

**MENINGKATKAN AKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN
MATEMATIKA MENGGUNAKAN KOMBINASI MODEL *PROBLEM BASED LEARNING*
(PBL), *THINK PAIR AND SHARE* (TPS) DAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) DI
KELAS VB SDN TELUK TIRAM 1 BANJARMASIN**

Ahmad Suriansyah, Rizky Amelia, Meri Aditia Lestari
Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin, Indonesia
a.suriansyah@ulm.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan aktivitas guru, aktivitas siswa dan menganalisis peningkatan hasil belajar matematika pada materi Sifat-sifat Bangun menggunakan kombinasi model Problem Based Learning (PBL), Think Pair and Share (TPS) dan Teams Games Tournament (TGT) pada siswa kelas VB SDN Teluk Tiram 1 Banjarmasin. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas dengan pendekatan kualitatif yang dilaksanakan sebanyak 4 pertemuan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru meningkat dengan kriteria sangat baik dan aktivitas siswa dengan kriteria sangat aktif. Dapat disimpulkan bahwa aktivitas guru berjalan dengan lancar, aktivitas siswa dan hasil belajar Matematika materi Sifat-Sifat Bangun meningkat pada tiap pertemuan.

Kata kunci: Aktivitas Belajar, Problem Based Learning, Think Pair and Share dan Teams Games Tournament.

Hosnan menyatakan bahwa kegiatan pembelajaran di dalam kelas perlu berpusat pada peserta didik, mengembangkan kreativitas peserta didik, menciptakan kondisi yang menyenangkan dan menantang, bermuatan nilai etika, estetika, logika dan kinestetik serta menyediakan pengalaman belajar yang beragam (Hosnan, 2014). Matematika dikenal sebagai mata pelajaran yang berkaitan dengan konsep-konsep yang bersifat abstrak, sehingga dalam proses pembelajaran, matematika harus disajikan dengan berbagai pendekatan atau model dan media agar menarik dan menyenangkan. Hal ini dimaksudkan agar dalam proses pembelajaran siswa lebih aktif dan termotivasi dalam belajar. Berdasarkan uraian diatas, mengingat pentingnya pendidikan matematika sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari dan dikuasai oleh peserta didik sejak sekolah dasar, maka perlu dicari suatu cara mengelola proses pembelajaran matematika di SD sehingga matematika dapat dicerna dengan baik oleh peserta didik. Pembelajaran matematika pada dasarnya membantu melatih pola pikir siswa agar dapat memecahkan masalah dengan kritis, logis, cermat dan tepat. Keberhasilan dalam pembelajaran sangat ditentukan oleh keadaan proses pembelajaran yang diterapkan. Dengan demikian, pengembangan pembelajaran matematika di sekolah dasar perlu dilakukan. Kenyataan yang penulis temukan di SDN Teluk Tiram 1 Banjarmasin berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas VB, yaitu Ibu Iis

Fatimah, S.Pd., hasil belajar siswa kelas VB pada mata pelajaran Matematika materi Sifat-sifat Bangun data tahun ajaran 2017/2018 menunjukkan bahwa dari 24 siswa terdapat 14 orang siswa yang nilainya berada dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang ditetapkan sekolah yaitu 60 atau secara klasikal hanya 41,67% saja, berarti 58,33% hasil belajar siswa masih di bawah KKM sebelum diadakan remedial.

Berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran matematika di kelas VB SDN Teluk Tiram 1 Banjarmasin bahwa siswa terlihat pasif dalam menerima pelajaran. Penyebab masalah ini yaitu pembelajaran didominasi metode ceramah dan penugasan sehingga kurang memunculkan rasa ingin tahu siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran dan menemukan serta membangun pengetahuan yang diterimanya. Berdasarkan hasil pengamatan di kelas VB SDN Teluk Tiram 1 Banjarmasin, bahwa kemampuan bersosialisasi siswa masih kurang. Hal ini disebabkan karena adanya pembentukan kelompok secara permanen. Siswa selalu duduk secara berkelompok dengan anggota kelompok yang sama meskipun tidak ada tugas atau kegiatan yang dilakukan secara berkelompok, jadi hanya dukungannya saja berkelompok namun tugas yang dilakukan berupa tugas individu. Hal ini membuat kemampuan bersosialisasi siswa masih kurang, siswa terbiasa berteman dengan kelompoknya saja. Hal ini terbukti saat dicoba salah satu siswa dipindah kekelompok lain dia menangis dan berkelahi. Selain itu,

kurangnya pemahaman siswa tentang materi Sifat-sifat Bangun juga mempengaruhi proses pembelajaran, yaitu siswa masih kesulitan membedakan antara bangun datar dengan bangun ruang dan siswa juga masih kesulitan memahami keterkaitan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari. Apabila permasalahan tersebut tetap dibiarkan, dikhawatirkan akan berdampak kepada hasil belajar siswa dan tentunya siswa akan merasa kesulitan memahami materi berikutnya, karena matematika adalah pelajaran korelatif (bersifat mempunyai hubungan timbal balik) antar materi.

