

**PENGGUNAAN MUSIK DAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENTS* (TGT)
DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS
DAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH BLAWONG II BANTUL**



SKRIPSI

**Diajukan kepada Fakultas Sains dan Teknologi
Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta
Untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Sains (S.Pd.Si)**

**Oleh:
Asrodin
NIM. 03430347**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN MATEMATIKA
JURUSAN MIPA
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA
2008**

**PENGGUNAAN MUSIK DAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENTS* (TGT)
DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS
DAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH BLAWONG II BANTUL**

Oleh:

Asrodin
03430347

ABSTRAK

Pembelajaran matematika di SD Muhammadiyah Blawong II Bantul belum memuaskan. Hal ini tercermin dari rendahnya keaktifan dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran. Rendahnya aktivitas belajar siswa ini dikarenakan guru lebih sering menggunakan metode ceramah dalam melaksanakan pembelajaran sehingga siswa kurang terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal ini bertolak belakang dengan keinginan sebagian besar siswa yang lebih senang dengan pembelajaran yang membuat siswa aktif. Di sisi lain, faktor lingkungan tempat siswa belajar juga kurang mendukung. Siswa merasa terganggu dengan suara dari luar kelas. Upaya mengatasi permasalahan tersebut, dilaksanakanlah penelitian tindakan kelas dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournaments* (TGT) dengan diiringi musik klasik, yang bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang dirasa masih kurang, sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Muhammadiyah Blawong II Bantul.

Penelitian ini bertujuan mengupayakan tercapainya pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournaments* (TGT) diiringi musik klasik dengan baik serta mengupayakan peningkatan aktivitas dan motivasi belajar matematika siswa. Penyampaian materi dalam pembelajaran ini diusahakan sekonkret mungkin, misalnya dengan contoh-contoh nyata dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini dikarenakan pada masa usia SD ini, anak masih berada pada tahap operasional konkret.

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari dua siklus, dimana tiap siklus dilaksanakan sebanyak tiga kali pertemuan. Pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT diiringi musik ini telah berjalan dengan baik. Berdasarkan hasil analisis lembar observasi aktivitas belajar siswa, aktivitas belajar siswa pada siklus II menunjukkan aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran matematika telah meningkat bila dibandingkan siklus I, meskipun pada masing-masing siklus aktivitas belajar siswa berada dalam kategori sangat tinggi. Aktivitas belajar siswa pada siklus II ini lebih tinggi dibandingkan siklus I. Sedangkan berdasarkan hasil analisis lembar observasi motivasi belajar siswa, motivasi belajar pada siklus II juga telah meningkat dibandingkan siklus I. Motivasi belajar pada siklus I berada dalam kategori tinggi, sedangkan motivasi belajar pada siklus II berada dalam kategori sangat tinggi.

Kata kunci : *TGT, musik, aktivitas, motivasi*

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Asrodin

NIM : 03430347

Program Studi : Pendidikan Matematika

Jurusan : MIPA

Fakultas : Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

menyatakan dengan sesungguhnya dan sejujurnya, bahwa skripsi saya yang berjudul:

**PENGGUNAAN MUSIK DAN MODEL PEMBELAJARAN
KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENTS* (TGT)
DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS
DAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH BLAWONG II BANTUL**

adalah asli hasil karya dari penelitian saya sendiri dan bukan plagiasi hasil karya orang lain.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Yogyakarta, 8 November 2007

Yang menyatakan



Asrodin
NIM. 03430347



SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Hal : Persetujuan Skripsi
Lamp. : -

Kepada Yth.:
Dekan Fakultas Sains dan Teknologi
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta
Di Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca dan memberikan petunjuk dan mengoreksi serta mengadakan perbaikan perbaikan seperlunya, maka Kami selaku pembimbing berpendapat bahwa skripsi Saudara:

Nama : Asrodin

NIM : 03430347

Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul Skripsi : **Penggunaan Musik dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Game Tournaments* (TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Blawong II Bantul**

Sudah dapat diajukan kembali kepada Fakultas Sains dan Teknologi Program Studi Pendidikan Matematika UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu dalam Pendidikan Sains Matematika (S.Pd.Si.).

Dengan ini Kami mengharap agar Skripsi Saudara tersebut di atas dapat segera dimunaqosyahkan. Atas perhatiannya Kami ucapkan banyak terima kasih.

Wassalamualaikum Wr.Wb.

Yogyakarta, 08 November 2007

Pembimbing

Dra. Khurul Wardati, M.Si.
NIP. 150299967

PENGESAHAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR

Nomor : UIN.02/DST/PP.01.1/115/2008

Skripsi/Tugas Akhir dengan judul : PENGGUNAAN MUSIK DAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAM GAME TOURNAMENTS* (TGT) DALAM UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN MOTIVASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS V SD MUHAMMADIYAH BLAWONG II BANTUL

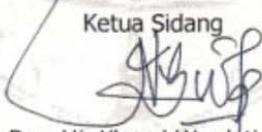
Yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : Asrodin
NIM : 03430347
Telah dimunaqasyahkan pada : 18 Januari 2008
Nilai Munaqasyah : A/B

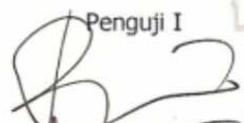
dan dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga.

TIM MUNAQASYAH :

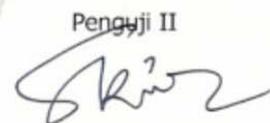
Ketua Sidang


Dra. Hj. Khurul Wardati, M.Si.
NIP. 150299967

Penguji I


Much. Abrori, S.Si., M.Kom.
NIP. 150293247

Penguji II


Sri Utami Zuliana, S.Si.
NIP. 150301491

Yogyakarta, 24 Januari 2008

UIN Sunan Kalijaga

Fakultas Sains dan Teknologi

Dekan



Dra. Maizer Said Nahdi, M.Si.
NIP. 150219153

MOTTO

... وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ...

Artinya :

“.....Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan taqwa, dan janganlah tolong-menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan.....”
(QS *Al-Maidah* 5: 2)*

... فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ ...

Artinya:

“... ..Maka berlomba-lombalah dalam kebajikan.....”
(QS *Al-Maidah* 5: 48)**

* Depag RI.1982. *Al-Quran dan Terjemahnya*. Jakarta: Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Quran
Dept. Agama RI Pelita III/Tahun III/1981/1982. Hal: 156

** *Ibid*. Hal: 168

PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

Almamaterku Tercinta

Program Studi Tadris Pendidikan Matematika

Jurusan Tadris MIPA

Fakultas Sains dan Teknologi

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta

KATA PENGANTAR

•

Segala puji syukur penulis panjatkan hanya kepada Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat, hidayah dan taufiq-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “*Penggunaan Musik dan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournaments(TGT) Dalam Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Motivasi Belajar Matematika Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Blawong II Bantul*” ini dengan baik. Shalawat serta salam disampaikan kepada Nabi Muhammad SAW sebagai revolusioner Islam, pembebas dari berbagai ketertindasan dan ketidakadilan yang telah menunjukkan umat manusia jalan menuju kebahagiaan dunia dan akhirat.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini, banyak pihak yang telah mendukung dan mendorong serta memberikan bantuan baik moril maupun spiritual. Oleh karena itu, melalui lembar yang singkat ini penulis mengucapkan rasa terima kasih dan penghargaan yang tiada terhingga kepada :

1. Ibu Dra. Hj. Maizer Said Nahdi, M.Si., selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta.

2. Ibu Dra. Hj. Khurul Wardati, M.Si. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Matematika yang juga sebagai penasehat akademik sekaligus sebagai Pembimbing skripsi penulis, yang senantiasa memberikan bimbingan serta pengarahan ditengah kesibukannya yang padat dengan penuh keikhlasan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Pendidikan Matematika Fakultas Sains dan Teknologi UIN Yogyakarta yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.
4. Bapak H. Jamhari Musa selaku Kepala Sekolah SD Muhammadiyah Blawong II Bantul yang telah berkenan mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di sekolah yang Bapak pimpin.
5. Bapak dan Ibu Guru SD Muhammadiyah Blawong II Bantul, khususnya kepada Ibu Sunarti Ari Priyana, S.Pd., yang telah membantu penulis dari awal hingga akhir penelitian ini sehingga penelitian dapat berjalan lancar.
6. Bapak dan Ibu tercinta, kakakku serta adik-adikku yang telah tulus memberi dorongan dan dukungan baik moril maupun materiil.
7. Teman-teman Prodi Pendidikan Matematika Angkatan 2003, semoga kesuksesan selalu menyertai kita semua. Amin.
8. Semua pihak yang telah memberikan segala bantuan dan dukungannya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga Allah SWT memberikan imbalan dan pahala yang berlipat ganda dan menjadikan amal tersebut sebagai amal ibadah yang ikhlas dan menjadi sarana untuk menggapai rahmat dan ridho-Nya.

Penulis hanya berharap semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada penulis khususnya dan kepada para pembaca pada umumnya. Pepatah mengatakan “*Tiada gading yang tak retak*”. Begitu juga dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih belum sempurna bagi para pembaca sekalian, sehingga penulis selalu membuka diri akan segala masukan untuk perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini dan semoga menjadi amal ibadah pembaca yang budiman sekalian.

Yogyakarta, 08 November 2007

Penulis

Asrodin

NIM. 03430347

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iii
HALAMAN SURAT PERSETUJUAN SKRIPSI/TUGAS AKHIR.....	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Batasan Masalah	5
C. Perumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	7
BAB II LANDASAN TEORI DAN KAJIAN PUSTAKA	8
A. Landasan Teori	8
1. Pembelajaran Matematika Sekolah Dasar.....	8
2. Aktivitas Belajar	18
3. Motivasi Belajar	20

4. Musik	25
5. Model Pembelajaran Matematika Kooperatif	34
6. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournaments</i> (TGT)	39
B. Kajian Pustaka	45
C. Kerangka Berpikir dan Hipotesa Tindakan.....	47
BAB III METODE PENELITIAN	49
A. Metode Penelitian	49
1. Pendekatan dan Jenis Penelitian	49
2. Subjek, Objek, dan <i>Setting</i> Penelitian	50
3. Definisi Operasional	52
4. Rencana Tindakan	54
5. Instrumen penelitian	56
6. Teknik Pengumpulan Data	57
7. Pelaksanaan Monitoring dan Perekaman Tindakan	58
8. Teknik Analisis Data	58
9. Desain Penelitian	61
B. Sistematika Pembahasan	63
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	64
A. Hasil Kegiatan Pra Penelitian Tindakan	64
B. Hasil Penelitian Tindakan	67
1. Deskripsi Hasil Penelitian Tindakan	67
a. Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas pada Siklus I	68
1) Perencanaan Siklus I	68

2) Pelaksanaan dan Hasil Observasi Pembelajaran Siklus I	68
3) Refleksi Siklus I	81
b. Penelitian Tindakan Kelas Siklus II	82
1) Perencanaan Siklus II	82
2) Pelaksanaan dan Hasil Observasi Pembelajaran Siklus II	82
3) Refleksi Siklus II	95
2. Hasil Lembar Aktivitas dan Motivasi Siswa dan Wawancara	96
a. Hasil Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa	96
b. Hasil Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa	99
c. Hasil Wawancara.....	102
C. Pembahasan Hasil Penelitian	105
1. Proses Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe <i>Team Game Tournaments</i> (TGT) diiringi Musik Klasik	105
2. Aktivitas Belajar Siswa	126
3. Motivasi Belajar Siswa	132
BAB V PENUTUP	145
A. Kesimpulan	145
B. Keterbatasan Penelitian	147
C. Saran	148
D. Tindak Lanjut.....	149
DAFTAR PUSTAKA	150
LAMPIRAN-LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Keterangan lanjut tentang TGT	33
Tabel 2.2 Kriteria Skor Kelompok dalam TGT	39
Tabel 3.1 Kriteria Aktivitas Belajar Siswa	60
Tabel 3.2 Kriteria Motivasi Belajar Siswa.....	61
Tabel 4.1 Kegiatan Pra Tindakan.....	64
Tabel 4.2 Jadwal Pertemuan pada siklus I dan II	67
Tabel 4.3 Hasil Analisis Aktivitas Belajar Siswa	99
Tabel 4.4 Hasil Analisis Motivasi Belajar Siswa.....	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Pengaturan Meja-meja Turnamen	38
Gambar 4.1 Guru mempresentasikan materi pelajaran	65
Gambar 4.2 Guru membagikan lembar aktivitas tim	70
Gambar 4.3 Ilustrasi Materi Pada Presentasi Kelas oleh Guru	79
Gambar 4.4 Siswa mempresentasikan hasil belajar timnya	82
Gambar 4.5 Ilustrasi Media Pembelajaran Presentasi Guru Tentang Operasi Hitung Campuran Pada Bilangan Bulat	84
Gambar 4.6 Diagram Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	97
Gambar 4.7 Diagram aktivitas belajar siswa siklus II.....	98
Gambar 4.8 Grafik Aktivitas Belajar Matematika Siswa.....	98
Gambar 4.9 Diagram Motivasi Belajar Siswa Siklus I	100
Gambar 4.10 Diagram Motivasi Belajar Siswa siklus II.....	100
Gambar 4.11 Grafik Motivasi Belajar Matematika Siswa.....	101

DAFTAR LAMPIRAN

1. Alur Pembelajaran TGT Diiringi Musik
2. Rencana Pembelajaran
3. Lembar Observasi Pembelajaran
4. Jurnal Harian
5. Pedoman Wawancara dan Hasil Wawancara
6. Hasil Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa dan Analisis Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa
7. Hasil Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa dan Analisis Hasil Observasi Motivasi Belajar Siswa
8. Daftar Tim Game dan Turnamen
9. Soal Game, Turnamen, dan Perolehan Skor Game dan Turnamen
10. Bagan Triangulasi Hasil Penelitian

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar merupakan suatu proses yang dilakukan dengan sadar dan bertujuan. Selain itu, kegiatan belajar mengajar adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Agar tercipta kondisi belajar yang dapat mengantarkan siswa mencapai tujuan yang telah ditetapkan, tugas guru adalah mengusahakan suasana kelas selama pembelajaran berlangsung berada dalam kondisi yang menyenangkan dan menarik perhatian siswa. Hal ini dikarenakan belajar akan efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan.¹

Pembelajaran matematika yang dilakukan di SD Muhammadiyah Blawong II masih belum memuaskan. Ibu Sunarti Ari Priyana, S.Pd. selaku guru mata pelajaran matematika kelas V mengungkapkan bahwa siswa banyak mengalami kesulitan dan kendala dalam belajar matematika. Secara umum, Ibu Sunarti Ari Priyana, S.Pd. menyatakan bahwa permasalahan yang muncul dalam pembelajaran matematika di SD Muhammadiyah Blawong II khususnya kelas V ini adalah sebagai berikut:

- Rendahnya motivasi belajar matematika siswa.
- Siswa banyak mengandalkan teman yang pintar saja pada waktu diberi tugas, tanpa mau mencoba sendiri untuk mengerjakan tugas tersebut.
- Siswa kurang aktif dalam pembelajaran di kelas. Misalnya, saat ada diskusi hanya beberapa siswa saja yang berpartisipasi dalam diskusi itu.

¹ Dryden, Gordon dan Vos, Jeannette.2001. *Revolusi Cara Belajar (The Learning Revolution)*. Bandung: PT. Mizan Pustaka. Hal: 22

- Siswa tidak memperhatikan pada saat guru menyampaikan pelajaran matematika dengan kata lain siswa banyak bercanda ria dengan teman sebangku pada saat pelajaran.
- Lingkungan sekolah yang kurang mendukung karena letaknya yang berada tidak jauh dari jalan sehingga suara kendaraan yang melintas suaranya membisingkan telinga. Suara tempat penggilingan beras di sebelah timur gedung sekolah juga turut mengganggu proses pembelajaran. Siswa juga sering terganggu oleh ramainya suara anak-anak TK ABA Blawong II karena letaknya berdampingan.

Menghadapi kompleksitas permasalahan dalam pembelajaran matematika, salah satu hal yang dapat dilakukan guru adalah menumbuhkan aktivitas dan motivasi siswa dalam belajar matematika. Guru dalam menyajikan pembelajaran matematika di kelas hendaknya dapat menarik perhatian dan menyenangkan bagi siswa. Belajar akan lebih efektif jika dilakukan dalam suasana yang menyenangkan. Pembelajaran hendaknya menyesuaikan karakter siswa. Siswa sekolah dasar biasanya senang dengan bentuk permainan dan pertandingan, sehingga guru dapat menggunakan model pembelajaran yang mempunyai unsur permainan dan pertandingan ini. Model pembelajaran TGT ini salah satu alternatif yang dapat digunakan guru sekolah dasar, karena model ini sesuai dengan karakter siswa sekolah dasar yang senang dengan permainan dan pertandingan. Selain penggunaan model pembelajaran yang bervariasi, sangatlah tepat jika menggunakan iringan musik untuk menambah suasana belajar lebih menyenangkan. Musik dapat melahirkan perasaan yang rileks dan senang. Musik

juga dapat membantu pembentukan pola belajar, mengatasi kebosanan dan menangkal kebisingan eksternal yang mengganggu konsentrasi belajar.

Pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournaments*) dengan diiringi musik klasik ini sangat tepat sebagai upaya meningkatkan aktivitas dan motivasi siswa dalam belajar matematika. Model pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik anak usia SD yang masih dalam tahap operasional konkret. Pembelajaran TGT diiringi musik klasik ini juga dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan. Siswa juga dapat belajar dengan lebih aktif, dapat saling bertanya, berdiskusi, bermain dan bertanding dalam suasana yang rileks, karena musik dapat membantu menyeimbangkan kerja otak kiri dan otak kanan sehingga kerja otak dapat lebih maksimal dengan kondisi pikiran yang tetap rileks.

Hal lain yang mendorong pendekatan ini dilaksanakan karena dalam TGT ini terdapat komponen kerjasama tim yang merupakan wujud pengamalan nilai-nilai gotong-royong dan kerja sama yang merupakan ciri kepribadian masyarakat Indonesia yang tertuang dalam Pancasila, sekaligus menjadi bagian dari nilai-nilai luhur dalam ajaran Islam. Allah *Subhanahu Wa Ta'ala* berfirman dalam Al-Qur'an Surat al-Maidah (5) ayat 2:²

... وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ...

Artinya: “...Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan taqwa dan janganlah tolong menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan...”

² Depag RI.1982. *Al-Quran dan Terjemahnya*. Jakarta: Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Quran Dept. Agama RI Pelita III/Tahun III/1981/1982. Hal: 156

Siswa dalam pembelajaran TGT dengan iringan musik ini juga dilatih dan diajarkan contoh persaingan sehat yaitu dalam *game* dan turnamen. Hal ini sesuai dengan Firman *Subhanahu Wa Ta'ala* dalam Surat Al-Maidah ayat 48:³

... فَاسْتَبِقُوا الْخَيْرَاتِ ...

Artinya: “... Maka berlomba-lombalah dalam kebajikan...”

Aktivitas belajar sambil mendengarkan musik terbukti mampu meningkatkan ketrampilan mendengar secara umum, meningkatkan perhatian dan mengungkapkan pandangan dan perhatian.⁴ Para ahli menyimpulkan bahwa bermain sambil mendengarkan musik klasik akan meningkatkan ketrampilan spasial anak-anak dalam menggunakan matematika.⁵

Penggunaan pendekatan dan model pembelajaran yang tepat juga akan menumbuhkan motivasi belajar siswa. Metode pembelajaran dengan cara konvensional telah menciptakan banyak anggapan bahwa metode ini telah membuat siswa merasa menjadi objek yang harus selalu diberi materi. Hal ini dapat membendung aktivitas dan motivasi siswa dalam suatu materi pelajaran tertentu. Salah satu penyebabnya adalah adanya anggapan bahwa guru sebagai satu-satunya sumber belajar siswa. Oleh karena itu, diperlukan metode yang lebih memberdayakan potensi dan kemampuan siswa.

Diterapkannya pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournaments* dengan diiringi musik klasik ini merupakan upaya kolaboratif antara peneliti dan

³ *Ibid.* Hal: 168

⁴ M.Ortiz,John. 2002 *Nurturing Your child With Music: Menumbuhkan Anak-anak Yang Bahagia, Cerdas dan Percaya Diri dengan Musik.* Jakarta:PT.Gramedia Pustaka Utama.. Hal.XIX

⁵ Rahardian Sari,Nur. 2005. *Musik dan Kecerdasan Otak Bayi.* Bogor: KH Kharisma Buka Aksara. Hal: 54

guru untuk meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar matematika siswa. Mempertimbangkan manfaat yang dapat diperoleh, perlu dilakukan penelitian ini dengan lokasi di SD Muhammadiyah Blawong II Bantul karena di lokasi tersebut belum pernah dilakukan pembelajaran seperti ini. Selain itu, model seperti ini cukup relevan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran yang ada di SD Muhammadiyah Blawong II kelas V ini. Guru biasanya hanya menggunakan metode ceramah. Menerapkan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournaments* diiringi musik ini akan menciptakan belajar yang menyenangkan, sehingga diharapkan mampu meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa.

B. Batasan Masalah

Penelitian ini akan membahas tentang upaya meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Muhammadiyah Blawong II tahun ajaran 2007/2008 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournaments* (TGT) dengan diiringi musik. Musik untuk mengiringi pembelajaran juga dibatasi hanya menggunakan jenis musik klasik dari semua zaman, baik itu karya dari abad 18 sampai karya musik dari abad 20..

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournaments* dengan iringan musik pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Blawong II Bantul?

- b. Apakah dengan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournaments* dengan iringan musik pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Blawong II Bantul dapat meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa?
- c. Apakah dengan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournaments* dengan iringan musik pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Blawong II Bantul dapat meningkatkan motivasi belajar matematika siswa?

D. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

- a. Melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournaments* diiringi musik pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Blawong II Bantul.
- b. Meningkatkan aktivitas belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournaments* diiringi musik pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Blawong II Bantul tahun ajaran 2007/2008.
- c. Meningkatkan motivasi belajar matematika siswa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournaments* diiringi musik pada siswa kelas V SD Muhammadiyah Blawong II Bantul tahun ajaran 2007/2008.

a. Kegiatan Penelitian Tindakan Kelas pada Siklus I

1) Perencanaan

Kegiatan pada tahap perencanaan ini adalah sebagai berikut:

- a). Mempersiapkan Rencana Pembelajaran yang telah dikonsultasikan.
- b). Mempersiapkan lembar observasi aktivitas dan motivasi belajar siswa.
- c). Mempersiapkan LAS, soal *game* dan turnamen, dan kartu permainan.
- d) Mempersiapkan alat dokumentasi.
- e). Mempersiapkan media musik yang akan digunakan dalam pembelajaran.

2) Pelaksanaan dan Hasil Observasi Pembelajaran Siklus I

Deskripsi data pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran matematika ini diperoleh dari lembar observasi, dokumentasi dan jurnal harian. Adapun pelaksanaan tindakan pembelajaran (rencana pembelajaran dapat dilihat dalam lampiran 2) dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan musik adalah sebagai berikut :

Pertemuan I

Pertemuan I dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 21 Agustus 2007 dimulai pukul 09.40 WIB. Sebelum memulai proses pembelajaran, guru memberitahukan kepada siswa bahwa untuk materi bilangan bulat ini akan dilaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan iringan musik klasik. Guru menyampaikan apa model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan iringan musik yang akan dilakukan ini. Guru juga menyampaikan manfaat musik klasik sebagai sarana pembelajaran. Guru menjelaskan tentang maksud dan tujuan penelitian serta

prosedur pelaksanaan pembelajaran matematika yang akan dilaksanakan baik oleh guru maupun siswa selama pembelajaran dengan model pembelajaran yang akan diterapkan.

Materi pembelajaran dalam pertemuan I ini adalah bilangan bulat dengan subpokok bahasan mengenal bilangan bulat, membaca dan menulis lambang bilangan bulat. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini antara lain:

a) Presentasi Kelas

Setelah mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa dan memimpin doa, guru menyampaikan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa pada pertemuan ini. Langkah guru selanjutnya yaitu membagi siswa menjadi empat kelompok dengan anggota 4 – 5 orang dan memberi nama kelompok tersebut dengan nama ABU BAKAR, UMAR, USMAN, dan ALI. Pengelompokan siswa dibuat heterogen berdasarkan peringkat nilai yang diperoleh serta jenis kelamin. Guru mengawali pembelajaran bilangan bulat dengan menanyakan apa yang dimaksud bilangan bulat kepada siswa.

Guru memberikan kesempatan kepada siswa bersama kelompoknya untuk menjawab pertanyaan yang diajukan kepada siswa, namun siswa belum yang ada berani menjawab. Guru menggambar garis bilangan di papan tulis. Karena masih belum ada yang berani menjawab, guru akhirnya memberikan arahan kepada siswa untuk bersama-sama menyebutkan anggota-anggota bilangan bulat kemudian guru menuliskan ke dalam garis bilangan yang telah dibuat di papan tulis. Siswa dengan semangat dan keras menyebutkan anggota-anggota bilangan bulat. *“Jadi apa itu bilangan bulat,*

anak-anak?” tanya guru kepada siswa. Sebagian besar siswa menjawab : “*Ya itu Bu, yang anggotanya negatif dan positif.”* “*Bagus... Ada yang mau menjawab lagi?”* tanya guru kepada siswa. Guru memberikan definisi tentang bilangan bulat setelah tanya jawab kepada siswa.



Gambar 4.1 Guru mempresentasikan materi pelajaran

Guru melanjutkan presentasi dengan menjelaskan secara singkat tentang bagaimana cara memahami bilangan bulat. Guru melakukan tanya jawab dan demonstrasi di depan kelas. Guru menggunakan garis bilangan, langkah maju-mundur, di atas dan di bawah permukaan air, hutang-bayar, dan rugi-untung untuk menjelaskan siswa cara memahami bilangan bulat. Guru selanjutnya menyampaikan cara membaca dan menulis lambang bilangan bulat. Guru memberikan contoh lambang bilangan bulat di papan tulis, kemudian menjelaskan cara membacanya.

Siswa memperhatikan penjelasan dari guru dengan baik. Hal ini ditunjukkan pada hasil observasi aktivitas belajar siswa yang menunjukkan bahwa aktivitas siswa dalam kategori sangat tinggi pada saat mendengarkan dan memperhatikan presentasi guru. Sedangkan pada hasil lembar observasi motivasi siswa menunjukkan siswa dalam kategori tinggi bersungguh-sungguh dalam memperhatikan presentasi guru.

b) Belajar Tim diiringi musik

Setelah guru selesai mempresentasikan materi pada hari ini, guru menyampaikan bahwa selanjutnya adalah belajar kelompok. Sebelum masuk kegiatan belajar tim ini, guru memutar musik Kitaro (*Sun Light*). Media musik yang digunakan dalam pembelajaran ini disiapkan oleh peneliti. Guru membagikan lembar aktivitas tim kepada masing-masing tim. Lembar aktivitas tim ini berisi tentang soal-soal latihan yang menyangkut materi yang baru saja dipresentasikan guru. Peneliti turut membantu membagikan lembar aktivitas tim ini. Guru mengingatkan bahwa dalam belajar tim ini siswa harus bekerja sama dengan anggota timnya masing-masing dalam menyelesaikan lembar aktivitas siswa (lembar aktivitas siswa dapat dilihat pada lampiran 3). Siswa yang telah paham dalam menyelesaikan lembar aktivitas siswa harus menjelaskan kepada teman kelompoknya yang masih mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal.

Setelah guru membagikan lembar aktivitas siswa, guru mempersilahkan kepada siswa untuk belajar bersama anggota kelompoknya dalam menyelesaikan lembar aktivitas siswa.

Guru bertugas memantau jalannya kerja kelompok dan memberikan arahan bila diperlukan. Peneliti juga turut membantu dalam memantau jalannya belajar kelompok ini pada belajar kelompok ini.

c) Game diiringi musik

Setelah belajar tim selesai, guru menyampaikan bahwa pada hari ini akan diadakan *game*. Guru menjelaskan kembali aturan main dalam *game* ini. Siswa terlihat sangat senang. Guru memutar musik Antonio Vivaldi

yang memiliki tempo tinggi. Guru meminta perwakilan siswa dari masing-masing kelompok maju ke depan mengambil kartu *game* yang ditaruh dalam sebuah amplop. Kartu *game* dalam amplop berjumlah 10. Kartu *game* itu bertuliskan nomor 1 sampai dengan 10 dan digulung, agar siswa tidak memilih nomor yang diinginkan. *Game* pertama, siswa hanya mengambil satu undian nomor saja. Setelah itu, siswa membacakan soal *game* yang sesuai dengan kartu *game* yang diambilnya. Karena suara musik yang digunakan dalam mengiringi *game* ini cukup keras, terkadang siswa kurang dapat mendengar dengan jelas soal yang dibacakan, padahal guru sudah menyampaikan dalam membacakan soal harus keras. Guru terkadang harus mengulang membacakan soal *game*. *Game* dengan cara mengambil kartu ini dilakukan sebanyak dua kali pengambilan kartu *game*. Karena kartu *game* jumlahnya ada 10, sedangkan kartu yang diambil pada *game* baru 8 kartu, maka guru menyampaikan bahwa untuk dua kartu ini adalah *game* rebutan. Kelompok yang mengangkat tangan lebih dulu berhak untuk menjawab soal *game* rebutan ini. *Game* rebutan ini, satu soal berhasil dijawab oleh kelompok UMAR dan satu soal lagi berhasil dijawab oleh kelompok USMAN. Guru menyampaikan skor sementara yang diperoleh masing-masing kelompok dari hasil *game* hari ini. Guru memotivasi kelompok yang mendapat skor kurang memuaskan. Guru mengatakan: “*Nggak usah khawatir ya anak-anak, besok Kamis kita masih ada game... Jadi besok kalian bisa nambah skor lagi. Anak-anak..di rumah dipelajari lagi, biar dapat menjawab soal game dengan benar.*” Siswa terlihat gembira begitu mendengar besok Kamis ada *game* lagi.

Aktivitas belajar matematika siswa pada *game* ini sangat tinggi. Hal ini berarti secara umum siswa terlibat secara aktif dalam pembelajaran matematika. Siswa bersemangat dalam mengikuti *game* ini, atau dalam kategori sangat tinggi (lihat lampiran 6).

Pertemuan II

Pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 23 Agustus 2007 dimulai pukul 07.00 WIB. Materi pembelajaran pada hari ini adalah operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan bulat. Kegiatan pada pertemuan II ini adalah :

a) Presentasi Kelas

Setelah mengucapkan salam, berdoa dan menanyakan kabar siswa, guru melakukan apersepsi materi yang kemarin. Guru mempresentasikan materi dengan mulai menuliskan aturan-aturan dalam penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dan memberikan contoh soal yang berkaitan dengan operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan bulat. Guru pada presentasi ini menggunakan diskusi dua arah antara guru dengan siswa.

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum jelas. Rama dari kelompok USMAN bertanya: "*Bu, kok bisa 4 dikurangi negatif 3 sama dengan 7. Saya masih bingung, Bu?*" Guru memberi motivasi kepada Rama: "*Bagus, Rama...pertanyaanmu bagus.*" Guru melemparkan pertanyaan ini kepada semua kelompok. "*Ayo, kelompok mana yang bisa menjawab pertanyaan Rama... tunjuk jari!*" tanya guru kepada siswa. Karena belum ada yang berani menjawab, guru meminta siswa mengeluarkan garis bilangan masing-masing. Guru mengarahkan

untuk menemukan jawaban dari pertanyaan Rama. Akhirnya semua siswa dapat menemukan melalui media garis bilangan ini. Siswa terlihat gembira dan semangat. Akhir presentasi kelas, guru menanyakan kembali materi yang belum jelas. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat materi yang baru saja dipresentasikan guru.

b) Belajar Tim diiringi musik klasik

Setelah presentasi kelas selesai, guru menyampaikan bahwa kegiatan belajar selanjutnya adalah belajar tim. Siswa terlihat senang mendengar kegiatan yang akan dilakukan adalah belajar tim. Yudi dari kelompok ABU BAKAR mengatakan: *“Bu, mengerjakan soal kayak kemarin ya , Bu? Tapi Masih berkelompok kan, Bu?”* Guru menjawab: *“Ya, masih dikerjakan berkelompok seperti kemarin.”* Sebagian siswa mengucapkan kepada temannya: *“Asyik...nggarape dadi penak yo nek nganggo kelompok.”* Guru meminta bantuan peneliti membagikan lembar aktivitas tim kepada kelompok, sementara guru membunyikan musik untuk mengiringi belajar tim ini (musik Kitaro). Guru menyampaikan: *“Anak-anak, diskusi kelompoknya sampai musik yang diputar ini selesai, ya? Lamanya sekitar 15 menit.”* Berikut disajikan contoh gambar hasil dokumentasi guru membagikan lembar aktivitas siswa kepada masing-masing kelompok.



