus II direncanakan antara lain guru mampu memberikan pengejaran yang lebih baik menggunakan model Team Games Turnamen (TGT) menggunakan pemecahan soal berkonteks cerita rakyat pada bilangan bulat.

Siklus II

Tahap Perencanaan II

Dari hasil analisis data pada siklus I maka dibuat kembali rencana tindakan II sebagai upaya meningkatkan motivasi belajar siswa yang belum tercapai pada siklus I pada tahap ini kegiatan yang dilakukan masih tetap membuat perencanaan tindakan yaitu : (a) membuat skenario proses pendidikan melalui pemberian penguatan di kelas dalam hal upaya peningkatan motivasi belajar siswa, (b) membuat lembar observasi untuk melihat bagai mana kondisi proses pembelajaran dikelas, (c) membuat alat evaluasi untuk melihat apakah siswa telah meningkat motivasi belajar matematikanya setelah diberikan pengajaran menggunakan model TGT dengan pemecahan soal berkonteks cerita rakyat.

Setelah diberikan pengajaran menggunakan model TGT dengan pemecahan soal berkonteks cerita rakyat, diperoleh rata-rata (M) motivasi belajar matematika siswa setelah diberikan pembelajaran menggunakan model TGT dengan pemecahan soal berkonteks cerita rakyat sebesar 42,00 dan standar deviasi (SD) sebesar 6,89 dengan skor tertinggi 53 dan skor terendah 24. Secara ringkas disajikan tingkat kecenderungan motivasi belajar matematika siswa setelah diberikan pembelajaran menggunakan model TGT dengan pemecahan soal berkonteks cerita rakyat.

Tabel 3. Tingkat Kecendrungan Motivasi Belajar Matematika Siswa

No	Kelompok	Frekuensi	F _{relatif} (%)	Kategori
1	48,75 – 60,00	7	17,5 %	Tinggi
2	37,50 – 48, 74	24	60,0 %	Cukup
3	26,25 – 37,49	8	20,0 %	Kurang
4	15,00 – 26,24	1	2,5 %	Rendah
Jumlah		40	100%	

Berdasarkan tabel 3 diatas serta dari rata-rata motivasi belajar siswa diperoleh bahwa motivasi belajar siswa tergolong cukup setelah dilakukannya tindakan.

Tahap Pelaksanaan Tindakan II

Pada tahap ini kegiatan yang dilakukan adalah melaksanakan skenario kegiatan yang direncanakan yaitu dengan pemberian tindakan menggunakan model Team Games Turnamen (TGT) dengan pemecahan soal berkonteks cerita rakyat Sumut pada pokok pembahasan bilangan bulat. Adapun materi yang dibahas adalah faktor persekutuan terbesar (FPB) dan kelipatan persekutuan terkecil (KPK).

Selama proses belajar mengajar guru memberikan tindakan dengan menggunakan model Team Games Turnamen (TGT) dalam pembelajaran dan pemecahan soal berkonteks cerita rakyat Sumut untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa, guru membimbing siswa untuk aktif dalam diskusi serta guru memberikan fasilitas dalam berdiskusi dan memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya serta membimbing siswa untuk tidak takut bertanya. Karena dengan banyaknya frekuensi bertanya siswa diyakini bahwa siswa dapat mengerti pelajaran tersebut. Hal ini dilakukan agar siswa secara keseluruhan termotivasi dalam belajar matematika.

Tahap Observasi II

Dalam pengamatan atau observasi tentang aktivitas siswa selama berlangsungnya proses pembelajaran hal ini dilakukan agar seluruh siswa dapat dilihat sejauh mana aktivitas yang dilakukan dalam menghadapi mata pelajaran matematika serta dapat diperoleh hasil observasi yang menunjukkan adanya peningkatan kearah yang lebih baik aktivitas belajar siswa kelas V SD dari aspek masing-masing yang diamati melalui awal proses pembelajaran hingga pada akhir pembelajaran menggunakan model Team Games Turnamen (TGT) dengan pemecahan soal berkonteks cerita rakyat Sumatera Utara. Pada siklus II aktivitas siswa cenderung tergolong baik.

Tahap Evaluasi II

Evaluasi dilakukan pada akhir evaluasi dan diperoleh 40 siswa atau seluruh siswa sudah tuntas belajar yaitu 81,20. Dengan demikian menunjukkan bahwa setelah diberikan tindakan menggunakan model Team Games Turnamen (TGT) dengan pemecahan soal berkonteks cerita rakyat Sumatera Utara keseluruhan siswa sudah tuntas belajarnya

Tahap Refleksi II

Berdasarkan pada hasil siklus II selama 2 kali tatap muka diperoleh bahwa guru telah mampu dan maksimal memberikan penguatan kepada siswa, hal ini dapat dilihat dari rata-rata aktivitas belajar siswa pada siklus II tergolong sudah lebih baik. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas siswa selama diskusi dan kerja kelompok sudah lebih baik dan antusias siswa dalam memecahkan masalah, siswa sudah tidak takut lagi bertanya kepada guru.