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan penulis di atas, maka diperlukan adanya upaya untuk memperbaiki kualitas pembelajaran yang ada. Tindakan yang perlu dilakukan adalah menerapkan model pembelajaran yang mampu melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan aktivitas dan menghasilkan pembelajaran yang bermakna sesuai dengan materi pelajaran yang sedang dipelajari. Dengan demikian, siswa mampu menciptakan aktivitas belajar aktif dan mencapai peningkatan hasil belajar yang optimal.

Dari berbagai macam model pembelajaran yang tersedia, peneliti menggunakan model utama, yaitu model pembelajaran berbasis masalah atau *Problem Based Learning* (PBL). Model ini dapat membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir logis, pemecahan masalah dalam situasi nyata, siswa dapat membangun pengetahuannya sendiri melalui aktivitas belajar secara langsung, serta siswa terbiasa untuk mencari informasi sebelum melaksanakan kegiatan pemecahan masalah. Model ini berfokus pada masalah sehingga materi yang tidak ada hubungannya tidak perlu dipelajari siswa (Shoimin, 2014). Hal ini dapat mengurangi beban siswa dengan menghafal. Siswa juga memiliki kemampuan untuk melakukan komunikasi ilmiah dengan kegiatan diskusi atau presentasi hasil pekerjaan mereka.

Selain model PBL, peneliti juga mengkombinasi dengan model *Think Pair and Share* (TPS). Model ini merupakan suatu model pembelajaran kooperatif yang memberi siswa waktu untuk berpikir dan merespon serta saling bantu satu sama lain. Model ini memperkenalkan ide “waktu berpikir atau waktu tunggu” yang menjadi faktor kuat dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam merespons pertanyaan. Pembelajaran kooperatif model *Think Pair Share* ini relatif lebih sederhana karena tidak menyita waktu yang lama untuk mengatur tempat duduk ataupun mengelompokkan siswa. Pembelajaran ini melatih siswa untuk berani berpendapat dan menghargai pendapat teman.

Untuk menumbuhkan pembelajaran yang menyenangkan dan menantang peneliti juga menggunakan model *Teams Games Tournament* (TGT). model ini dikatakan cocok untuk mengatasi masalah tersebut karena model ini tidak hanya membuat peserta didik yang cerdas menjadi menonjol, tetapi peserta didik yang akademiknya rendah juga berperan aktif dalam kelompok. Selain itu, model ini dapat menumbuhkan rasa kebersamaan dan saling menghargai sesama anggota kelompok. Model ini juga dapat membuat peserta didik lebih bersemangat karena dalam bentuk turnamen dan adanya penghargaan (Shoimin, 2014).

Berdasarkan alasan di atas, peneliti mencoba memecahkan permasalahan tersebut melalui penelitian tindakan kelas yang berjudul “Meningkatkan Aktivitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Matematika Materi Bangun Ruang Menggunakan Kombinasi Model *Problem Based Learning* (PBL), *Think Pair and Share* (TPS) dan *Teams Games Tournaments* (TGT) Di Kelas VB SDN Teluk Tiram 1 Banjarmasin”.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana aktivitas guru saat menerapkan kombinasi model *Problem Based Learning* (PBL), *Think Pair and Share* (TPS) dan *Teams Games Tournament* (TGT), bagaimana aktivitas siswa saat mengikuti pembelajaran menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning* (PBL), *Think Pair and Share* (TPS) dan *Teams Games Tournament* (TGT) dan apakah terdapat peningkatan hasil belajar matematika pada materi Sifat-sifat Bangun menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning* (PBL), *Think Pair and Share* (TPS) dan *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VB SDN Teluk Tiram 1 Banjarmasin.

Tujuan dari penelitian ini adalah Mendeskripsikan aktivitas guru dalam menerapkan kombinasi model *Problem Based Learning* (PBL), *Think Pair and Share* (TPS) dan *Teams Games Tournament* (TGT), Mendeskripsikan aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan kombinasi model *Problem Based Learning* (PBL), *Think Pair and Share* (TPS) dan *Teams Games Tournament* (TGT) dan Menganalisis peningkatan hasil belajar matematika pada materi Sifat-sifat Bangun menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning* (PBL), *Think Pair and Share* (TPS) dan *Teams Games Tournament* (TGT) pada siswa kelas VB SDN Teluk Tiram 1 Banjarmasin.

Penelitian ini ditujukan untuk mendukung penelitian sebelumnya. Usia sekolah dasar sebagai masa kanak-kanak akhir yang berlangsung dari usia enam tahun hingga kira-kira sebelas atau dua belas tahun (Suriansyah, 2017). Pada usia ini anak

pertama kali mengalami pendidikan formal dan bisa juga dikatakan bahwa usia ini adalah merupakan usia yang matang untuk menerima pelajaran-pelajaran yang merupakan tingkat pertama dalam pendidikan sebagai bekal dikemudian hari meniti jenjang pendidikan tingkat yang lebih tinggi (Ainawati, 2018).