Gambar 4.3 Guru membagikan lembar aktivitas tim

Guru dan peneliti kemudian berkeliling kelompok, memantau dan mengarahkan bila diperlukan agar belajar tim dapat berjalan dengan baik dan sesuai rencana. Ketika peneliti di kelompok UMAR, Kentri menanyakan: *“Mas, sing iki bener durung...Mas?”* tanya Kentri sambil menunjukkan hasil kerja timnya. *“Yang mana, coba saya liat dulu. Oh, yang nomor tiga dah bener. Tapi yang nomor empat ini masih kurang sedikit. Ayo, dicoba dulu dikerjakan ulang sama kelompoknya. Heri, ayo ikut mengerjakan yang nomor empat, ya?”* jawab peneliti sambil memberikan semangat kepada kelompok UMAR. Setelah dikerjakan ulang menggunakan garis bilangan, jawaban nomor 4 ditemukan oleh kelompok USMAN. Siswa kelompok UMAR terlihat senang. Kelompok lain juga terlihat sangat antusias dalam kegiatan belajar tim ini.

Guru mengatakan bahwa berhubung waktu musik yang diputar sudah habis, maka waktu untuk belajar tim juga selesai. Kelompok USMAN dan ALI sudah selesai terlebih dahulu sebelum waktu habis. Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil belajar timnya. Kelompok ABU BAKAR mempresentasikan soal latihan tim nomor 1, kelompok UMAR mempresentasikan soal latihan tim nomor 2, kelompok USMAN mempresentasikan soal latihan tim nomor 3 dan kelompok ALI mengerjakan soal latihan nomor 4. Setelah semua tim mempresentasikan dan menuliskan hasil jawabannya di papan tulis, guru membahasnya bersama siswa. Jika ada jawaban yang kurang benar pada pembahasan ini, guru mempersilahkan kelompok lain untuk menyampaikan jawaban yang dianggap benar. Hal ini terjadi ketika kelompok UMAR mempresentasikan

jawaban soal nomor 2. Kelompok UMAR kurang menuliskan tanda negatif pada jawabannya. Guru mempersilahkan kelompok lain untuk membenarkan jawabannya.

c) *Game* diiringi musik

Setelah guru selesai membahas soal latihan tim, guru menyampaikan bahwa kegiatan selanjutnya adalah *game*. Guru mengiringi *game* ini dengan musik yang bertempo tinggi (musik karya Antonio Vivaldi). Sebagian besar dengan bersemangat merespon dengan mengatakan: “*Hore, game-nya diberi skor lagi toh, Bu?*” Guru menganggukan kepala sambil tersenyum merespon pertanyaan tersebut. Guru mengumumkan perolehan skor sementara dan memberikan motivasi kepada kelompok yang masih mendapatkan skor rendah. Guru menyampaikan bahwa pada *game* ini dan turnamen yang akan dilaksanakan besok pagi, mereka dapat mengumpulkan skor yang lebih banyak lagi agar mendapat skor yang tertinggi.

Guru menyampaikan lagi aturan dalam mengikuti *game* ini. Guru mempersilahkan kepada masing-masing perwakilan kelompok untuk mengambil kartu *game*. Karena siswa saling berebut saat mengambil kartu *game*, suasana kelas agak gaduh. Guru menenangkan siswa dan meminta satu-satu saja yang mengambil kartu *game*.

Suasana kelas menjadi gaduh ketika ada kelompok yang salah dalam menjawab soal *game*. Mereka mengangkat tangan sambil berteriak-teriak” *Saya, Bu...saya, Bu?*” untuk menjawab soal *game* yang dijawab salah oleh kelompok sebelumnya. Guru mengatakan “*Wah...kok masih berebut sih, kemarin kan sudah diberitahu jangan berebut, mbok manut sama Mas-*

nya(peneliti) kelompok mana yang duluan mengangkat tangan.” Guru kemudian menanyakan kepada peneliti kelompok mana yang terlebih dahulu mengangkat tangan. Peneliti menyebutkan kelompok mana yang mengangkat tangan terlebih dahulu. Guru kemudian mempersilahkan kelompok yang ditunjuk oleh peneliti untuk menjawab soal *game* yang diperebutkan ini.

Setelah soal *game* yang jumlahnya delapan terjawab semua, padahal peneliti menyiapkan sepuluh soal *game* maka dari hasil diskusi guru dan peneliti diputuskan bahwa dua soal *game* tersisa akan dimainkan lagi, tetapi untuk diperebutkan oleh semua kelompok. Soal *game* pada *game* rebutan ini dibacakan oleh guru. Peneliti bersama teman peneliti bertugas mengamati dan menentukan kelompok mana yang terlebih dahulu mengangkat tangan. Soal *game* rebutan ini akhirnya dapat dijawab oleh kelompok ABU BAKAR dan USMAN.

Guru mengumumkan perolehan skor pada *game* 2 ini dan menyampaikan total skor sementara hasil dari *game* 1 dan 2. Skor sementara dari hasil dua *game* yang telah dimainkan ini kelompok USMAN mendapatkan skor tertinggi yaitu 60 (lihat lampiran 9). Guru memberikan semangat kepada semua kelompok khususnya kepada kelompok yang memperoleh skor terendah. Guru menyampaikan bahwa besok pagi akan ada turnamen sehingga masih memiliki kesempatan yang sama untuk menang. Guru menyampaikan agar siswa mempersiapkan diri bersama kelompoknya dengan belajar di rumah. Guru juga menyampaikan bahwa kelompok yang

mendapat peringkat satu sampai tiga akan mendapatkan hadiah yang disediakan oleh peneliti.

Pertemuan III

Pertemuan III ini dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 24 Agustus 2007 dimulai pukul 09.40 WIB. Kegiatan pada pertemuan ini adalah:

a) Turnamen diiringi musik

Guru membuka pertemuan ini dengan salam dan doa serta menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti turnamen yang akan dilaksanakan pada hari ini. Guru menanyakan: "*Gimana anak-anak, kalian sudah siap untuk ikut turnamen?*" Siswa dengan serentak dan dengan kerasnya menjawab: "*Sudah... Bu.*" Eka dari kelompok USMAN menanyakan: "*Turnamennya gimana toh Bu caranya?*" Guru kemudian menjelaskan aturan dalam mengikuti turnamen yang akan dilaksanakan. Setelah semua siswa paham, guru mempersilahkan semua siswa untuk maju ke depan. Peneliti dan teman peneliti yang membantu penelitian ini kemudian menata meja-meja yang akan digunakan untuk turnamen. Guru menetapkan siswa-siswa yang bertanding di meja turnamen A, B, C, D dan E. Meja turnamen A merupakan meja turnamen yang ditempati oleh siswa-siswa yang menduduki peringkat teratas dari masing-masing kelompok, meja turnamen B, C dan D masing-masing untuk siswa yang menduduki peringkat 2, 3 dan 4 pada masing-masing kelompok. Khusus meja E diisi oleh dua siswa yakni satu siswa dari kelompok ABU BAKAR dan satu siswa dari kelompok USMAN yang menduduki peringkat lima di kelompoknya.

Setelah siswa terkondisi dalam meja-meja turnamen, guru dibantu peneliti membagikan soal turnamen dan lembar skor permainan. Guru mengingatkan bahwa kejujuran siswa lebih diutamakan dalam mengikuti turnamen ini. Turnamen dimulai dengan meminta siswa mengambil kartu turnamen dalam empat kotak, masing-masing siswa mengambil empat nomor. Setelah semua siswa mendapat empat kartu turnamen, guru mempersilahkan siswa untuk mengerjakan soal turnamen. Guru mengiringi turnamen ini dengan musik yang bertempo tinggi (*Sonata in C Major* karya Mozart). Peneliti dan guru mengawasi jalannya turnamen agar turnamen dapat berjalan dengan baik dan sportif.

Peneliti menemukan beberapa kali kecurangan. Misalnya, siswa di meja C bertanya kepada temannya di meja A. Namun hal ini dapat segera diatasi oleh peneliti dengan mendatangi meja turnamen C. Setelah memberikan pemahaman kepada siswa yang curang, turnamen kembali berjalan dengan sportif. Siswa terlihat sangat bersemangat pada kegiatan turnamen ini.

Setelah waktu turnamen habis, guru mempersilahkan masing-masing siswa menuliskan skor yang diperolehnya ke dalam lembar skor *game* dan turnamen. Guru mempersilahkan masing-masing meja turnamen untuk kembali berkelompok seperti yang kemarin dan mengumpulkan lembar skor *game* dan turnamen kepada peneliti. Peneliti kemudian merekap hasil skor total yang diperoleh oleh masing-masing kelompok hasil *game* dan turnamen yang telah dilaksanakan. Sementara itu, guru dan siswa membahas soal turnamen yang belum terjawab dan dianggap sulit oleh siswa.

Peneliti menyerahkan hasil perolehan skor total yang diperoleh masing-masing kelompok hasil *game* dan turnamen. Siswa terlihat antusias menunggu guru mengumumkan hasil skor yang diperoleh kelompoknya. Guru kemudian mengumumkan bahwa predikat *Super Team* diperoleh kelompok USMAN, *Great Team* diperoleh kelompok ALI dan *Good Team* diperoleh kelompok ABU BAKAR. Kelompok yang berhasil menjadi yang terbaik tampak bergembira dan bersorak-sorai. Suasana kelas menjadi ramai setelah guru mengumumkan hasil perolehan skor akhir pada siklus I ini. Setelah beberapa saat, guru menenangkan siswa kembali.

b) Penghargaan Tim diiringi musik

Setelah siswa tenang kembali, guru mempersilahkan perwakilan kelompok yang berhasil menjadi *super team*, *great team* dan *good team* maju ke depan kelas. Guru memberikan ucapan selamat dan memberikan hadiah kepada kelompok tersebut. Siswa memberikan *applause* atas keberhasilan yang diperoleh tim selama ini.

Kelompok UMAR yang tidak menjadi tiga terbaik tampak kurang bersemangat. Guru memberikan semangat kepada kelompok UMAR. Guru memotivasi kelompok UMAR agar lebih giat lagi, karena minggu depan masih ada kesempatan untuk menjadi yang terbaik lagi. Heri mengatakan: “*Jadi besok Selasa masih ada game lagi ya, Bu...?*” Guru menganggukan kepala sambil tersenyum dalam merespon atau menjawab pertanyaan dari Heri. Kelompok UMAR menjadi lebih bersemangat lagi. Guru menutup pertemuan hari ini dengan doa dan salam.

3) Refleksi

Refleksi tindakan yang dilakukan pada pertemuan I, II dan III siklus I difokuskan pada masalah yang muncul selama dilakukan tindakan. Berdasarkan hasil lembar observasi, jurnal harian dan wawancara tidak terstruktur, peneliti bersama guru mendiskusikan tentang evaluasi pelaksanaan tindakan yang telah dilakukan pada siklus I ini serta kekurangan-kekurangan yang masih ada. Hasil refleksi ini bermanfaat untuk tindakan selanjutnya.

Berdasarkan data hasil lembar observasi, jurnal harian dan wawancara tidak terstruktur terungkap beberapa masalah yang terjadi selama tindakan pada siklus I sebagai berikut:

1. Sebagian siswa masih terlihat kurang aktif dalam mempertahankan pendapat khususnya pada saat dilakukan kegiatan belajar tim.
2. Siswa belum sepenuhnya menikmati kerja tim dalam memecahkan masalah yang diberikan guru melalui lembar aktivitas tim. Sebagian kecil anggota kelompok masih bertanya kepada kelompok lain.
3. Rasa individual siswa masih kadang terlihat dan beberapa diantara mereka belum maksimal dalam membantu temannya yang belum paham.
4. Beberapa siswa masih kurang percaya diri sehingga terkadang harus menyamakan dengan kelompok lain sebelum mengumpulkan tugasnya.
5. Meningkatkan pengawasan saat turnamen agar tidak terjadi kecurangan.
6. Beberapa siswa dalam bertanding kurang menunjukkan sportifitasnya, sehingga masih ada yang bertanya kepada teman lain saat turnamen.
7. Musik digunakan sejak awal presentasi guru, karena ada beberapa siswa menginginkan saat presentasi kelas juga diiringi dengan musik.

b. Penelitian Tindakan Kelas Siklus II

1) Perencanaan

Perencanaan dalam penelitian siklus II ini antara lain sebagai berikut:

- a) Menyusun RPP baru berdasarkan hasil refleksi
- b) Menyusun lembar observasi pembelajaran berdasarkan hasil refleksi
- c) Menyusun lembar observasi aktivitas siswa
- d) Menyusun lembar observasi motivasi siswa
- e) Menyusun soal *game* akademik
- f) Menyusun soal turnamen yang akan digunakan

2) Pelaksanaan dan Hasil Observasi Pembelajaran Siklus II

Deskripsi data pelaksanaan tindakan ini diperoleh dari lembar observasi, dokumentasi dan jurnal harian. Pelaksanaan tindakan (rencana pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 2) pada siklus II ini adalah sebagai berikut :

Pertemuan IV

Pertemuan IV dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 28 Agustus 2007 dimulai pukul 09.40 WIB. Materi pembelajaran dalam pertemuan IV ini adalah operasi perkalian dan pembagian bilangan bulat. Adapun kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan pada hari ini adalah sebagai berikut:

a) Presentasi Kelas diiringi musik

Setelah mengucapkan salam, menanyakan kabar siswa dan memimpin doa, guru menyampaikan kompetensi yang harus dikuasai oleh siswa pada pertemuan ini. Guru mulai membunyikan musik Kitaro dengan suara pelan agar dalam presentasi kelas, siswa dapat mendengar suara guru. Nanang

bertanya pada pada guru, “*Bu, kenapa musiknya diputar sejak awal?*” Guru menjawab pertanyaan Nanang, “*Iya, kemarin Sabtu Ibu membuat kesepakatan dengan Mas Asrodin (peneliti) kalau pembelajaran minggu ini, musik disajikan sejak awal Ibu menjelaskan materi. Kata Mas Asrodin, ada beberapa siswa minta musiknya dibunyikan saat ibu menjelaskan materi, kan! Tapi anak-anak jangan khawatir, saat menjelaskan materi suara musiknya Ibu buat lebih pelan dari suara Ibu. Makanya anak-anak harus lebih memperhatikan saat Ibu menjelaskan nanti!*” Guru mengawali materi hari ini dengan apersepsi materi yang lalu, yaitu operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan bulat.

Guru memulai presentasi tentang operasi perkalian dan penjumlahan pada bilangan bulat dengan menuliskan aturan-aturan operasi perkalian dan pembagian pada bilangan bulat. Aturan perkalian dan pembagian yang dituliskan oleh guru di papan tulis dapat diilustrasikan/disajikan seperti berikut:

Aturan-aturan perkalian dan pembagian pada bilangan bulat:	
$+ \dots \times + \dots = + \dots$	(Positif x Positif = Positif)
$+ \dots \times (- \dots) = - \dots$	(Positif x Negatif = Negatif)
$- \dots \times + \dots = - \dots$	(Negatif x Positif = Negatif)
$- \dots \times (- \dots) = + \dots$	(Negatif x Negatif = Positif)
$+ \dots : + \dots = \dots$	(Positif : Positif = Positif)
$+ \dots : (- \dots) = \dots$	(Positif : Negatif = Negatif)
$- \dots : + \dots = - \dots$	(Negatif : Positif = Negatif)

Gambar 4.3 Ilustrasi Materi Pada Presentasi Kelas oleh Guru

Meski dalam presentasi kelas ksli ini guru tidak menggunakan garis bilangan, khusus untuk perkalian dan pembagian bilangan bulat positif, guru menggunakan contoh konkret dalam kehidupan sehari-hari. Operasi perkalian bilangan bulat positif dengan bilangan bulat positif digunakan ilustrasi sebagai berikut:

“Terdapat 4 piring di atas meja. Tiap piring berisi 3 ikan. Berapa banyak semua ikan yang ada di atas meja?”

Sedangkan untuk pembagian bilangan bulat positif dengan bulat positif, guru menggunakan contoh sebagai berikut:

“Terdapat apel di atas meja. Lalu, Siti mau meletakkan apel-apel itu ke dalam piring yang jumlahnya 5 buah sama banyak. Berapa banyak apel dalam tiap piring?”

Siswa memperhatikan penjelasan dari guru dengan baik. Siswa mendengarkan dan memperhatikan presentasi guru, bertanya kepada guru, dan mencatat materi dengan baik dengan pengarahan guru.

b) Belajar Tim diiringi musik

Setelah guru selesai mempresentasikan materi pada hari ini, guru menyampaikan bahwa kegiatan pembelajaran selanjutnya belajar tim/kelompok. Siswa terlihat senang dengan belajar tim ini. Yudi dari kelompok ABU BAKAR mengatakan: *“Bu, mengerjakan soal kayak kemarin ya, Bu? Tapi Masih berkelompok kan, Bu?”* Guru menjawab: *“Ya, masih dikerjakan berkelompok seperti kemarin.”* Guru meminta bantuan peneliti membagikan lembar aktivitas tim kepada kelompok, sementara guru membunyikan musik. Guru menyampaikan: *“Anak-anak, diskusi*

kelompoknya sampai musik yang diputar ini selesai ya? Lamanya sekitar 15 menit.” Guru dibantu peneliti membagikan lembar aktivitas tim kepada masing-masing tim. Lembar aktivitas tim ini berisi tentang soal-soal latihan yang menyangkut materi yang baru saja dipresentasikan guru. Peneliti turut membantu membagikan lembar aktivitas tim ini. Guru mengingatkan bahwa dalam belajar tim ini siswa harus bekerja sama dengan anggota timnya dalam menyelesaikan lembar aktivitas tim. Siswa yang telah paham harus menjelaskan jika ada teman kelompoknya yang mengalami kesulitan.