Dengan demikian dapat dikatakan pengajaran menggunakan model Team Games Turnamen (TGT) dengan pemecahan soal berkonteks cerita rakyat Sumatera Utara, yaitu motivasi belajar siswa kelas V SD dalam belajar matematika semakin meningkat atau semakin baik setelah dilakukan pembelajaran tersebut.

Pemberian tindakan pada siswa kelas V SD dilakukan secara individu maupun secara berkelompok dalam berdiskusi, serta guru memberikan pertanyaan dengan cara menunjuk siswa secara langsung atau memberikan pertanyaan untuk didiskusikan dalam kelompok dan bagi siswa yang dapat menjawab pertanyaan yang diberikan guru, maka siswa atau kelompok yang mendapat jawaban dengan benar akan diberikan skor dan yang tidak menjawab dengan benar tidak akan diberikan hukuman. Dalam pembelajaran menggunakan model Team Games Turnamen (TGT) guru berusaha untuk menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan cara melibatkan siswa dalam menyelesaikan soal yang menggunakan cerita rakyat Sumatera Utara, dan memberikan kesempatan pada siswa untuk bertanya serta kesempatan untuk mencoba menyelesaikan pertanyaan atau soal yang diberikan. Selama proses pembelajaran motivasi siswa selalu meningkat, hal tersebut

dapat dilihat dari kerjasama siswa dalam diskusi, maupun menyelesaikan tugas secara mandiri dan antusias siswa dalam memecahkan masalah yang diberikan guru menjadi lebih baik, serta kejujuran siswa dalam mengerjakan tugas secara individu semangkin baik pula hal ini terlihat dari tidak adanya siswa yang mencontek atau menyalin hasil kerja temannya yang lain.

Dalam mempelajari matematika proses transfer belajar dapat terjadi efektif bila semua siswa telah menguasai konsep dan prinsip, selanjutnya dalam penguasaan konsep dan prinsip tersebut dapat dilakukan menggunakan model Team Games Turnamen (TGT) dengan pemecahan soal berkonteks cerita rakyat sumatera utara sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Dengan demikian berdasarkan hasil penelitian dengan pemberian angket dan pengamatan tentang aktivitas belajar matematika siswa yang dilakukan langsung selama proses pembelajaran terbukti bahwa menggunakan model Team Games Turnamen (TGT) dengan pemecahan soal berkonteks cerita rakyat sumatera utara dalam pembelajaran bilangan bulat dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa.

KESIMPULAN

Setelah dilakukan tabulasi, analisis hasil penelitian dan pembahasan diperoleh beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Terdapat peningkatan motivasi belajar matematika yang baik atau cukup, pada siswa SD menggunakan model Team Games Tournament (TGT) pada pembelajaran bilangan bulat. Penggunaan Model Team Games Turnamen (TGT) ini merupakan langkah yang tepat dalam memotivasi siswa yang berakibat hasil belajarnya meningkat. Hal ini ditandai dengan pada siklus I tatap muka I diperoleh 26 orang siswa yang sudah tuntas dan 14 orang siswa belum tuntas belajarnya. Pada tatap muka II diperoleh 34 orang siswa yang sudah tuntas belajarnya dan 6 siswa yang masih belum tuntas. Hal ini dilanjutkan dengan siklus II diperoleh 40 orang siswa atau seluruh siswa sudah tuntas belajarnya yaitu rata-rata pada tatap muka I sebesar 76,65 dan pada tatap muka II 81,20. Hal ini membuktikan model Team Games Turnamen (TGT) tepat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.
2. Dengan meningkatnya motivasi belajar matematika siswa, hasil belajar matematika siswa kelas V SD melalui penggunaan model Team Games Turnamen (TGT) dalam pembelajaran bilangan bulat juga semangkin baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M., (2003), *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Mengajar*, Penerbit Rineka Citra, Jakarta.
- Anita, Lie, (2002), *Memperaktekkan Kooperatif Learning di Ruang-Ruang Kelas*, PT Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta
- Arikunto, S., (2000), *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Armanto, Dian., (2009), *Pengembangan Model Pembelajaran Matematika SD/MI Berbasis Kompetensi dan Berkonteks Cerita Rakyat Sumatera Utara, Makalah*, Universitas Negeri Medan
- Hamalik, O., (2001), *Psikologi Belajar Mengajar*, Sinar Baru Algensindo, Bandung.
- Hasratuddin, (2004), *Pengajaran Berpusat Pada Siswa dan Pendekatan Konstruktivis dalam Pengajaran*, FMIPA, UNIMED, Medan
- (<http://id.wikipedia.go.id> : 2009) *Cerita Rakyat dari Sumatera Utara terdapat kisah Kerbau Ajaib, dan sebagainya*

- Sardiman, A.M. (2006), *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*, Rajawali Pres, Jakarta.
- Slavin, R.E, (1995), *Cooperatif Learning Reseach and Praktice*. Second Edition. Masschusetts, Allyn and Publishe.,
- Sudono, Anggani., (2000), *Sumber Belajar dan Alat Permainan*, Grasindo, Jakarta.
- Syah, M., (2002), *Psikologi Belajar*, Rajawali Press, Jakarta.