Prastowo mengemukakan bahwa belajar adalah suatu proses aktivitas mental seseorang dalam berinteraksi dalam lingkungannya, sehingga menghasilkan perubahan tingkah laku yang bersifat positif, baik perubahan dalam aspek pengetahuan, afeksi, maupun psikomotor (Prastowo, 2013). Belajar dikatakan positif terjadi perubahan perilaku yang disebabkan adanya penambahan dari perilaku sebelumnya yang cenderung bersifat menetap (tahan lama dan tidak mudah dilupakan) (Suriansyah, Aslamiah, Noorhapizah, Winardi, & Dalle, 2019).

Kompetensi yang harus dimiliki seorang pendidik meliputi kompetensi pribadi, kompetensi sosial, dan kompetensi profesional (Suprihatiningrum, 2017). Kompetensi pribadi akan tampak dalam penampilan fisik dan psikis, kompetensi sosial akan tampak dalam hubungan sosial, dan kompetensi profesional akan tampak dalam sepuluh segi kemampuan profesi guru (Hamid, Suriansyah, & Ngadimun, 2019). Setiap guru pasti memiliki keinginan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa yang dibimbingnya. Karena itu guru harus memiliki hubungan dengan siswa yang dapat terjadi melalui proses belajar mengajar (Mujiati, Suriansyah, & Effendi, 2019). Setiap proses belajar mengajar keberhasilannya diukur dari penilaian seberapa jauh hasil belajar yang dicapai siswa.

Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui aktivitas belajar (Aslamiah & Agusta, 2015). Nawawi dalam Susanto menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenai sejumlah pelajaran tertentu (Susanto, 2015).

Model pembelajaran diartikan sebagai pola atau langkah-langkah suatu pembelajaran yang diterapkan agar tujuan pembelajaran berdasarkan kurikulum dapat tercapai secara maksimal (Daryanto, 2015).

Model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) merupakan salah satu model pembelajaran inovatif yang dapat memberikan kondisi belajar aktif kepada siswa, melibatkan siswa untuk memecahkan suatu masalah melalui tahap-

tahap metode ilmiah, sehingga siswa dapat mempelajari pengetahuan yang berhubungan dengan masalah tersebut, sekaligus memiliki keterampilan untuk memecahkan masalah (Amelia, 2018b). Model pembelajaran tipe *Think Pair and Share* merupakan model pembelajaran kooperatif sederhana yang berarti berfikir-berpasangandan berbagi (Warsono & Hariyanto, 2012).

Model *cooperative learning* tipe *Think Pair and Share* yang berarti berfikir-berpasangan-berbagi semula dikembangkan oleh Frank Lyman, juga oleh Spencer Kagan bersama Jack Hassard. Model ini oleh Johnson dan Johnson menyebutnya tengoklah pasanganmu (*Turn To Your Partner*).

Model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang dikembangkan oleh David de Vries & Keath Edward (1995). Pada model ini siswa memainkan permainan dengan anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin untuk skor tim mereka (Badar, n.d.). Model ini mengandung unsur permainan sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan. Model ini juga dapat membuat pembelajaran terasa menantang karena dalam kegiatan model ini terdapat sebuah turnamen akademik, di mana setiap siswa berkompetisi mewakili timnya untuk mencapai sebuah prestasi. Ketiga model yang saya gunakan dalam penelitian ini adalah untuk mendukung penelitian sebelumnya, yaitu Penelitian Aprina Mariani (2017), Penelitian Alfiya Fajar Maghfirah (2013), Noorhapizah dan Agusta (2018).

Jenis penelitian yang digunakan yaitu Penelitian Tindakan Kelas (PTK). PTK adalah suatu penelitian dalam bidang pendidikan dengan menjadikan kelas sebagai objek dalam penelitian untuk memperbaiki aktivitas belajar, proses, serta hasil belajar. Pada proses penelitian tindakan kelas ini dibagi menjadi 4 pertemuan yaitu dilandasi dengan proses perencanaan, pelaksanaan, observasi dan evaluasi dan refleksi (Suriansyah & Mahriati, 2016).

Pada tahap perencanaan, yang akan dilaksanakan yaitu menyusun jadwal pelaksanaan kegiatan pembelajaran, membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dengan menggunakan kombinasi model, membuat lembar observasi dan rubrik penilaian yang digunakan untuk menilai aktivitas guru dan aktivitas siswa saat pembelajaran, Membuat alat evaluasi berupa LKK dan LKS yang digunakan untuk mengukur hasil belajar siswa berupa tes, menyusun rubrik penilaian sikap spiritual, sikap sosial, dan keterampilan, Membuat format penilaian penilaian sikap, penilaian pengetahuan/hasil belajar, dan penilaian

keterampilan, mempersiapkan media ajar berupa gambar yang berkaitan dengan materi bangun ruang dan mempersiapkan alat bantu mengajar lainnya dalam rangka mengoptimalkan pelaksanaan pembelajaran (Sukmadinata, 2007).

Pada tahap Pelaksanaan, pelaksanaan kegiatan pembelajaran tersebut adalah guru membuat penjelasan kepada siswa tentang pelajaran yang akan diajarkan, menerapkan kombinasi model pembelajaran, dan pelaksanaan diadakan sebanyak 4 pertemuan.