Setelah guru membagikan lembar aktivitas tim, guru mempersilahkan siswa untuk belajar bersama anggota kelompoknya menyelesaikan lembar aktivitas tim. Guru dan peneliti kemudian berkeliling kelompok, memantau dan mengarahkan bila diperlukan agar belajar tim dapat berjalan sesuai dengan rencana. Ketika peneliti di kelompok USMAN, Desi menanyakan: *”Mas, soalnya kok gampang-gampang tho?”* Peneliti menjawab, *”Yang bener, coba saya lihat hasil belajar kalian, ehm, bagusss...jadi kalian lebih cepat paham sekarang, ya”* Kelompok USMAN menjawab dengan semangat, *“ Ya..iyalah...Mas. Kelompok USMAN gitu loh...!”* Kelompok lain juga terlihat sangat antusias dalam kegiatan belajar tim ini.

Kelompok ABU BAKAR dan ALI sudah selesai terlebih dahulu sebelum waktu habis, sehingga mereka kadang bermain dan mengobrol dengan temannya. Guru menasehati agar kelompok yang sudah selesai jangan mengganggu kelompok lain. Beberapa saat kemudian, guru menghentikan belajar tim karena musik untuk mengiringi belajar tim sudah habis.

Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil belajar timnya. Kelompok ABU BAKAR mempresentasikan soal latihan tim nomor 1, kelompok UMAR mempresentasikan soal latihan tim nomor 2, kelompok ALI mempresentasikan soal latihan tim nomor 3 dan kelompok ALI mengerjakan soal nomor 4. Berikut contoh hasil dokumentasi/gambar siswa sedang mempresentasikan hasil belajar timnya:



Gambar 4.4 Siswa mempresentasikan hasil belajar timnya

Setelah semua tim mempresentasikan dan menuliskan hasil jawabannya di papan tulis, guru membahasnya bersama siswa. Jika ada jawaban yang kurang benar, guru mempersilahkan kelompok lain untuk menyampaikan jawaban yang dianggap benar. Hal ini terjadi ketika kelompok UMAR mempresentasikan jawaban soal nomor 2. Kelompok UMAR kurang menuliskan tanda negatif pada jawabannya. Guru mempersilahkan kelompok lain untuk membenarkan jawabannya.

c) **Game diiringi musik**

Setelah belajar tim selesai, guru menyampaikan kegiatan pembelajaran selanjutnya adalah *game*. Guru menjelaskan kembali aturan dalam *game* ini. Siswa terlihat sangat senang. Guru meminta perwakilan siswa dari masing-masing kelompok maju ke depan mengambil kartu *game* yang ditaruh dalam sebuah amplop. Kartu *game* dalam amplop berjumlah 10. Kartu *game* itu

bertuliskan nomor 1 sampai dengan 10 dan digulung, agar siswa tidak memilih nomor yang diinginkan. *Game* pertama, siswa hanya mengambil satu undian nomor saja. Setelah itu, siswa membacakan soal *game* yang sesuai dengan kartu *game* yang diambilnya. Karena suara musik yang digunakan dalam mengiringi *game* ini cukup keras, terkadang siswa kurang dapat mendengar dengan jelas soal yang dibacakan. Padahal guru sudah menyampaikan dalam membacakan soal harus keras. Guru terkadang harus mengulang membacakan soal *game*. *Game* dengan cara mengambil kartu ini dilakukan sebanyak dua kali pengambilan kartu *game*. kartu *game* jumlahnya ada 10, sedangkan kartu yang diambil pada *game* baru 8 kartu, maka guru menyampaikan bahwa untuk dua kartu ini adalah *game* rebutan. Kelompok yang mengangkat tangan lebih dulu berhak untuk menjawab soal *game* rebutan ini. Soal *game* rebutan ini, satu soal berhasil dijawab oleh kelompok ABU BAKAR dan satu soal lagi berhasil dijawab oleh kelompok USMAN. Guru menyampaikan skor sementara yang diperoleh masing-masing kelompok dari hasil *game* hari ini. Guru memotivasi kelompok yang mendapat skor kurang memuaskan. Guru mengatakan: "*Jangan khawatir anak-anak, besok Kamis masih ada game kok... Jadi besok anak-anak bisa nambah skor lagi. Di rumah dipelajari lagi, biar dapat menjawab soal game dengan benar.*" Siswa terlihat gembira mendengar besok ada *game* lagi.

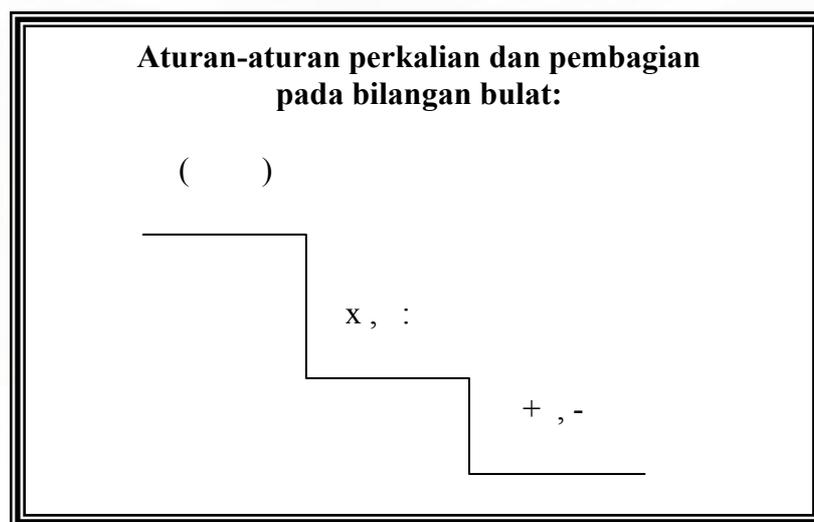
Aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika pada *game* ini sangat tinggi. Ini berarti siswa telah terlibat secara aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika.

Pertemuan V

Pertemuan V dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 30 Agustus 2007 dimulai pukul 07.00 WIB dengan materi operasi hitung campuran pada bilangan bulat dan menyelesaikan masalah sehari-hari yang terkait dengan bilangan bulat. Kegiatan pada pertemuan V ini adalah :

a) Presentasi Kelas diiringi Musik

Setelah mengucapkan salam, berdoa dan menanyakan kabar siswa, guru melakukan apersepsi materi yang kemarin. Sebelum masuk ke presentasi kelas, guru menyajikan musik. Musik yang diputar untuk mengiringi presentasi ini sama dengan musik yang digunakan pada presentasi kemarin. Guru mempresentasikan materi dengan mulai menuliskan aturan-aturan dalam operasi hitung campuran pada bilangan bulat dan memberikan contoh soal tentang operasi hitung campuran pada bilangan bulat. Presentasi kelas ini dilakukan guru dengan diskusi antara guru dengan siswa. Aturan hitung campuran yang dituliskan guru dapat diilustrasikan sebagai berikut:



Gambar 4.5 Ilustrasi Media Pembelajaran Presentasi Guru Tentang Operasi Hitung Campuran Pada Bilangan Bulat

Guru kemudian menjelaskan secara singkat maksud dari aturan-aturan yang ditulis tersebut. Guru menanyakan, *“Anak-anak, operasi hitung bilangan bulat itu apa saja?”* Siswa dengan serentak menjawab, *“Perkalian, pembagian, penjumlahan dan pengurangan.”* Guru memuji, *“Bagus...Jadi operasi hitung bilangan bulat ada empat itu tadi... ya.”* Guru menambahkan, *“Sekarang kalo operasi hitung itu diterapkan bersama-sama dalam satu soal, gimana cara mengerjakannya? Mana yang didahulukan dikerjakan? Sekarang siapa dari kalian yang berani menjawab, tunjukkan tangan!”* Khoirul dan kawan-kawan dari kelompok ABU BAKAR mengangkat tangan dan menjawab, *“Bu...Bu, yang PIPOLONDO itu kan Bu....?”* Guru menanyakan lagi jawaban kelompok ABU BAKAR, *“Apa itu pipolondo, yakin kalian?”* Kelompok I terjadi diskusi sejenak dan akhirnya perwakilan kelompok ABU BAKAR menjawab, *“Yakin... Bu, kan udah diajarkan di kelas tiga dulu, Bu?”* Guru memotivasi, *“Bagus, kalian masih ingat. Trus pipolondo itu apa artinya?”* Seluruh siswa menyahut, *“Ping, poro, lan, suda (Kali, bagi, tambah, kurang)”* Guru memotivasi lagi, *“Bagus,...Kalian masih ingat dengan pelajaran pipolondo-nya. Jadi untuk bilangan bulat juga sama, didahulukan dengan aturan pipolondo juga. Terus ada satu lagi, kalau ada yang dikurung, harus dikerjakan dulu yang ada dalam kurung. Jelas...anak-anak?”* Guru kemudian memberikan contoh soal di papan tulis, kemudian bersama-sama siswa mengerjakannya.

Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum jelas di akhir presentasi kelas ini. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat materi yang dipresentasikan guru.

b) Belajar Tim diiringi musik

Setelah presentasi kelas selesai, guru menyampaikan bahwa kegiatan belajar selanjutnya adalah belajar tim. Siswa terlihat senang mendengar kegiatan yang akan dilakukan adalah belajar tim. Setelah guru membagikan lembar aktivitas tim, guru mempersilahkan siswa untuk belajar bersama anggota kelompoknya menyelesaikan lembar aktivitas tim.

Guru dan peneliti kemudian berkeliling memantau dan mengarahkan bila diperlukan agar belajar tim dapat berjalan sesuai dengan rencana. Ketika peneliti di kelompok ALI peneliti ditanya, *"Mas...mas..., sing niki bener dereng?"* tanya Sofi pada peneliti sambil tersenyum menunjukkan hasil kerja timnya. *"Yang mana, coba tak liat dulu. Oh, yang nomor dua sudah bener. Tapi yang nomor satu ini masih perlu diulang lagi. Ayo, dicoba dulu dikerjakan ulang sama kelompoknya. Wisnu, ayo ikut mengerjakan...! Aturan pipolondo plus kurungnya digunakan yang bener. Semangat...semangat..."* sahut peneliti sambil memberikan semangat kepada kelompok ALI. Setelah dikerjakan ulang, jawaban yang benar berhasil ditemukan oleh kelompok ALI. Kelompok ALI terlihat senang. Kelompok lain juga terlihat antusias dalam kegiatan belajar tim ini.

Guru menghentikan belajar tim setelah musik yang diputar untuk belajar tim habis. Kelompok USMAN dan ALI sudah selesai terlebih dahulu sebelum waktu habis. Guru meminta perwakilan kelompok untuk mempresentasikan hasil belajar timnya. Kelompok ABU BAKAR mempresentasikan soal latihan tim nomor 1, kelompok UMAR mempresentasikan soal latihan tim nomor 2, kelompok USMAN

mempresentasikan soal latihan tim nomor 3 dan kelompok ALI mengerjakan soal latihan nomor 4. Setelah semua tim mempresentasikan dan menuliskan hasil diskusi kelompoknya di papan tulis, guru membahasnya bersama siswa. Jika ada jawaban yang kurang tepat, guru mempersilahkan kelompok lain untuk menyampaikan jawaban yang dianggap benar. Hal ini pernah terjadi, misalnya ketika kelompok UMAR mempresentasikan jawaban soal nomor 6. Kelompok UMAR kurang menuliskan tanda negatif pada jawabannya. Guru mempersilahkan kelompok lain untuk membenarkan jawabannya.

c) *Game* diiringi musik

Setelah guru selesai membahas soal latihan tim, guru menyampaikan bahwa kegiatan selanjutnya adalah *game*. Guru mengiringi *game* ini dengan musik yang bertempo tinggi (Sonata in D Mayor). Desi dari kelompok USMAN merespon dengan mengatakan: “*Hore, game-nya diberi skor lagi kan, Bu?*” Guru mengangguk kepala menjawab pertanyaan Desi. Guru mengumumkan perolehan skor sementara dan memberikan motivasi kepada kelompok yang masih mendapatkan skor rendah. Guru menyampaikan bahwa mereka dapat mengumpulkan skor yang lebih banyak lagi agar mendapat skor yang tertinggi.

Guru menyampaikan lagi aturan dalam mengikuti *game* ini. Guru mempersilahkan kepada masing-masing perwakilan kelompok untuk mengambil kartu *game*. Siswa berebut dalam mengambil kartu *game* sehingga suasana kelas menjadi gaduh. Guru menenangkan siswa dan meminta satu-satu saja yang mengambil kartu *game*. Siswa membacakan

soal *game* di depan kelas dengan keras. Suasana kelas menjadi gaduh kembali ketika ada kelompok yang salah dalam menjawab soal *game*. Mereka mengangkat tangan sambil berteriak-teriak, "Saya, Bu...saya, Bu?" Mereka berebut untuk menjawab soal *game* yang dijawab salah oleh kelompok sebelumnya. Guru mengatakan "Sabar dulu tho...sudah dibilangin tidak boleh merebut kalau tidak ditunjuk... Ibu manut sama Mas-nya(peneliti) kelompok mana yang duluan mengangkat tangan." Guru kemudian menanyakan kepada peneliti kelompok mana yang terlebih dahulu mengangkat tangan. Peneliti menyebutkan kelompok mana yang mengangkat tangan terlebih dahulu. Guru kemudian mempersilahkan kelompok yang ditunjuk oleh peneliti untuk menjawab soal *game* yang diperebutkan ini.

Setelah soal *game* yang jumlahnya delapan terjawab semua, dua soal *game* tersisa akan dimainkan untuk diperebutkan oleh semua kelompok. Soal *game* pada *game* rebutan ini dibacakan oleh guru. Peneliti bertugas mengamati dan menunjuk kelompok mana yang terlebih dahulu mengangkat tangan. Soal *game* rebutan ini akhirnya dapat dijawab oleh kelompok ABU BAKAR dan USMAN.

Setelah *game* selesai, guru mengumumkan perolehan skor pada *game* 2 ini dan menyampaikan total skor sementara hasil dari *game* 1 dan 2. Skor sementara dari hasil dua *game* yang telah dimainkan ini kelompok ALI mendapatkan skor tertinggi yaitu 60 (hasil skor dapat dilihat pada lampiran 10). Guru memberikan semangat kepada semua kelompok khususnya kepada kelompok yang memperoleh skor terendah. Guru menyampaikan

bahwa besok pagi akan ada turnamen sehingga masih memiliki kesempatan yang sama untuk menang. Guru menyampaikan agar siswa mempersiapkan diri dan kelompoknya dengan belajar di rumah bersama kelompoknya. Guru juga menyampaikan bahwa kelompok yang mendapat peringkat satu sampai tiga akan mendapatkan hadiah yang disediakan oleh peneliti.

Pertemuan VI

Pertemuan VI ini dilaksanakan pada hari Jumat tanggal 31 Agustus 2007 dimulai pukul 09.40 WIB. Kegiatan pada pertemuan ini adalah:

a) Turnamen diiringi musik

Guru membuka pertemuan ini dengan salam dan doa serta menanyakan kesiapan siswa dalam mengikuti turnamen yang akan dilaksanakan pada hari ini. Guru menanyakan: *“Gimana, anak-anak, sudah siap untuk turnamen?”* Siswa dengan serentak dan penuh semangat menjawab: *“Sudah...Bu...!”* Sebelum memulai turnamen, guru menjelaskan aturan dalam mengikuti turnamen yang akan dilaksanakan. Guru mempersilahkan semua siswa untuk maju ke depan. Peneliti dan teman peneliti yang membantu mengobservasi penelitian ini menata meja-meja yang akan digunakan untuk turnamen. Guru kemudian menetapkan siswa-siswa yang bertanding di meja turnamen A, B, C, D, dan E Meja turnamen A merupakan meja turnamen yang ditempati oleh siswa-siswa yang menduduki peringkat teratas dari masing-masing kelompok, meja turnamen B, C, dan D masing-masing untuk siswa yang menduduki peringkat 2, 3 dan 4 pada masing-masing kelompok. Khusus meja E hanya diisi oleh 2 siswa yaitu 1 anak dari kelompok ABU BAKAR dan USMAN yang menduduki peringkat 5 dalam kelompoknya.

Setelah siswa terkondisi dalam meja-meja turnamen, guru membunyikan musik. Musik yang digunakan oleh guru dalam turnamen ini berbeda dengan musik yang digunakan dalam presentasi kelas. Musik dalam turnamen (*The Four Season*) ini memiliki tempo yang tinggi, dengan tujuan agar siswa lebih bersemangat. Guru mengingatkan bahwa waktu turnamen ini sekitar 50 menit.