Pada tahap observasi atau pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa dan aktivitas guru dalam penerapan model dengan menggunakan lembar observasi yang telah dibuat. Untuk observasi aktivitas siswa dilakukan oleh peneliti, sedangkan untuk observasi aktivitas guru dilakukan oleh observer yang direkomendasikan oleh kepala sekolah (Arikunto & Suhardjono, 2006).

Pada tahap refleksi, mengkaji, melihat dan merenungkan kembali hasil dan dampak dari kegiatan tindakan yang telah dicatat dalam observasi. Selanjutnya hasilnya dianalisis, diinterpretasikan dan disimpulkan. Peneliti menyimpulkan merupakan dasar untuk merevisi rencana pada tindakan berikutnya agar dapat dilaksanakan perbaikan terhadap kendala yang terjadi dan dicari solusi terbaik untuk perbaikan langkah-langkah pembelajaran berikutnya (Utomo, 2016).

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VB SDN Teluk Tiram 1 Banjarmasin semester II tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa 24 orang yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan dan peneliti bertindak sebagai guru.

Data aktivitas guru diambil melalui lembar observasi dengan mengamati langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan guru menggunakan kombinasi model yang dilaksanakan pada saat pembelajaran berlangsung, data aktivitas siswa diambil dari data hasil pengamatan langsung pada siswa yang dilakukan oleh peneliti melalui lembar observasi aktivitas siswa tiap pertemuan dalam mengikuti pembelajaran menggunakan kombinasi

model dan data hasil belajar siswa diperoleh dari penilaian tugas evaluasi pada akhir proses pembelajaran (Sukma, Mahjuddin, & Amelia, 2017). Penilaian dilakukan pada setiap pertemuan tentang apa yang sudah dipelajarinya. Soal evaluasi ini dijadikan penilaian pada ranah kognitif dan psikomotorik. Sedangkan penilaian afektif dilakukan berdasarkan pengamatan perilaku siswa saat proses pembelajaran.

Analisis data kualitatif digunakan untuk menganalisis data dari hasil observasi aktivitas guru dalam mengelola pembelajaran dan aktivitas siswa dalam proses pembelajaran. Pada data observasi aktivitas guru, terdapat 11 aktivitas yang diamati selama proses pembelajaran, data Observasi Aktivitas Siswa terdapat 7 aktivitas yang terbagi menjadi aktivitas diskusi kelompok dan diskusi kelas.

Aktivitas guru di kelas, dapat dikatakan berhasil jika kriteria pencapaian guru meningkat antara skor 38-46 dengan predikat sangat baik, aktivitas siswa di kelas, dapat dikatakan berhasil jika $\geq 82\%$ dari jumlah seluruh siswa sudah memperoleh predikat sangat aktif dan ketuntasan secara individual apabila siswa mendapat nilai ≥ 60 dan secara klasikal persentase siswa yang mendapat nilai ≥ 60 mencapai $\geq 80\%$ dari jumlah siswa.

HASIL

Penelitian dilaksanakan sebanyak 4 kali pertemuan. Setiap pertemuan ditempuh selama 2 jam pelajaran dan setiap jam pelajaran terdiri atas 35 menit. Ada 3 faktor yang diteliti dalam penelitian ini, yaitu aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi sifat-sifat bangun menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning (PBL)*, *Think Pair and Share (TPS)* dan *Teams Games Tournament (TGT)* di Kelas VB SDN Teluk Tiram 1 Banjarmasin. Berdasarkan hal tersebut, hasil penelitian juga terbagi menjadi 3, yaitu Rekapitulasi Aktivitas Guru, Rekapitulasi Aktivitas Siswa dan Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa. Berikut peneliti sajikan tabel 1 berkaitan dengan skor aktivitas guru

Tabel 1 Rekapitulasi aktivitas guru

Pertemuan	Skor	Persentase	Kriteria
1	26	59%	Kurang Baik
2	36	81%	Baik
3	39	88%	Sangat Baik
4	44	100%	Sangat Baik

Skor maksimal untuk aktivitas guru adalah 44. Skor juga dibuat dalam bentuk persen, agar

mudah disandingkan dengan aspek aktivitas siswa dan hasil belajar siswa pada grafik kecenderungan

seluruh aspek nantinya. Pada pertemuan 1 guru mendapatkan skor 26 dengan kriteria kurang baik, guru sudah melaksanakan aktivitas sesuai dengan ketentuan, meskipun pada beberapa aspek masih belum maksimal dan diperlukan perbaikan pada pertemuan-pertemuan berikutnya, selain itu guru juga perlu menyesuaikan kondisi dan lingkungan kelas. Kemudian pada pertemuan 2 guru mendapatkan skor 36 dengan kriteria baik, pada pertemuan ini guru sudah melakukan penyesuaian dan skor pun mengalami peningkatan. Berikutnya, pada pertemuan 3, guru sudah mampu mencapai skor 39 dengan kriteria sangat baik, lalu meningkat lagi menjadi 44, tentunya dengan kriteria sangat

baik. Berdasarkan hasil temuan tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan kombinasi model *Problem Based Learning* (PBL), *Think Pair and Share* (TPS) dan *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran Matematika materi Sifat-Sifat Bangun dapat meningkatkan aktivitas guru dalam pembelajaran di kelas.

Ranah selanjutnya adalah hasil penelitian dari aktivitas siswa dalam mengikuti pelaksanaan pembelajaran menggunakan ketiga kombinasi model. Tabel berikut ini menunjukkan rekapitulasi hasil observasi terhadap aktivitas siswa dari pertemuan 1 sampai 4.

Tabel 2 Rekapitulasi Aktivitas Siswa

Pertemuan	Tidak Aktif		Kurang Aktif		Aktif		Sangat Aktif	
	F	%	F	%	F	%	F	%
Pertemuan 1	0	0	5	21%	8	33%	11	46%
Pertemuan 2	0	0	2	8%	9	38%	13	54%
Pertemuan 3	0	0	0	0	7	29%	17	71%
Pertemuan 4	0	0	0	0	4	17%	20	83%

Indikator keberhasilan untuk aspek aktivitas siswa adalah jika siswa yang masuk kriteria sangat aktif + aktif mencapai 80% atau lebih dari jumlah siswa di kelas tersebut.

Pada pertemuan 1 persentase siswa yang masuk kriteria sangat aktif adalah 46%, pada pertemuan ini ada beberapa siswa yang dikategorikan kurang aktif, yaitu 21%.

Pada pertemuan 2 frekuensi siswa yang sangat aktif meningkat, namun masih ada 2 orang siswa yang dikategorikan kurang aktif atau sebanyak 8%.

Selanjutnya, pada pertemuan 3, frekuensi siswa yang sangat aktif meningkat. Hal ini terjadi karena tidak ada frekuensi siswa yang dikategorikan kurang aktif.

Terakhir, pada pertemuan 4, frekuensi siswa yang sangat aktif kembali mengalami peningkatan, karena frekuensi siswa yang aktif juga mengalami penurunan menjadi 4 orang.

Berdasarkan hasil temuan tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan kombinasi model PBL, TPS dan TGT di kelas VB SDN Teluk Tiram 1 Banjarmasin, khususnya pada mata pelajaran Matematika materi Sifat-Sifat Bangun dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam pembelajaran di kelas.

Aspek terakhir adalah aspek hasil belajar siswa, bisa dilihat pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa

Pertemuan	Ketuntasan Klasikal (%)	Kategori
1	75%	Belum mencapai indikator
2	100%	Mencapai indikator
3	100%	Mencapai indikator
4	100%	Mencapai indikator

Pada tabel 3 terlihat bahwa ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal selalu mengalami kenaikan di setiap pertemuan.

Pada pertemuan 1 ketuntasan klasikal siswa hanya mencapai 75%, artinya masih di bawah dari

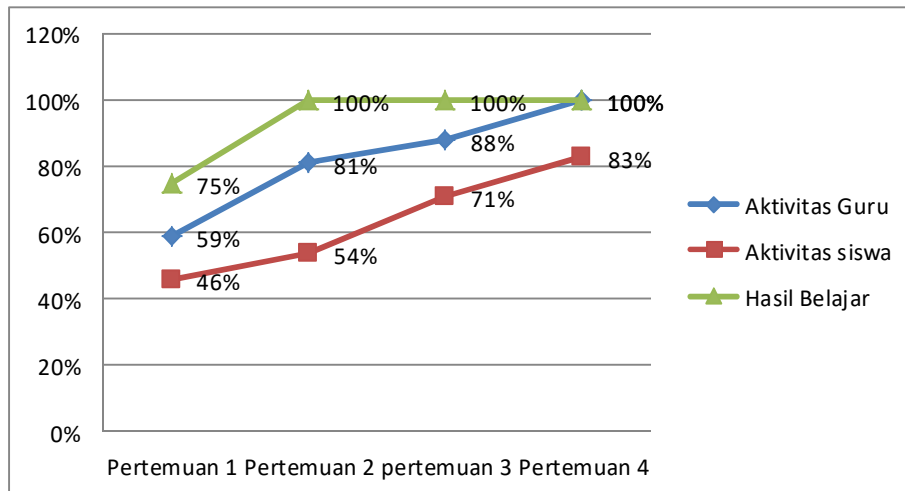
indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti, yaitu 80% atau lebih siswa yang tuntas (mencapai KKM 60 atau lebih) dari seluruh siswa di kelas tersebut. Kemudian, pada pertemuan 2, 3 dan 4 ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal

mengalami peningkatan menjadi 100% atau sempurna, yang artinya sudah sesuai dengan indikator keberhasilan yang ditentukan peneliti.

Berdasarkan hasil temuan tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan kombinasi model PBL, TPS dan TGT di kelas VB SDN Teluk Tiram 1 Banjarmasin, khususnya pada mata pelajaran Matematika materi Sifat-Sifat Bangun dapat

meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran di kelas.