Guru dibantu peneliti membagikan soal turnamen dan lembar skor *game* dan turnamen. Guru mengingatkan bahwa kejujuran siswa lebih diutamakan dalam mengikuti turnamen ini. Turnamen dimulai dengan meminta siswa mengambil kartu turnamen dalam empat kotak, masing-masing siswa mengambil empat nomor. Setelah semua siswa mendapat empat kartu turnamen, guru mempersilahkan siswa untuk mengerjakan soal turnamen. Peneliti dan guru mengawasi jalannya turnamen agar turnamen dapat berjalan dengan baik dan sportif. Kecurangan siswa pada turnamen ini tidak ditemukan lagi karena peneliti dan guru sudah mengawasi dengan baik.

Setelah waktu turnamen habis, guru mempersilahkan masing-masing siswa menuliskan skor yang diperolehnya ke dalam lembar skor *game* dan turnamen. Guru mempersilahkan masing-masing meja turnamen untuk kembali berkelompok seperti yang kemarin dan mengumpulkan lembar skor *game* dan turnamen kepada peneliti. Peneliti kemudian merekap hasil skor total yang diperoleh oleh masing-masing kelompok dari hasil *game* dan turnamen yang telah dilaksanakan. Sementara itu, guru bersama siswa membahas soal yang belum terjawab dan dianggap sulit oleh siswa. Guru mempersilahkan siswa untuk mencatat pembahasan soal.

b) Penghargaan Tim diiringi musik

Peneliti menyerahkan hasil perolehan skor total yang diperoleh masing-masing kelompok dari hasil *game* dan turnamen yang telah dijalani kepada guru. Siswa terlihat antusias menunggu guru mengumumkan hasil skor yang diperoleh kelompoknya. Guru kemudian mengumumkan bahwa predikat *Super Team* diperoleh kelompok ALI, *Great Team* diperoleh kelompok USMAN dan *Good Team* diperoleh kelompok ABU BAKAR. Kelompok yang berhasil menjadi yang terbaik tampak bergembira dan bersorak-sorai. Suasana kelas menjadi ramai setelah guru mengumumkan hasil perolehan skor akhir pada siklus II ini. Guru menenangkan siswa kembali. Setelah siswa tenang kembali, guru mempersilahkan perwakilan kelompok yang berhasil menjadi *super team*, *great team* dan *good team* untuk maju ke depan kelas. Guru memberikan ucapan selamat dan memberikan hadiah yang telah disiapkan oleh peneliti. Seluruh siswa memberikan *applause* atas keberhasilan yang diperoleh. Guru memotivasi seluruh siswa agar lebih giat lagi. Setelah pembelajaran usai, siswa diminta untuk merapikan mejanya kembali. Guru menutup pertemuan hari ini dengan doa dan salam.

3) Refleksi

Refleksi tindakan pada siklus II ini lebih difokuskan pada apakah dengan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournaments* (TGT) diiringi musik ini sudah meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar matematika siswa atau belum. Berdasarkan hasil lembar observasi aktivitas dan motivasi belajar

siswa, hasil lembar observasi pembelajaran dan jurnal harian, peneliti bersama guru (kolaborator) mendiskusikan tentang hasil yang diperoleh.

Berdasarkan hasil lembar observasi pembelajaran, lembar observasi aktivitas dan motivasi belajar siswa, jurnal harian, dan hasil wawancara, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a) Lima komponen dalam pembelajaran kooperatif *Team Game Tournaments* (TGT) diiringi musik ini sudah terlaksana dengan baik.
- b) Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournaments* (TGT) diiringi musik ini dapat meningkatkan jiwa sosial, rasa saling menghargai, dan kerjasama yang positif diantara siswa serta terjadi persaingan yang sehat baik dalam *game* dan *tournaments* yang dilaksanakan.
- c) Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournaments* (TGT) diiringi musik ini telah menciptakan suasana belajar yang lebih kondusif dan mengurangi gangguan dari luar yang biasanya dirasakan oleh siswa.
- d) Penerapan pembelajaran ini telah meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah Blawong II Bantul.

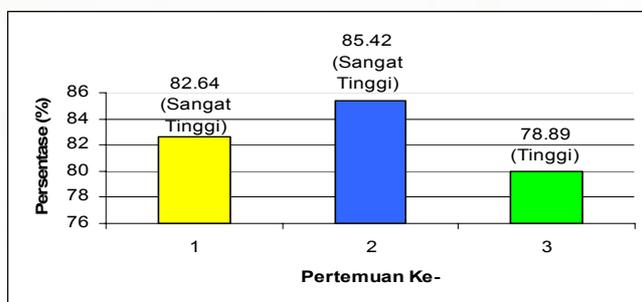
2. Hasil Lembar Observasi Aktivitas , Motivasi Siswa dan Wawancara

a. Hasil Lembar Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Pengamatan aktivitas belajar dalam penelitian ini menggunakan instrumen berupa lembar observasi yang memuat aspek-aspek yang berhubungan dengan aktivitas belajar siswa. Aktivitas siswa selama pembelajaran dicatat dalam bentuk jumlah keterlibatan siswa dalam pembelajaran sesuai dengan aspek yang ada pada lembar observasi.

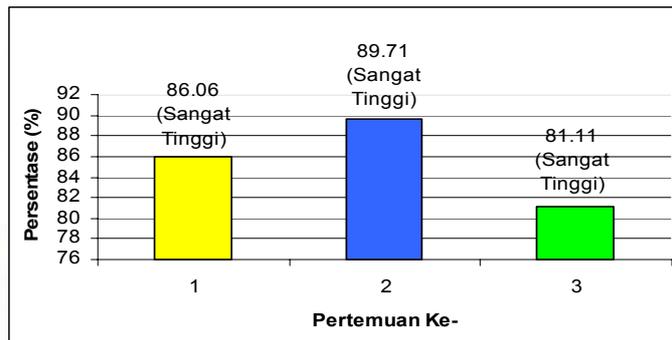
Selanjutnya data yang menunjukkan jumlah keterlibatan siswa tersebut dihitung untuk setiap pertemuan dan dicari persentasenya. Data yang berupa persentase tersebut kemudian dikualifikasikan berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya. Data hasil observasi aktivitas siswa dan persentase serta kualifikasinya dapat dilihat pada lampiran 6.

Secara umum, aktivitas belajar matematika siswa pada siklus I ini berada pada kategori sangat tinggi (dengan persentase sebesar 83.98%). Pertemuan I dan II, aktivitas belajar siswa termasuk dalam kategori sangat tinggi (masing-masing dengan persentase 82.64% dan 85.42%). Sedangkan pada pertemuan III, aktivitas belajar siswa berada dalam kategori tinggi (dengan persentase sebesar 78.89%). Berikut disajikan diagram yang menunjukkan aktivitas belajar siswa untuk tiap pertemuan dalam siklus I.



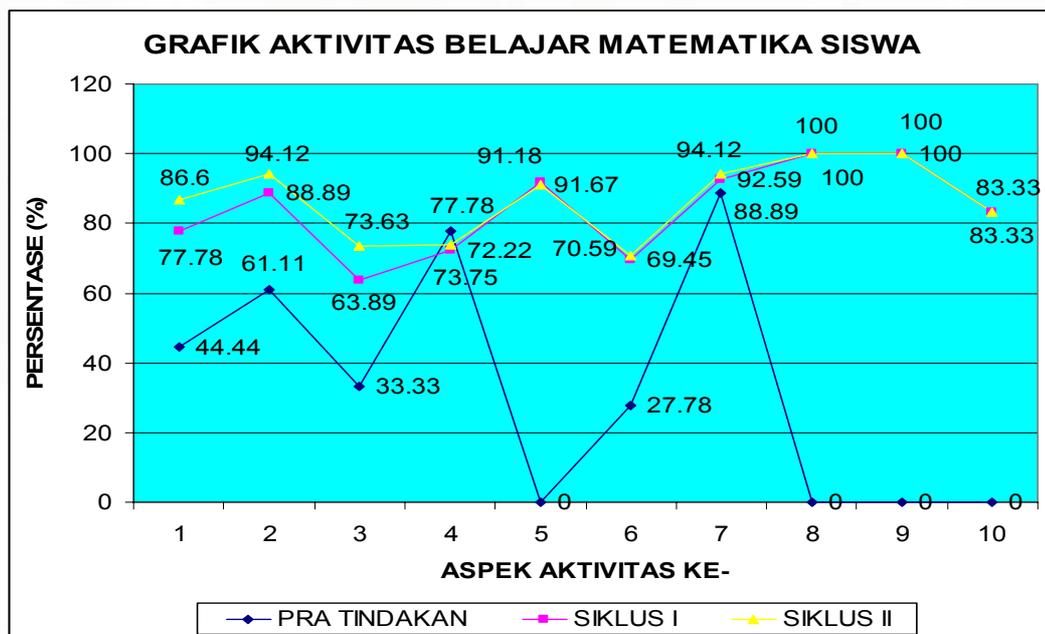
Gambar 4.6 Diagram aktivitas belajar siswa siklus I

Aktivitas belajar siswa pada siklus II mengalami peningkatan bila dibandingkan dengan aktivitas belajar pada siklus I. Aktivitas belajar siswa siklus II ini meningkat menjadi dalam kategori sangat tinggi (dengan persentase sebesar 86.73%). Keterlibatan siswa dalam pembelajaran yang dilakukan berdasarkan hasil lembar observasi aktivitas belajar siswa siklus II berada pada kategori sangat tinggi pada setiap pertemuan. Berikut disajikan diagram persentase aktivitas belajar siswa pada tiap pertemuan siklus II:



Gambar 4.7 Diagram aktivitas belajar siswa siklus II

Berdasarkan data hasil lembar observasi, aktivitas belajar matematika siswa telah mengalami peningkatan. Aktivitas belajar siswa telah meningkat dari kategori sangat tinggi (sebesar 83.98%) untuk siklus I menjadi pada kategori sangat tinggi pula untuk siklus II (dengan persentase yang lebih tinggi yaitu sebesar 86.73%). Tabel hasil lembar observasi aktivitas belajar siswa secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 6. Berikut disajikan grafik aktivitas belajar siswa berdasarkan aspek dalam lembar observasi:



Gambar 4.8 Grafik Aktivitas Belajar Tiap Siklus

Keterangan dari grafik 4.7 di atas dapat dijelaskan melalui tabel 4.3 berikut

Tabel 4.3 Hasil Analisis Aktivitas Belajar Siswa

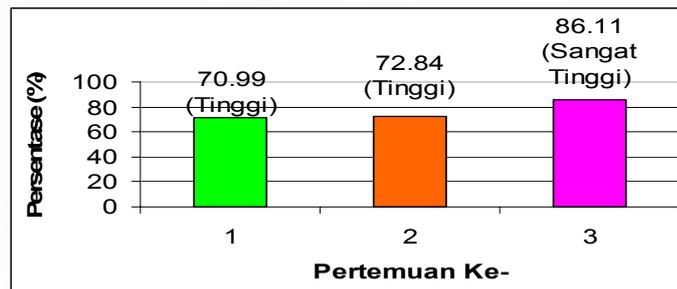
NO	ASPEK YANG DIAMATI	PRA TINDAKAN	SIKLUS I	SIKLUS II
1	Merespon pertanyaan guru	44.44% (Sedang)	77.78% (Tinggi)	86.60% (Sangat Tinggi)
2	Mendengar dan memperhatikan presentasi guru	61.11% (Tinggi)	88.89% (Sangat Tinggi)	94.12% (Sangat Tinggi)
3	Bertanya	33.33% (Rendah)	63.89% (Tinggi)	73.63% (Tinggi)
4	Mencatat	77.78% (Tinggi)	72.22% (Tinggi)	73.75% (Tinggi)
5	Berdiskusi dalam kelompok	–	91.67% (Sangat Tinggi)	91.18% (Sangat Tinggi)
6	Mengemukakan pendapat	27.78% (Rendah)	69.45% (Tinggi)	70.59% (Tinggi)
7	Mengerjakan soal LKS/Game/Turnamen	88.89% (Sangat Tinggi)	92.59% (Sangat Tinggi)	94.12% (Tinggi)
8	Mengikuti game	–	100% (Sangat Tinggi)	100% (Sangat Tinggi)
9	Mengikuti Turnamen	–	100% (Sangat Tinggi)	100% (Sangat Tinggi)
10	Ikut merayakan keberhasilan tim	–	83.33% (Sangat Tinggi)	83.33% (Sangat Tinggi)
Rata-rata		55.56% (Sedang)	83.98% (Sangat Tinggi)	86.73% (Sangat Tinggi)

b. Hasil Lembar Observasi Motivasi Belajar Siswa

Selain menggunakan lembar observasi aktivitas siswa, peneliti juga menggunakan lembar observasi motivasi belajar yang memuat aspek-aspek yang mengungkap motivasi belajar siswa.

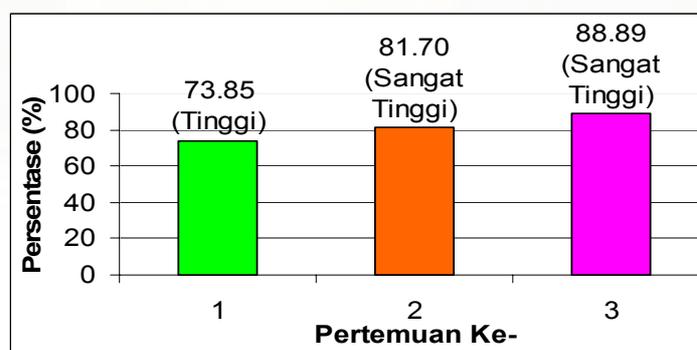
Data hasil lembar observasi motivasi belajar siswa pada siklus I, secara umum motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi dengan persentase sebesar 75%. Motivasi belajar siswa berada pada kategori tinggi pada

pertemuan I dan II (dengan persentase sebesar 70.99% dan 72.84%). Sedangkan pada pertemuan ketiga, motivasi belajar siswa berada pada kategori sangat tinggi (dengan persentase sebesar 86.11%). Data hasil lembar observasi secara lengkap dapat dilihat dalam lampiran 7. Berikut disajikan diagram motivasi belajar siswa pada tiap pertemuan siklus I.



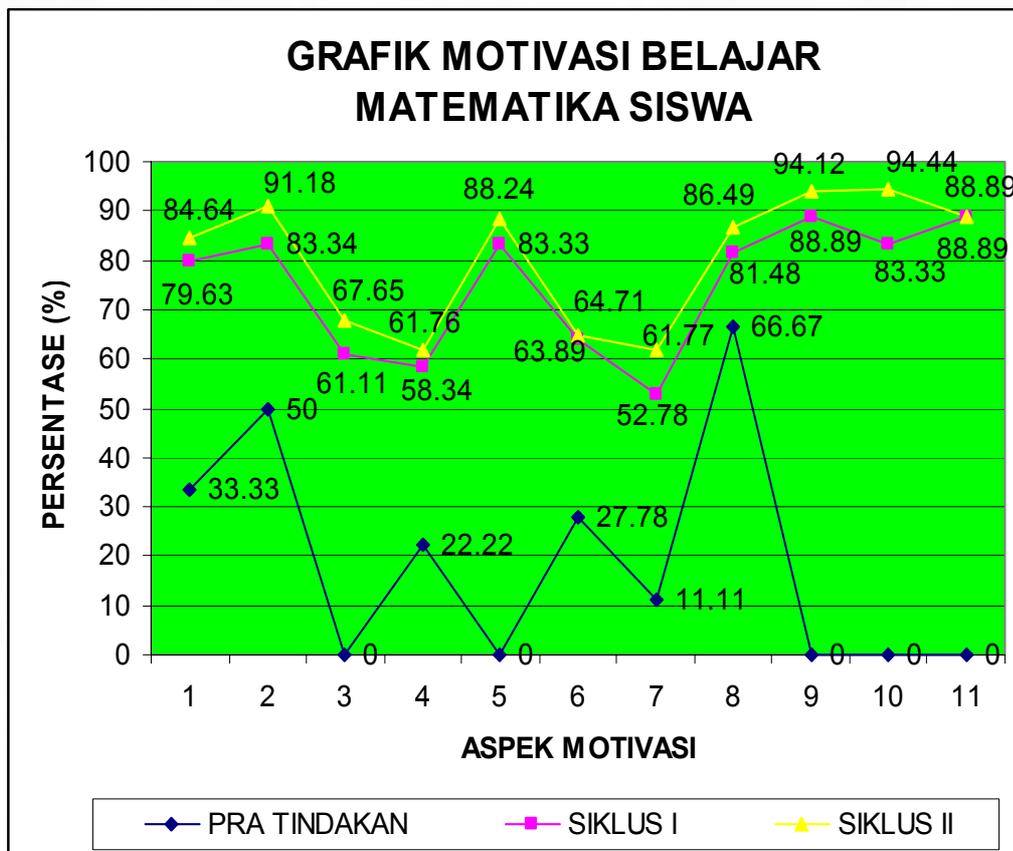
Gambar 4.9 Diagram Motivasi Belajar Siswa Siklus I

Data hasil lembar observasi motivasi belajar siswa pada siklus II (lihat lampiran 7) menunjukkan, secara umum motivasi belajar siswa berada dalam kategori sangat tinggi (sebesar 80.35%). Motivasi belajar siswa pada pertemuan I termasuk dalam kategori tinggi (dengan persentase sebesar 73.85%). Sedangkan pada pertemuan II dan III, motivasi belajar siswa berada dalam kategori sangat tinggi (masing-masing dengan persentase sebesar 81.70% dan 88.89%). Berikut disajikan diagram hasil lembar motivasi belajar siswa pada tiap pertemuan siklus II.



Gambar 4.10 Diagram motivasi belajar siswa siklus II

Secara umum, berdasarkan hasil lembar observasi motivasi belajar siswa siklus I dan II, motivasi belajar siswa mengalami peningkatan selama tindakan ini dilakukan. Motivasi belajar siswa berdasarkan observasi awal berada pada kategori rendah (dengan persentase 35.19%). Motivasi belajar siswa selanjutnya meningkat menjadi berada pada kategori tinggi (dengan persentase sebesar 75%) untuk siklus I dan pada siklus II meningkat menjadi berada pada kategori sangat tinggi (dengan persentase sebesar 80.35%). Data persentase dan kualifikasi motivasi belajar siswa secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 7. Berikut disajikan grafik hasil lembar observasi motivasi belajar siswa pada tiap siklus dan sebelum tindakan.



Gambar 4.11 Grafik Motivasi Belajar Matematika Tiap Siklus

Keterangan dari grafik di atas dapat dijelaskan melalui tabel berikut:

Tabel 4.4 Hasil Analisis Motivasi Belajar Siswa

NO	ASPEK YANG DIAMATI	PRA TINDAKAN	SIKLUS I	SIKLUS II
1	Bersemangat untuk menjawab pertanyaan guru	33.33% (Rendah)	79.63% (Tinggi)	84.64% (Sangat Tinggi)
2	Memperhatikan presentasi guru	50% (Sedang)	83.34% (Sangat Tinggi)	91.18% (Sangat Tinggi)
3	Bertanya pada teman kelompoknya	–	61.11% (Tinggi)	67.65% (Tinggi)
4	Bertanya pada guru	22.22% (Rendah)	58.34% (Sedang)	61.76% (Tinggi)
5	Bersemangat bekerjasama dalam kelompok	–	83.33% (Sangat Tinggi)	88.24% (Sangat Tinggi)
6	Aktif berpendapat	27.78% (Rendah)	63.89% (Tinggi)	64.71% (Tinggi)
7	Mempetahankan pendapat	11.11% (Sangat Rendah)	52.78% (Sedang)	61.77% (Tinggi)
8	Bersungguh-sungguh mengerjakan LKS/ Game/Turnamen	66.67% (Tinggi)	81.48% (Sangat Tinggi)	86.49% (Sangat Tinggi)
9	Bersemangat dalam mengikuti game	–	88.89% (Sangat Tinggi)	94.12% (Sangat Tinggi)
10	Bersemangat dalam mengikuti turnamen	–	83.33% (Sangat Tinggi)	94.44% (Sangat Tinggi)
11	Bersemangat setelah mendapat penghargaan	–	88.89% (Sangat Tinggi)	88.89% (Sangat Tinggi)
Rata-rata		35.19% (Rendah)	75% (Tinggi)	80.35% (Sangat Tinggi)

c. Hasil Wawancara

Selain menggunakan data hasil observasi, peneliti juga menggunakan data berupa hasil wawancara baik wawancara dengan guru maupun dengan

siswa. Wawancara dilakukan terbagi dalam dua tahap, sebelum dan setelah pelaksanaan tindakan. Hasil wawancara secara lengkap dapat dilihat pada lampiran 5.

Kesimpulan dari wawancara dengan siswa adalah sebagai berikut:

- a. Siswa menyukai kegiatan belajar yang melibatkan siswa secara aktif dan memungkinkan siswa belajar sambil bekerja/bermain. Siswa merasa bosan jika pembelajaran hanya mendengarkan guru berceramah dari awal hingga akhir jam pelajaran.
- b. Siswa menyukai pembelajaran matematika yang dilakukan secara berkelompok, karena menurut mereka kegiatan belajar berkelompok lebih seru, dapat mengerjakan dengan mudah terutama pada saat siswa berlomba untuk mengumpulkan poin *game*.
- c. Ketika menghadapi masalah selama belajar kelompok, siswa bertanya kepada teman satu kelompok, guru dan peneliti.
- d. Ketika ada teman yang kesulitan saat belajar tim, siswa membantu teman tersebut. Namun, hal itu hanya dilakukan pada saat belajar kelompok saja.
- e. Adanya *game* dan turnamen yang diiringi musik dengan musik yang bertempo tinggi, menambah semangat siswa dalam mengikuti pertandingan baik dalam *game* maupun turnamen.
- f. Siswa kelas V SD Muhammadiyah Blawong II menjadi lebih aktif dan bersemangat dalam belajar matematika, setelah diterapkan pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan diiringi musik klasik.

Data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru adalah sebagai berikut :

- a. Selama pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan iringan musik ini, aktivitas dan motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika di kelas telah mengalami peningkatan dibanding sebelumnya. Siswa lebih aktif dan antusias dalam mengikuti setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Hal ini berarti, Siswa bersemangat dalam mendengarkan presentasi guru, belajar bersama kelompoknya dan bersaing dengan kelompok lain dalam mendapatkan poin setinggi-tingginya untuk menjadi terbaik dari kelompok yang lain.
- b. Secara umum, media yang digunakan selama pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan iringan musik ini sudah cukup baik dan variatif, karena bisa menumbuhkan motivasi belajar siswa.
- c. Sebelum tindakan ini, pemberian materi cenderung dipaksakan dan mengejar kurikulum saja. Sedangkan dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan musik ini, pembelajaran terkesan santai dan menyenangkan tapi terasa lebih mengena, karena kemauan belajar siswa timbul dalam diri siswa sendiri tanpa paksaan. Musik dapat meredam suara bising yang biasanya terdengar, menjadi suasana yang menyenangkan pikiran.
- d. Hambatan yang dialami selama pelaksanaan tindakan adalah keterbatasan media musik yang digunakan.
- e. Beberapa siswa kurang dapat bersosialisasi dalam kelompoknya.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Proses Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) diiringi Musik Klasik

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan diiringi musik ini merupakan model pembelajaran kooperatif yang menggabungkan antara belajar kelompok dengan kompetisi kelompok. Musik digunakan untuk mengiringi pelaksanaan tindakan dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini dengan maksud menciptakan suasana belajar yang rileks dan menyenangkan serta menangkal suara luar yang mengganggu selama proses pembelajaran berlangsung sehingga siswa dapat belajar dengan baik.

Peneliti tertarik untuk menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan iringan musik pada pembelajaran matematika di kelas V SD Muhammadiyah Blawong II Bantul. Peneliti menganggap bahwa tahapan-tahapan dalam model pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik siswa. Penggunaan musik dalam penelitian ini diharapkan dapat mengatasi kondisi lapangan tempat siswa belajar yaitu di SD Muhammadiyah Blawong II Bantul yang cukup tidak nyaman untuk belajar. Hal ini berdasarkan hasil wawancara dengan siswa dan guru yang menyatakan bahwa lingkungan tempat siswa belajar sangat terganggu dengan suara bising dari luar kelas.

Upaya peningkatan aktivitas dan motivasi belajar siswa dengan pembelajaran kooperatif tipe TGT dan musik ini dilakukan melalui tahapan-tahapan seperti pada tahapan yang ada dalam TGT biasa yaitu presentasi kelas, belajar tim, *game*, turnamen dan penghargaan kelompok. Pada siklus I,

musik yang digunakan untuk mengiringi pembelajaran hanya disajikan pada tahap belajar tim, *game*, turnamen dan penghargaan kelompok.

a. Presentasi Kelas diiringi musik

Tahap presentasi kelas siklus I, guru tidak menyajikan musik. Berdasarkan kesepakatan peneliti dengan guru pada awal tindakan, guru mengatakan bahwa karena model seperti ini baru diterapkan pertama kali, maka untuk presentasi kelas tidak digunakan musik. Guru khawatir jika pada saat guru mempresentasikan kelas diiringi musik, siswa kurang dapat mendengar penjelasan materi dengan baik khususnya yang jauh dari guru saat mempresentasikan materi. Berdasarkan hasil refleksi dengan guru, pada siklus kedua musik disajikan sejak awal presentasi guru hingga akhir. Hanya pada presentasi kelas, volume musik disesuaikan dengan suara guru, suara musik yang disajikan dibawah suara guru agar siswa dapat mendengar suara guru.

Materi pelajaran dalam pembelajaran *Team Game Tournaments* (TGT) awalnya diperkenalkan melalui presentasi kelas oleh guru. Presentasi kelas ini dilaksanakan dengan pengajaran langsung/ceramah dan diskusi yang dilakukan antara guru dengan siswa (rencana pembelajaran dapat dilihat pada lampiran 2). Pemahaman materi dalam penelitian ini dilakukan melalui kegiatan belajar tim (daftar tim dapat dilihat pada lampiran 11). Siswa dalam kegiatan belajar ini terlibat dalam menemukan, menerima dan menggali informasi atau mempelajari konsep-konsep pada saat dilakukan tanya jawab dengan guru. Hal ini nampak pada pertemuan ke-1, ke-2, dan pertemuan ke-5 dimana guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memahami bilangan bulat, operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, dan

operasi perkalian dan pembagian pada bilangan bulat, melalui tanya jawab dan diskusi bersama guru. Guru tidak hanya memberikan ceramah dan mendominasi kelas selama pembelajaran. Siswa ikut terlibat secara aktif dalam kegiatan ini. Dengan demikian, guru telah melaksanakan perubahan paradigma mendasar dalam pembelajaran yaitu dari paradigma mengajar ke paradigma belajar. Kegiatan belajar mengajar tidak hanya terpusat pada guru tapi berpusat pada siswa. Siswa sekaligus menjadi subjek dan objek pembelajaran.⁶⁴

Siswa menyadari bahwa mereka harus bersungguh-sungguh didalam memperhatikan presentasi dari guru dalam cara presentasi kelas ini. Hanya dengan bersungguh-sungguh dalam memperhatikan presentasi guru ini, siswa dapat mengerjakan soal-soal yang diberikan guru pada saat *game* dan turnamen nantinya.

Presentasi kelas dilakukan oleh guru dengan cara menyampaikan materi kepada siswa di dalam kelas. Guru dalam menyampaikan materi sering mengaitkan konsep materi yang sedang dipelajari dengan contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa. Salah satu contohnya, guru mengaitkan konsep bilangan bulat dengan istilah maju-mundur, di bawah-di atas permukaan air, hutang-bayar dan untung-rugi. Hal ini sangat membantu siswa dalam memahami konsep bilangan bulat yang sedang dipelajarinya. Satu prinsip yang penting adalah bahwa sebagian besar anak-anak di sekolah dasar masih dalam tahap operasional konkret.⁶⁵ Oleh karena itu, siswa pada

⁶⁴ Hudojo, Herman. 2005. *Makalah disampaikan dalam Seminar dan Workshop Pengembangan Pembelajaran Matematika dan Evaluasinya*.

⁶⁵ Djiwandono, Sri Esti Wuryani. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Grasindo. Hal.86

usia sekolah dasar belum mampu untuk berpikir secara abstrak seperti pada usia remaja. Guru di sekolah dasar harus sekonkret mungkin dalam menjelaskan materi kepada siswanya. Penekanan dalam matematika diarahkan pada menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari secara nyata.⁶⁶ Siswa akan lebih tertarik dan mudah memahami suatu materi jika dalam menyampaikan materi itu dikaitkan dengan kehidupan anak sehari-hari. Guru juga sering mengaitkan materi yang dipelajari dengan yang nyata atau kontekstual, misalnya dengan mengambil contoh dalam kehidupan sehari-hari yang lebih konkret, sehingga siswa memiliki ketertarikan dan perhatian yang lebih. Di samping itu, hal ini bertujuan agar pembelajaran yang dilaksanakan menjadi lebih bermakna. Pembelajaran matematika akan bermakna jika dikaitkan dengan realitas kehidupan, dekat dengan alam pikiran siswa dan hal baru yang akan dipelajari siswa serta keterkaitannya dengan lingkungan siswa. Hal ini telah dilakukan guru, misalnya pada pertemuan pertama. Materi pada hari itu yakni memahami bilangan bulat negatif dan positif. Guru menggunakan langkah maju-mundur, di atas-di bawah permukaan air, hutang-bayar, dan untung-rugi, sehingga siswa lebih dapat memahami dengan lebih mudah tentang konsep negatif dan positif dalam bilangan bulat. Terlebih lagi, pada rentang usia anak sekolah dasar, anak masih berada pada tahap operasional konkret. Anak baru mampu mengikat definisi yang telah ada dan mengungkapkan kembali, tetapi anak belum mampu merumuskan sendiri. Kegiatan yang dilakukan lebih diarahkan agar siswa mengembangkan kreativitas berpikirnya.

⁶⁶ *Ibid.* Hal: 86

Selama presentasi kelas yang diiringi musik, siswa lebih serius dalam mendengarkan dan memperhatikan presentasi guru. Artinya motivasi siswa dalam presentasi kelas ini lebih tinggi dibanding sebelumnya. Ini sesuai dengan manfaat musik yang dapat merangsang dan memperbaiki konsentrasi dan perhatian pada hal yang dipelajari seseorang.⁶⁷ Dengan demikian, musik yang disajikan pada presentasi kelas ini dapat mendorong siswa untuk lebih konsentrasi dan memperhatikan presentasi guru. Karena jika hal itu tidak dilakukan, siswa akan kesulitan dalam menerima dan materi dari guru, karena informasi dari guru kurang dapat diterima dengan baik.

Secara umum kegiatan presentasi kelas ini dalam setiap siklusnya dapat terlaksana dengan baik.

b. Belajar Tim/Kelompok diiringi musik

Tahap belajar kelompok ini, siswa mempelajari materi secara berkelompok tentang materi pelajaran yang disampaikan pada presentasi kelas sebelumnya. Pembelajaran dalam belajar kelompok ini lebih diarahkan untuk menyelesaikan tugas atau lembar aktivitas siswa (LAS) secara berkelompok. Sedangkan informasi tentang materi diberikan oleh guru dengan cara mengarahkan siswa pada materi yang dimaksud pada saat guru melakukan presentasi kelas yang dilakukan dengan diskusi, ceramah singkat maupun demonstrasi kelas. Anak usia sekolah dasar yang sebagian besar masih berada pada tahap operasional konkret baru mampu mengikat definisi yang telah ada dan mengungkapkan kembali, tetapi anak belum mampu merumuskan sendiri.

⁶⁷ http://www.undiksha.ac.id/fmipa/matematika/HTML/Ilmiah_Sanjaya_files/frame.htm#slide_0001. htm. Diakses tanggal 5 September 2007 pukul 09.15 wib

Selanjutnya kegiatan yang dilakukan lebih diarahkan agar siswa mengembangkan kreativitas berpikirnya.

Belajar adalah berbuat dan sekaligus merupakan proses yang membuat anak didik aktif.⁶⁸ Media belajar didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar.⁶⁹ Media pembelajaran yang digunakan dalam belajar kelompok ini berupa lembar aktivitas siswa dan garis bilangan. Media yang digunakan dipilih dengan menitikberatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas-aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas yang dapat memberikan kepada siswa cukup kesempatan dan kemungkinan untuk belajar dengan jalan mengindera, berbuat dan membuat, mengalami dan menghayati. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Siswa akan menjalankan suatu aktivitas dengan digunakannya media pembelajaran. Dengan kata lain, siswa belajar sambil bekerja. Media pembelajaran digunakan antara lain dengan maksud membuat konkret dari konsep-konsep materi pelajaran yang masih abstrak.⁷⁰ Melalui bermain, berbuat, bekerja dengan alat-alat banyak hal menjadi jelas, karena dengan berbuat anak menghayati sesuatu dengan seluruh indera dan jiwanya, konsep-konsep menjadi terang dan dipahami oleh anak-anak. Kegiatan belajar yang demikian menjadikan belajar benar-benar menjadi milik anak.