Demikian paparan data dan hasil temuan dari 3 aspek yang sudah diteliti. Agar lebih jelas, peneliti memasukkan data dari 3 aspek tersebut ke dalam grafik berikut:



Gambar 1 Grafik Kecenderungan Seluruh Aspek

PEMBAHASAN

Kegiatan penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas VB SDN Teluk Tiram 1 Banjarmasin semester II tahun ajaran 2018/2019 dengan jumlah siswa 24 orang yang terdiri dari 13 orang siswa laki-laki dan 11 orang siswa perempuan.

Pembahasan yang dikaji berdasarkan rumusan masalah yang sudah ditetapkan oleh peneliti. Peneliti mengajar pada mata pelajaran matematika kelas 5. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh guru. Pembelajaran matematika sangatlah penting dan perlu diberikan kepada setiap sekolah karena matematika merupakan salah satu disiplin ilmu yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir dan berargumentasi, memberi kontribusi dalam penyelesaian masalah sehari-hari dan dalam dunia kerja, serta memberi dukungan dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (Susanto, 2013). Selain itu, matematika juga merupakan aktivitas insani yang harus dikaitkan dengan realitas. Proses pengembangan konsep dan ide matematika dimulai dari kehidupan nyata (Fauzan, 2002).

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa, terhadap kegiatan belajar mengajar menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning, Think Pair and*

Share dan Teams Games Tournament dalam rangka meningkatkan aktivitas belajar materi sifat-sifat Bangun di kelas VB SDN Teluk Tiram 1 Banjarmasin, dapat dilihat uraiannya sebagai berikut.

1. Aktivitas Guru

Aktivitas guru dalam kegiatan belajar mengajar menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning, Think Pair and Share dan Teams Games Tournament* dapat dilihat bahwa selalu terjadi peningkatan pada setiap pertemuannya. Kondisi ini menunjukkan adanya keberhasilan pada kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan peningkatan tersebut yang terjadi pada pertemuan I, II, III, dan IV hingga mencapai kriteria keberhasilan, menunjukkan bahwa pendekatan dan model yang digunakan oleh guru pada saat pembelajaran dapat menentukan ketercapaian keberhasilan pembelajaran.

Sebelum menentukan langkah-langkah kegiatan dalam proses pembelajaran untuk tercapainya tujuan yang diharapkan, sebagai seorang guru yang berkualitas perlu memahami karakteristik siswa agar dapat mengambil langkah yang benar dalam menciptakan proses belajar mengajar yang efektif di kelas (Sundari, Aslamiah, & Ngadimun, 2019). Menurut Aslamiah, ketika seorang guru dihadapkan pada

permasalahan belajar siswanya maka guru dapat mengambil langkah-langkah penyelesaian dengan mengacu pada karakteristik siswa sesuai dengan usianya (Aslamiah, 2019).

2. Aktivitas Siswa

Siswa sebagai peserta didik adalah sebagai subjek didik, bukan objek yang siap diisi dengan ilmu pengetahuan dari otak guru (Suriansyah, 2018). Peserta didik adalah anggota masyarakat yang berusaha mengembangkan potensi diri melalui proses pembelajaran yang tersedia pada jalur, jenjang, dan jenis pendidikan tertentu. Oleh karena itu, pendidikan hendaknya tidak hanya berupa pembelajaran dengan kegiatan transfer ilmu dari guru kepada siswa. Namun, pembelajaran yang disediakan hendaknya dapat meningkatkan aktivitas siswa agar dapat mengembangkan potensi diri siswa.

Upaya meningkatkan aktivitas belajar siswa merupakan tantangan yang selalu dihadapi oleh setiap orang yang berkecimpung dalam profesi keguruan dan pendidikan. Proses pembelajaran dikatakan berlangsung, apabila ada aktivitas siswa di dalamnya.

3. Hasil Belajar

Berdasarkan tujuan belajar yang ditetapkan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran ataupun kegiatan instruksional inilah yang menjadi acuan siswa berhasil atau tidaknya dalam belajar. Skor juga bukan menjadi patokan mutlak siswa berhasil dalam belajar atau penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga sikap dan keterampilan. Untuk mengetahui perubahan-perubahan yang terjadi tersebut maka perlu diadakan penilaian. Penilaian dalam proses pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk mendeteksi kesulitan belajar dan sebagai alat untuk mengukur pencapaian dalam proses pembelajaran (Amelia, 2018a).

Penilaian hasil belajar pada aspek kognitif dilakukan dengan cara mengukur penguasaan peserta didik yang mencakup pengetahuan faktual, konseptual, dan prosedural dalam berbagai tingkatan proses berpikir. Menurut taksonomi Anderson yang merupakan perbaikan taksonomi Bloom, tingkatan berpikir kognitif yaitu mengingat, memahami, menerapkan, menganalisis, menilai, dan menciptakan. Untuk mengetahui ketuntasan belajar serta mengidentifikasi kelemahan dan kekuatan proses pembelajaran pada aspek kognitif maka digunakan teknik penilaian yang bervariasi sesuai kompetensi yang akan dinilai yaitu tes tulis, lisan, dan penugasan.