⁶⁸ A.M,Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.Hal: 97

⁶⁹ http://www.undiksha.ac.id/fmipa/matematika/HTML/Ilmiah_Sanjaya_files/frame.htm#slide0001. htm.Diakses tanggal 5 September 2007 pukul 09.15 wib

⁷⁰ Soetomo.1993. *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*.Surabaya: PT Usaha Nasional.Hal:202

Belajar tim yang diiringi musik ini, guru bertindak sebagai pengarah dan fasilitator. Guru memberikan kemerdekaan sepenuhnya bagi siswa untuk melakukan pembelajaran sepenuhnya. Siswa dapat mengeluarkan gagasan/ide dan ketrampilan yang dimiliki untuk menemukan pengetahuan baru yang lebih mendalam. Selama pelaksanaan belajar kelompok ini, tidak semua siswa memiliki tingkat pemahaman materi secara merata untuk dapat mengungkapkan dan menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran. Siswa yang sudah menemukan dan memahami cara menyelesaikan masalah membantu temannya dalam belajar tim ini. Siswa seperti halnya guru dapat berfungsi sebagai sumber belajar bagi siswa lainnya.⁷¹ Kegiatan siswa untuk bersama-sama menemukan pengetahuan yang baru ini sesuai dengan pendapatnya Paul Suparno yang mengatakan bahwa pembelajaran lebih merupakan suatu proses untuk menemukan sesuatu daripada proses untuk mengumpulkan sesuatu. Belajar bukanlah suatu kegiatan mengumpulkan barang-barang, akan tetapi suatu perkembangan pemikiran yang berkembang dengan membuat kerangka pengertian yang baru.⁷²

Pertemuan ke-1 dan ke-2 pada siklus I dan pertemuan ke-3 dan ke-4 pada siklus II, siswa bekerjasama dengan teman satu tim yang beranggotakan empat atau lima orang untuk memecahkan permasalahan yang diberikan oleh guru dalam bentuk lembar aktivitas siswa (LAS). Tim disusun heterogen berdasarkan kemampuan akademik maupun jenis kelamin. Fungsi utama

⁷¹ Dirjendikdasmen, Modul Matematika. 2003. *Media Pembelajaran, Interaksi Pembelajaran Dan Pengelolaan Kelas*. Jakarta: Depdiknas. Hal: 13

⁷² *Ibid.* Hlm 8

dalam belajar tim ini adalah mempersiapkan anggotanya agar berhasil dalam menghadapi *game* dan turnamen. Siswa terlihat lebih bersemangat dan tertarik untuk belajar dengan belajar tim. Kerjasama tim juga dapat menumbuhkan jiwa sosial anak serta semangat bekerjasama secara positif dan menerapkan prinsip gotong-royong yang menjadi ciri khas bangsa Indonesia yang tertuang dalam Pancasila dan Undang-Undang Dasar 1945.

Pertemuan ke-1 siklus I, kerjasama tim masih rendah dibanding pada pertemuan-pertemuan berikutnya. Hal ini dikarenakan siswa masih belum terbiasa dalam melakukan penyesuaian dengan teman timnya karena guru jarang menerapkan metode kerjasama kelompok dalam pembelajaran di kelas selama ini. Saat pembagian tim pun, ada respon dari beberapa siswa yang menginginkan pindah dari tim yang telah ditetapkan. Mereka cenderung memilih tim yang selama ini sudah akrab dengan dirinya tiap harinya.

Faktor sosial di luar kelas dan di dalam kelas juga dapat berpengaruh terhadap kelancaran atau kesulitan belajar siswa. Siswa tidak dapat bergaul dengan teman sekelasnya atau tidak memiliki teman akan merasa tidak nyaman di kelas. Siswa yang mengalami masalah sosial seperti ini biasanya menyendiri, rendah diri, takut bergaul, atau sebaliknya suka mencari perhatian di depan teman-temannya. Siswa yang demikian kadang-kadang akan berusaha mencari perhatian dan mendekati gurunya, karena kurangnya keserasian hubungan dengan teman-temannya.⁷³ Menyikapi hal ini, guru memberikan pemahaman dengan baik dan memberikan motivasi/arahan kepada siswa dengan jalan menjelaskan tentang pentingnya kerjasama tim.

⁷³ http://www.undiksha.ac.id/fmipa/matematika/HTML/Ilmiah_Sanjaya_files/frame.htm#slide0001. htm. Diakses tanggal 5 September 2007 pukul: 09.15 wib

Guru juga memberikan pemahaman kepada siswa bahwa manusia itu hidup saling membutuhkan. Dengan demikian, guru telah mendidik dan siswa untuk selalu bekerjasama dalam menyelesaikan masalah atau jika ada teman yang mengalami kesulitan.

Pertemuan-pertemuan berikutnya, siswa sudah lebih kompak lagi dalam diskusi kelompok ini dan mereka bersemangat dalam kerjasama diskusi kelompok yang diiringi musik ini. Siswa yang biasanya takut untuk mengemukakan pendapat mulai berkurang melalui belajar kelompok dengan iringan musik ini. Siswa mempunyai kecenderungan takut untuk mengemukakan pendapat kalau pembelajaran dibuat klasikal. Sistem belajar kelompok yang diiringi musik ini telah dapat memotivasi siswa untuk mengeluarkan pendapat dengan jelas dan keras kepada teman kelompoknya. Jika siswa hanya bersuara pelan, temannya kurang bisa mendengar karena volume suaranya kalah dengan volume musik. Hal ini sangat bagus sebagai latihan bagi siswa yang biasanya bersikap malu-malu dalam berpendapat.

Sesuai dengan hasil pengamatan di lapangan dan berdasarkan hasil wawancara dengan guru, yang mengemukakan bahwa dalam beberapa awal pertemuan, pada kegiatan belajar tim masih terdapat beberapa siswa yang terlihat *introvert* sehingga siswa kurang terlibat aktif selama diskusi. Hasil kerja kelompok masih didominasi oleh siswa yang pandai dalam kelompok tersebut. Disinilah peran guru sangat diperlukan. Selama pembelajaran berlangsung, tugas guru adalah mengarahkan siswa dalam belajar dan bersosialisasi dengan anggota kelompoknya.

Guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjalankan aktivitas-aktivitas yang tidak hanya mencakup hal-hal yang berkaitan dengan perkembangan intelek, melainkan juga hal-hal yang mempengaruhi perkembangan emosi, kemauan dan sikap sosial. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas untuk tujuan tersebut. Anak memerlukan bimbingan dan tuntunan menuju ke arah tertentu dalam perkembangan sosialnya. Masa sekolah merupakan periode yang paling baik untuk meletakkan dasar dalam jiwa anak untuk kehidupan sosial. Pelaksanaan di lapangan, kemampuan bekerjasama di antara anggota kelompok dalam pembelajaran kooperatif terkadang tidak tumbuh dengan sendirinya. Berdasarkan wawancara dengan guru, salah satu faktor yang menyebabkan kegagalan dalam pembelajaran dengan sistem belajar kelompok adalah kurangnya kemampuan untuk saling berkomunikasi diantara anggota kelompok. Karena itulah, siswa membutuhkan arahan dan bimbingan dari guru. Selain guru mengarahkan siswa memahami materi dan menyelesaikan tugas mereka, guru juga bertugas untuk mengajarkan ketrampilan bekerjasama dan bersosialisasi kepada siswa.

Hubungan antarteman pada masa usia sekolah dasar sangatlah penting. Diterima oleh kelompok dan menjadi anggota kelompok merupakan tujuan utama.⁷⁴ Masalah yang ditakuti anak pada rentang usia sekolah dasar antara lain: tidak diterima oleh kelompoknya, tidak mempunyai sahabat, tidak melaksanakan tugas sekolah. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan diiringi musik ternyata dapat mengatasi masalah seperti ini.

⁷⁴ Djiwandono, Sri Esti Wuryani, 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Grasindo. Hal.92

Pelaksanaan pembelajaran dengan TGT sangat memungkinkan bagi siswa untuk bersosialisasi dengan temannya lebih baik lagi, dapat saling bermain, dan dapat berkompetisi dengan sportif. Berdasarkan wawancara dengan siswa, diperoleh hasil bahwa selama diskusi kelompok, siswa merasa dirinya dapat berkomunikasi dan bersosialisasi dengan baik, perasaan malu-malu untuk bertanya pada teman berkurang. Kemampuan bersosialisasi dan berkomunikasi sama artinya dengan kemampuan mengelola emosi orang lain. Belajar sambil mendengarkan musik dapat membantu anak-anak untuk mengerti orang lain dan memberikan kesempatan dalam pergaulan sosial dan perkembangan emosi mereka.⁷⁵

Siswa dapat saling membantu temannya yang mengalami kesulitan dalam belajar tim ini. Hal ini sangat baik bagi siswa untuk melatih diri untuk berbuat baik kepada sesamanya yang membutuhkan pertolongan. Prinsip tolong menolong didalam kebaikan, dalam hal ini belajar, sesuai dengan nilai-nilai dalam ajaran Islam. Allah Swt berfirman dalam Al-Quran surat Al-Maidah(5) ayat 2:⁷⁶

... وَتَعَاوَنُوا عَلَى الْبِرِّ وَالتَّقْوَىٰ وَلَا تَعَاوَنُوا عَلَى الْإِثْمِ وَالْعُدْوَانِ ...

Artinya: “...Dan tolong-menolonglah kamu dalam (mengerjakan) kebajikan dan taqwa dan janganlah tolong menolong dalam berbuat dosa dan permusuhan...”

⁷⁵ http://www.depdiknas.go.id/jurnal/30/musik/merupakan_stimulasi_terhad.htm. Diakses pada tanggal 6 September 2007 pukul:08.30 Wib

⁷⁶ Depag RI.1982. *Al-Quran dan Terjemahnya*. Jakarta: Proyek Pengadaan Kitab Suci Al-Quran Dept. Agama RI Pelita III/Tahun III/1981/1982. Hal: 156

Masing-masing tim mengerjakan lembar aktivitas tim (lihat lampiran 9) bersama kelompoknya. Guru memberikan batas waktu sekitar 15 menit dengan menggunakan musik alam belajar tim ini. Tujuannya adalah untuk membiasakan kedisiplinan siswa dan menciptakan belajar efektif. Setelah selesai dalam melakukan belajar tim, perwakilan dari masing-masing tim mempresentasikan hasil belajar timnya. Pertemuan ke-1, siswa harus ditunjuk terlebih dahulu untuk menentukan siapa yang akan mewakili mempresentasikan hasil belajar timnya. Namun pada pertemuan berikutnya, begitu belajar tim sudah selesai siswa tidak perlu ditunjuk lagi untuk maju ke depan mempresentasikan hasil belajar timnya. Siswa dengan berani dan bersemangat dalam mempresentasikan hasil belajarnya. Hal ini menunjukkan motivasi dan keaktifan siswa telah meningkat. Siswa berani mengemukakan pendapat kelompok di depan kelas.

Selama belajar tim ini berlangsung, guru berkeliling dari satu kelompok ke kelompok yang lain. Hal ini dilakukan untuk memantau, memberikan arahan bila diperlukan, menjaga ketertiban jalannya diskusi kelompok, dan menjamin diskusi kelompok tetap berlangsung dengan baik. Guru juga memberikan motivasi baik secara individu maupun kelompok setiap menghampiri kelompok. Hal ini ternyata memberikan dampak positif baik secara individu maupun kelompok. Siswa maupun tim yang dimotivasi guru dalam memecahkan persoalan memperoleh hasil yang lebih baik dan meningkatkan semangat siswa dalam menyelesaikan masalah.

Siswa aktif mengeluarkan pendapat, berargumentasi menyatakan setuju/tidaknya pendapat siswa lain baik dalam presentasi kelas maupun

belajar tim. Siswa yang menemukan cara menyelesaikan masalah membantu temannya masih mengalami kesulitan pada komponen belajar tim. Sistem belajar seperti ini sesuai dengan salah satu pilar pendidikan menurut badan PBB yaitu UNESCO, yang dikutip oleh Suparlan, “*learning to live together*” atau belajar untuk hidup bersama orang lain.⁷⁷

Oleh karena itu, pembelajaran matematika pun memerlukan kerjasama dengan orang lain. Tujuan kerjasama antarsiswa ini antara lain:⁷⁸

1. Meningkatkan kerjasama dalam tugas-tugas akademik

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk meningkatkan kinerja siswa dalam tugas-tugas akademik. Banyak ahli yang berpendapat bahwa model kooperatif unggul dalam membantu siswa untuk memahami konsep yang sulit.

2. Penerimaan terhadap keragaman

Model pembelajaran kooperatif bertujuan agar siswa dapat menerima teman-temannya yang mempunyai berbagai macam perbedaan latar belakang. Perbedaan tersebut antara lain perbedaan suku, ras, agama jenis kelamin dan perbedaan-perbedaan lainnya.

3. Pengembangan ketrampilan sosial

Pembelajaran kooperatif bertujuan untuk mengembangkan ketrampilan sosial siswa. Ketrampilan sosial yang dimaksud dalam pembelajaran kooperatif antara lain berbagi tugas, aktif bertanya, menghargai pendapat orang lain, memancing teman untuk bertanya, mau

⁷⁷ Suparlan, “*Sepuluh Kaidah untuk Meningkatkan Citra Matematika Sebagai Pelajaran yang Menyenangkan*” majalah fasilitator edisi IV tahun 2004. Hal: 13

⁷⁸ Karuru, Perdy dalam <http://www.depdiknas.go.id>. Diakses:27 Juli 2007 Pukul 09.35 Wib

menjelaskan ide atau pendapat, bekerja dalam kelompok dan sebagainya.

Tindakan yang dilakukan dalam penelitian ini banyak memberikan kesempatan siswa untuk melaksanakan kerja tim/diskusi kelompok sehingga siswa dapat memperoleh banyak manfaat. Manfaat diskusi kelompok dalam pembelajaran adalah sebagai berikut:⁷⁹

1. Kerja kelompok mempertinggi hasil belajar baik secara kuantitatif maupun kualitatif.

Penerapan pembelajaran tipe TGT dengan iringan musik yang telah dilakukan di SD Muhammadiyah Blawong II, diketahui bahwa kelompok ALI berhasil meningkatkan hasil belajar dan mampu menyusul kelompok USMAN yang pada siklus I menjadi yang terbaik. Sebab-sebab yang dapat diketahui peneliti antara lain :

- a. Motivasi belajar tim ALI meningkat pada siklus II
 - b. Tim ALI lebih kompak dan mampu bekerjasama dengan baik selama belajar kelompok.
 - c. Keaktifan tim ALI dalam mengikuti pembelajaran lebih tinggi.
2. Keputusan kelompok lebih mudah diterima oleh setiap anggota bila mereka turut memikirkan dan memutuskan bersama-sama.
 3. Melalui kerja kelompok dapat dikembangkan perasaan sosial dan pergaulan sosial yang baik.

⁷⁹ Nasution. 2000. *Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara. Hal:149

Sedangkan keuntungan yang dapat diperoleh dari penggunaan teknik kerja kelompok adalah sebagai berikut:⁸⁰

1. Dapat memberikan kesempatan kepada para siswa untuk menggunakan ketrampilan bertanya dan membahas suatu masalah.
2. Dapat memberikan kesempatan pada para siswa untuk lebih intensif mengadakan penyelidikan mengenai suatu kasus atau masalah.
3. Dapat mengembangkan bakat kepemimpinan dan mengembangkan ketrampilan berdiskusi.

Namun demikian, kerja kelompok yang terjadi dalam pelaksanaannya di lapangan masih memiliki kelemahan antara lain :

1. Beberapa tim masih didominasi oleh siswa yang mampu berkomunikasi sebab mereka mampu memimpin dan mengarahkan siswa yang lain.
2. Strategi ini terkadang menuntut pengaturan tempat duduk yang berbeda-beda.

Tidak semua manfaat kerja kelompok dalam pemecahan masalah yang dihadapi siswa dapat dirasakan sejak awal dalam penelitian ini. Hal ini disebabkan belum semua anggota melihat kegiatan ini mengandung arti bagi mereka. Anak-anak lebih tertarik pada aspek permainannya saja dan anak-anak menikmati musik yang disajikan. Hal ini sangat mungkin terjadi karena mereka masih dalam usia SD, dimana dalam rentang usia tersebut anak-anak lebih tertarik untuk bermain.

Secara umum komponen belajar tim dengan iringan musik ini telah berlangsung dengan baik.