Untuk mengetahui apakah tujuan pembelajaran tercapai atau tidak, maka dilakukanlah

evaluasi. Evaluasi adalah kegiatan mengidentifikasi untuk melihat apakah suatu program yang telah direncanakan telah tercapai atau belum, berharga atau tidak, dan dapat pula untuk melihat tingkat efisiensi pelaksanaannya. Selain itu, dengan dilakukannya evaluasi ini dapat dijadikan *feedback* atau tindak lanjut, atau bahkan cara mengukur tingkat penguasaan siswa. Kemajuan prestasi belajar siswa tidak saja diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan, tetapi juga dari keterampilan. Dengan demikian, penilaian hasil belajar siswa mencakup segala hal yang dipelajari di sekolah, baik itu menyangkut pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang berkaitan dengan mata pelajaran yang diberikan kepada siswa (Susanto, 2015).

Penelitian-penelitian tentang model yang terkait adalah sebagai berikut:

1. Penelitian Ainawati (2018) dengan judul Meningkatkan pembelajaran matematika pada materi pengolahan data menggunakan kombinasi model *problem based learning* (PBL), *Think Pair and Share* (TPS), dan *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas VB SDN Sungai Jingah 4 Banjarmasin.
2. Penelitian Aprina Mariani (2018) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Melalui Kombinasi Model Pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL), *Realistic Mathematics Education* (RME), dan *Teams Games Tournament* (TGT) di Kelas IV SDN Tatah Pemangkih Laut 2 Kabupaten Banjar”
3. Penelitian Alfiya Fajar Maghfirah (2013) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Melalui model Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) pada Kelas IV SDN Sungai Pitung Kabupaten Barito Kuala”.
4. Penelitian Rela Rahmah (2017) dengan judul “Meningkatkan Hasil Belajar Materi IPA Konsep Daur Air dan Peristiwa Alam melalui Model Pembelajaran *Problem Based Learning* Kombinasi *Picture And Picture* dan *Think Pair And Share* pada Siswa Kelas V SDN Mawar 4 Banjarmasin”.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas terhadap siswa kelas VB SDN Teluk Tiram 1 Banjarmasin melalui kombinasi model *Problem Based Learning*, *Think Pair and Share* dan *Teams Games Tournament* dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran pada materi sifat-sifat Bangun menggunakan

kombinasi model *Problem Based Learning*, *Think Pair and Share* dan *Teams Games Tournament* dapat terlaksana dengan baik di setiap pertemuannya sehingga memperoleh kategori sangat baik dan telah mencapai indikator yang ditentukan oleh peneliti.

2. Aktivitas siswa dalam pelaksanaan pembelajaran materi sifat-sifat bangun menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning*, *Think Pair and Share* dan *Teams Games Tournament* dapat terlaksana dengan baik di setiap pertemuannya sehingga memperoleh kategori sangat aktif dan telah mencapai indikator yang ditentukan oleh peneliti.
3. Penggunaan kombinasi model *Problem Based Learning*, *Think Pair and Share* dan *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika volume balok pada siswa kelas VB SDN Teluk Tiram 1 Banjar pada setiap pertemuannya dan telah berhasil mencapai indikator yang ditetapkan peneliti, baik secara klasikal ataupun individual.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan dapat dikemukakan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi kepala sekolah diharapkan dalam membina para guru hendaknya memberikan masukan kepada guru bahwa sebaiknya menggunakan kombinasi model *Problem Based Learning*, *Think Pair and Share* dan *Teams Games Tournament* pada materi sifat-sifat bangun yang disesuaikan dengan konsep sehingga dapat meningkatkan kualitas pendidikan dan hasil pembelajaran matematika yang diajarkan kepada siswa.
2. Bagi guru, diharapkan sebaiknya dapat menerapkan kombinasi model *Problem Based Learning*, *Think Pair and Share* dan *Teams Games Tournament* pada materi sifat-sifat bangun yang disertai dengan konsep serta dalam merancang pendekatan pembelajaran hendaknya memeperhitungkan segala hal yang dibutuhkan untuk mendukung aktivitas pembelajaran agar menjadi lebih efektif dan efisien.

Kepada peneliti lain, hendaknya dapat memanfaatkan dan mengembangkan hasil penelitian ini dengan sebaiknya serta dapat menerapkan kombinasi model *Problem Based Learning*, *Think Pair and Share* dan *Teams Games Tournament* ketika mengajar di sekolah nanti.

DAFTAR RUJUKAN

Ainawati, A. (2018). *Peran Orang Tua dalam Pembinaan Akhlak Anak Berkebutuhan Khusus*

(*Tunagrahita*) di Banjarmasin Timur.

- Amelia, R. (2018a). PENINGKATAN KETERAMPILAN MENULIS LAPORAN PERCOBAAN MENGGUNAKAN PENDEKATAN SAINTIFIK DALAM PEMBELAJARAN TEMATIK DI SEKOLAH DASAR. *JURNAL INOVASI PENDIDIKAN DAN PEMBELAJARAN SEKOLAH DASAR*, 2(1).
- Amelia, R. (2018b). The Application of Problem Based Learning (PBL) Approach for Elementary Schools Teachers. *1st International Conference on Creativity, Innovation and Technology in Education (IC-CITE 2018)*. Atlantis Press.
- Arikunto, S., & Suhardjono, S. (2006). *Penelitian tindakan kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Aslamiah, Agusta, Akhmad Riandy. (2015). Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Tema Ekosistem Dengan Muatan IPA Menggunakan Kombinasi Model Pembelajaran Inquiry Learning, Somatic, Auditory, Visualization, Intellectually (SAVI) dan Team Game Tournament (TGT) pada Kelas 5 B SDN Sungai Miai 7. *Paradigma, Jurnal Ilmu Pendidikan*, 10(1).
- Aslamiah, A. (2019). *Peer Review: Teachers Organizational Commitment in Elementari School: A Study In Banjarmasin Indonesia*.
- Agusta, A. R. (2018, December). Improving the Student's Cooperation and Environmental Care Skill using Outdoor Learning Strategy Outbound Variation. In *1st International Conference on Creativity, Innovation and Technology in Education (IC-CITE 2018)*. Atlantis Press.
- Badar, I. (n.d.). Trianto. 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, Dan Kontekstual*. Surabaya: Prenadamedia.
- Daryanto, T. R. (2015). *Teori Belajar dan Proses Pembelajaran yang Mendidik*. Penerbit Gava Media: Yogyakarta.
- Hamid, P. A., SURIANSYAH, A., & NGADIMUN, N. (2019). Relationship Between Interpersonal Intelligence and Emotional Intelligence with Teacher Performance of MTsN in Banjarmasin City. *Journal of K6, Education and Management*, 2(1), 71–77.
- Hosnan, M. (2014). *Pendekatan saintifik dan kontekstual dalam pembelajaran abad 21: Kunci sukses implementasi kurikulum 2013*. Ghalia Indonesia.
- Mujiati, M., SURIANSYAH, A., & EFFENDI, R. (2019). Effect of Academic Supervision and School Culture on Teacher's Teaching Quality in

- Public Islamic Senior High School Banjarmasin. *Journal of K6, Education and Management*, 2(2), 126–132.
- Prastowo, A. (2013). Pengembangan Bahan Ajar Tematik Panduan Lengkap Aplikatif. *Yogyakarta: Diva Pres.*
- Shoimin, A. (2014). Guru Berkarakter untuk implementasi pendidikan karakter. *Yogyakarta: Gava Media.*
- Sukma, E., Mahjuddin, R., & Amelia, R. (2017). Literacy Media Development in Improving Reading and Writing Skill of Early Class Students in Elementary School Padang Utara Padang. *9th International Conference for Science Educators and Teachers (ICSET 2017)*. Atlantis Press.
- Sukmadinata, N. S. (2007). Metode penelitian. *Bandung: PT Remaja Rosda Karya.*
- Sundari, S., Aslamiah, A., & Ngadimun, N. (2019). The Influence of Leadership, Work Climate and Spirit on Discipline Elementary School Teachers in Batu Ampar District Tanah Laut Regency. *Journal of K6, Education and Management*, 2(2), 78–86.
- Suprihatiningrum, J. (2017). Islam-Science Integration Approach in Developing Chemistry Individualized Education Program (IEP) for Students with Disabilities. *Journal of Education and Learning*, 11(4), 338–351.
- Suriansyah, A. (2017). Implementation of The Total Quality Management Model to Support Quality of Work Cultures at Primary School Teacher Education Programs in Lambung Mangkurat University Indonesia. *Australian Journal of Basic and Applied Sciences*, 11(9), 179–186.
- Suriansyah, A. (2018). Teacher's Job Satisfaction On Elementary School: Relation To Learning Environment. *The Open Psychology Journal*, 11(1).
- Suriansyah, A., Aslamiah, A., Noorhapizah, N., Winardi, I., & Dalle, J. (2019). The Relationship between University Autonomy, Lecturer Empowerment, and Organizational Citizenship Behavior in Indonesian Universities. *Journal of Social Studies Education Research*, 10(4), 127–152.
- Suriansyah, A., & Mahriati, S. (2016). Meningkatkan Hasil Belajar Konsep Sifat-Sifat Bangun Ruang dengan Model Pembelajaran Two Stay Two Stray dan Media Realia Siswa Kelas V SDN Pengambangan 8 Kota Banjarmasin. *Jurnal Paradigma*, 11 (2). *Hlm.* 118, 132.
- Susanto, A. (2015). Bimbingan dan konseling di taman kanak-kanak. *Jakarta: Prenadamedia Group.*
- Utomo, S. (2016). Penelitian Tindakan Kelas untuk Angka Kredit Pengembangan Keprofesional Berkelanjutan bagi Guru. *Papua: LPMP.*
- Warsono, H., & Hariyanto, M. S. (2012). Pembelajaran aktif teori dan asesmen. *Bandung: PT Remaja Rosdakarya.*