⁸⁰ Roestiyah, Nk. 1990. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta. Hal: 17

c. *Game* diiringi musik

Game diiringi musik dalam pembelajaran ini dilakukan dengan memberikan soal-soal kepada masing-masing kelompok dan untuk dikerjakan secara berkelompok dengan sistem langsung dijawab. Soal *game* tersusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang telah dipelajari pada presentasi kelas dan belajar tim. *Game* ini digunakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang baru saja dipelajari dalam presentasi kelas dan belajar tim. Pelaksanaan *game* dengan diiringi musik ini menggunakan aturan, suatu kelompok dapat merebut soal *game* kelompok lain jika kelompok tersebut tidak mampu menjawab atau masih salah dalam menjawab soal *game* untuk kelompok tersebut. Setiap soal *game* diberikan waktu maksimal 2 menit untuk menjawabnya. Hal ini dimaksudkan untuk melatih kedisiplinan siswa dalam menghadapi permasalahan. Penggunaan musik ini juga untuk meningkatkan atmosfer dan suasana persaingan yang sedang berlangsung sehingga siswa lebih bersemangat. Sistem kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa.⁸¹

Game dimulai dengan mempersilahkan perwakilan tim maju ke depan kelas mengambil kartu *game* dari guru. Selanjutnya, siswa tersebut membacakan soal *game* di depan kelas sesuai dengan kartu *game* yang diambilnya untuk seluruh kelompok. Hak pertama untuk menjawab soal *game* tersebut dimiliki oleh kelompok yang membacakan soal *game*. Pembacaan untuk seluruh kelompok ini digunakan untuk memberikan kesempatan bagi tim lain untuk merebut soal *game* tersebut apabila tim yang mendapat hak

⁸¹ A.M,Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.Hal: 91

pertama tersebut salah menjawab atau bahkan tidak mampu menjawab. Hal ini juga dimaksudkan untuk menuntut siswa untuk selalu aktif dalam setiap waktu pembelajaran sehingga belajar lebih efektif.

Selama pelaksanaan *game* ini berulang kali terjadi perebutan untuk menjawab soal *game* yang terjawab tetapi masih salah. Dengan demikian terjadi persaingan antarkelompok untuk menjawab soal yang salah dijawab. Bersemangatnya siswa dalam usaha menjawab soal ini menunjukkan meningkatnya motivasi siswa untuk mengumpulkan poin/skor bagi timnya. Dengan adanya pemberian skor, siswa akan lebih termotivasi karena angka-angka yang baik merupakan motivasi yang sangat kuat bagi siswa.⁸² Kejar-mengejar dalam mengumpulkan skor atau nilai telah menimbulkan motivasi tersendiri dengan adanya sistem penskoran seperti ini.

Selain ditanamkan kemampuan kerjasama kelompok kepada siswa, dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan iringan musik ini juga dilaksanakan kompetisi, baik dalam bentuk *game* maupun turnamen. Dua struktur tujuan, yaitu kooperatif dan kompetitif tergabung dalam pembelajaran TGT dengan diiringi musik ini. Keduanya saling mendukung dan mempengaruhi. Adanya struktur tujuan kooperatif menjadikan siswa menikmati aktivitas belajarnya, baik menang maupun kalah. Dan dengan adanya tujuan kompetitif, siswa akan termotivasi untuk menjadi yang terbaik dengan cara meningkatkan prestasi belajarnya.

Selama pelaksanaan *game*, aktivitas dan motivasi belajar siswa terbukti sangat tinggi. *Game* dilaksanakan sebanyak empat kali, yaitu pada pertemuan

⁸² *Ibid.* Hal: 90

pertama dan kedua siklus I dan pertemuan keempat dan kelima siklus II. Secara umum, siswa bersemangat dalam mengikuti *game*. Semangat siswa yang tinggi ini akan berakibat pada meningkatnya semangat siswa dalam memecahkan masalah bersama kelompoknya. Siswa bersemangat dan bersungguh-sungguh dalam memecahkan masalah pada *game* baik pada siklus I maupun pada siklus.

Selama pelaksanaan *game* untuk siklus II, semangat siswa dalam mengikuti *game* lebih tinggi daripada pada siklus I. Hal ini antara lain disebabkan dalam pelaksanaan *game* pada siklus II ini, soal-soal *game* yang ada dalam siklus II ini materinya lebih menarik. Materi yang dipelajari adalah operasi perkalian, pembagian, operasi campuran pada bilangan bulat, dan penyelesaian masalah-masalah sehari-hari yang terkait dengan bilangan bulat. Siswa memiliki perhatian yang sangat tinggi pada saat guru menyampaikan materi, karena guru menggunakan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari sebagai media pembelajaran untuk materi ini. Sehingga hal ini lebih menarik perhatian dan semangat siswa sehingga dapat meningkat karena siswa belajar dengan contoh masalah yang biasa dialami siswa. Berdasarkan hasil wawancara awal, siswa mengatakan lebih tertarik dengan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang demikian menurut siswa tidak membosankan dan membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar.

d. Turnamen diiringi musik

Tahap selanjutnya pada model pembelajaran ini adalah turnamen yang diiringi dengan musik. Siswa dikelompokkan dalam kelompok-kelompok homogen berdasarkan *level* kemampuan yang dimilikinya dalam turnamen ini.

Hal ini didasarkan bahwa anak-anak melakukan kegiatan dengan cara berbeda sesuai dengan kemampuan mereka.⁸³ Hal ini sesuai dengan komponen turnamen dalam TGT, dimana dalam turnamen ini, siswa dikelompokkan dalam kelompok-kelompok homogen sesuai kemampuan akademik sehingga diantara siswa tidak ada yang merasa dirinya paling pandai. Setiap siswa memiliki kepercayaan diri yang cukup untuk bersaing dengan temannya. Penggunaan musik ini bertujuan untuk meningkatkan atmosfer dan suasana persaingan yang sedang berlangsung sehingga siswa lebih bersemangat. Meningkatnya persaingan dalam turnamen ini akan meningkatkan pula motivasi belajar siswa.

Siswa ditempatkan pada meja-meja turnamen dalam tahap turnamen ini. Siswa dikelompokkan dalam meja turnamen sesuai dengan tingkat kemampuan akademiknya. Anak ingin dicintai, ingin diakui dan dihargai serta berkeinginan pula untuk dihitung dan mendapatkan tempat dalam kelompoknya.⁸⁴ Berdasarkan pendapat tersebut, jelaslah bahwa seorang anak ingin mendapatkan pengakuan dari temannya dan dihitung dalam kelompok mana ia berada. Siswa dibagi dalam empat kelompok homogen berdasarkan prestasinya. Terdapat satu perwakilan dari masing-masing kelompok belajar pada setiap kelompok homogen itu. Adanya kelompok yang disusun seperti ini, setiap siswa baik yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang maupun rendah memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi yang terbaik dan menyumbangkan poin tertinggi bagi kelompoknya.

⁸³ Djiwandono, Sri Esti Wuryani, 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Grasindo. Hal.87

⁸⁴ http://www.depdiknas.go.id/jurnal/30/musik/_merupakan_stimulasi_terhad.htm. Diakses pada tanggal 6 September 2007 pukul:08.30 wib

Prosedur pelaksanaan turnamen ini, masing-masing meja turnamen disediakan kartu turnamen, lembar skor *game* dan turnamen. Masing-masing siswa yang bertanding mengambil kartu turnamen. Pengambilan kartu turnamen ini diatur sedemikian rupa sehingga masing-masing siswa mengambil 4 kartu turnamen dengan bobot soal turnamen yang merata. Hal ini dimaksudkan agar siswa tidak mendapat soal dengan bobot yang tidak sepadan. Soal turnamen yang tersedia berjumlah 16 soal dengan bobot soal yang sama untuk masing-masing soal nomor 1 sampai 4, soal nomor 5 sampai 8, soal nomor 9 sampai 12, dan soal nomor 13 sampai 16. Dengan demikian, masing-masing siswa akan bertanding dengan bobot soal yang sama, sehingga tidak terjadi kecemburuan di antara siswa yang bertanding. Hal ini berarti tiap siswa memegang kartu turnamen yang ideal untuk dilakukan persaingan. Seperti halnya *game*, dalam turnamen ini siswa lain dalam satu meja turnamen boleh menantang jawaban/merebut soal yang tidak mampu dijawab maupun salah dalam menjawabnya. Perbedaannya hanya dalam turnamen ini siswa bekerja secara mandiri.

Kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa.⁸⁵ Adanya turnamen akan memacu semangat siswa untuk meningkatkan kegiatan belajar dan prestasi belajar siswa. Selama menyelesaikan turnamen yang diiringi musik baik dalam siklus I maupun siklus II, siswa terlihat sangat antusias dan bersemangat dalam mengikuti turnamen yang diadakan (lihat hasil lembar observasi motivasi siswa pada lampiran 7). Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, dengan adanya musik siswa terpacu dan dapat

⁸⁵ A.M,Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.Hal: 91

menyelesaikan soal turnamen dengan penuh semangat. Keseriusan siswa dalam mengikuti turnamen juga dapat dilihat dari semangat siswa dalam memecahkan masalah. Siswa bersemangat dan bersungguh-sungguh dalam memecahkan masalah soal turnamen baik pada siklus I dan pada siklus II.

e. Penghargaan Tim diiringi musik

Penghargaan/reward dapat dikatakan sebagai alat motivasi.⁸⁶ Apabila ada siswa yang sukses dan berhasil menyelesaikan tugas dengan baik perlu diberikan penghargaan. Penghargaan ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus sebagai motivasi yang baik. Oleh karena itu, supaya penghargaan itu merupakan sarana motivasi, pemberiannya harus tepat. Bentuk penghargaan yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah dan semangat belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri. Setelah siswa mengikuti pembelajaran yang meliputi presentasi kelas, belajar kelompok, *game* dan turnamen, selanjutnya siswa berhak untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan poin yang dikumpulkan oleh setiap kelompok dalam kegiatan pembelajaran. Jika poin kelompok telah mencapai kriteria yang telah ditetapkan, maka kelompok tersebut berhak mendapatkan penghargaan/reward. Penghargaan kelompok merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Adanya penghargaan kelompok akan memotivasi belajar siswa yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar siswa. Adanya pemberian skor menyebabkan siswa juga lebih termotivasi karena angka-angka yang baik merupakan motivasi yang sangat

⁸⁶ *Ibid.* Hal: 91

kuat bagi siswa.⁸⁷ Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar dengan adanya penghitungan poin kelompok. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh guru, bahwa setelah pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan iringan musik ini diterapkan, aktivitas dan motivasi belajar siswa jauh meningkat dibandingkan dengan pembelajaran yang biasa guru lakukan selama ini. Motivasi belajar siswa muncul dari dalam diri siswa sehingga tidak perlu dipaksa untuk belajar.

2. Aktivitas Belajar Siswa

Setelah tindakan berupa penerapan musik dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilakukan melalui lima tahapan dalam TGT tersebut, terjadi peningkatan aktivitas belajar matematika siswa kelas V SD Muhammadiyah Blawong II ini. Peningkatan aktivitas belajar siswa selama pelaksanaan tindakan antara lain dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari hasil lembar observasi aktivitas belajar siswa.

Selama tahap presentasi kelas, rata-rata aktivitas siswa dalam mengikuti tahap presentasi guru berupa aktivitas mendengarkan dan memperhatikan presentasi guru ini pada tiap siklusnya termasuk dalam kategori sangat tinggi (sebesar 88.89 % untuk siklus I dan 94.12 % untuk siklus II). Aktivitas siswa pada siklus II mengalami peningkatan dari siklus I. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru, hal ini antara lain disebabkan siswa mempelajari materi yang lebih menyenangkan yaitu pada operasi perkalian, pembagian, operasi hitung campuran dan menyelesaikan masalah sehari-hari yang

⁸⁷ *Ibid.* Hal: 90

berkaitan dengan bilangan bulat. Guru dalam menyampaikan materi mengambil contoh kehidupan sehari-hari yang lebih konkret, sehingga siswa memiliki ketertarikan dan perhatian yang lebih. Berdasarkan wawancara dengan siswa, siswa memperhatikan presentasi yang dilakukan guru karena guru mempresentasikan materi dengan cara yang menarik.

Berdasarkan hasil lembar observasi aktivitas siswa, rata-rata siswa untuk mencatat yang materi juga tinggi yaitu 72.22% untuk siklus I dan 73.75% untuk siklus II. Namun, pada pertemuan ketiga siklus I dan siklus II, aktivitas siswa berupa mencatat masing-masing hanya sejumlah 33.33% dan 38.89% atau pada kategori rendah. Hal ini dikarenakan pada pertemuan ini guru tidak memberikan catatan secara khusus kepada siswa untuk mencatat materi/pembahasan pada hari ini. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ini hanya berupa turnamen dan penghargaan kelompok. Hanya beberapa siswa saja yang mencatat pembahasan soal turnamen dari guru. Setelah membahas soal, guru tidak menyuruh siswanya untuk mencatat pembahasan soal yang telah dilakukan. Hal ini menunjukkan siswa pada rentang usia tersebut cenderung belum mampu membuat keputusan sendiri tentang kegiatan yang seharusnya dilaksanakan.⁸⁸ Siswa pada usia SD ini lebih cenderung mengikuti instruksi dari guru. Siswa hanya melakukan jika ada perintah dari guru untuk melakukan suatu pekerjaan.

Siswa mempelajari materi secara berkelompok pada tahap belajar kelompok. Pembelajaran dalam kelompok ini lebih diarahkan untuk menyelesaikan lembar aktivitas siswa secara berkelompok. Sedangkan

⁸⁸ http://www.depdiknas.go.id/jurnal/30/musik/_merupakan_stimulasi_terhad.htm. Diakses pada tanggal 6 September 2007 pukul:08.30

informasi tentang materi diberikan guru pada presentasi kelas yang dilakukan dengan cara ceramah singkat, diskusi maupun demonstrasi dan mengarahkan siswa pada materi yang dimaksud. Hal ini dengan alasan bahwa anak usia sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret baru mampu mengikat definisi yang telah ada dan mengungkapkan kembali, tetapi anak belum mampu merumuskan sendiri. Selanjutnya kegiatan yang dilakukan lebih diarahkan agar siswa mengembangkan kreativitas berpikirnya.

Belajar adalah berbuat dan sekaligus merupakan proses yang membuat anak didik aktif.⁸⁹ Media belajar didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar.⁹⁰ Tahap belajar kelompok ini, untuk pertemuan ke-1 dan ke-2 pada siklus I digunakan media berupa LAS dan garis bilangan. Media yang digunakan dipilih dengan menitikberatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas-aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas yang dapat memberikan kepada siswa cukup kesempatan dan kemungkinan untuk belajar dengan jalan mengindra, berbuat dan membuat, mengalami dan menghayati. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Digunakannya media pembelajaran akan mendorong siswa untuk menjalankan suatu aktivitas belajar sehingga siswa dapat belajar sambil bekerja. Media pembelajaran digunakan antara lain dengan maksud membuat konkret dari konsep-konsep

⁸⁹ A.M,Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo persada.Hal: 97

⁹⁰ http://www.undiksha.ac.id/fmipa/matematika/HTML/Ilmiah_Sanjaya_files/frame.htm#slide0001. htm.Diakses tanggal 5 September 2007 pukul 09.15 wib

materi pelajaran yang masih abstrak.⁹¹ Melalui bermain, berbuat, bekerja dengan alat-alat, banyak hal menjadi jelas karena dengan berbuat anak menghayati sesuatu dengan seluruh indera dan jiwanya, konsep-konsep menjadi terang dan dipahami oleh anak-anak. Hal ini berarti kegiatan belajar benar-benar menjadi milik anak.

Selama belajar tim ini berlangsung, keaktifan siswa untuk berpendapat berada dalam kategori tinggi (sebesar 69.45 % untuk siklus I dan 70.59 % untuk siklus II). Ini berarti aktivitas siswa dalam mengemukakan pendapat telah mengalami peningkatan. Siswa yang biasanya takut untuk mengemukakan pendapat mulai berkurang melalui belajar kelompok yang dilakukan. Siswa mempunyai kecenderungan takut untuk mengemukakan pendapat kalau pembelajaran di buat klasikal. Sistem belajar kelompok yang diiringi musik klasik ini mendorong siswa untuk mengeluarkan pendapat dengan jelas dan keras kepada teman kelompoknya. Jika siswa hanya bersuara pelan, temannya kurang bisa mendengar karena volume suaranya kalah dengan volume musik. Hal ini sangat bagus sebagai latihan siswa yang biasanya takut/merasa malu untuk bersuara/berpendapat. Aktivitas siswa berupa mendengarkan dan memperhatikan presentasi guru pada siklus II berada dalam kategori sangat tinggi (sebesar 94.12%). Aktivitas ini meningkat jika dibandingkan keterlibatan siswa dalam mendengarkan dan memperhatikan presentasi guru pada siklus I yang berada dalam kategori sangat tinggi (sebesar 88.89%). Hal ini berarti, dengan disajikannya musik sejak awal presentasi kelas telah meningkatkan aktivitas siswa dalam

⁹¹ Soetomo.1993. *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*.Surabaya : PT. Usaha Nasional. Hal:202

mendengarkan dan memperhatikan presentasi guru. Siswa lebih serius dalam mendengarkan dan memperhatikan presentasi guru. Ini sesuai dengan manfaat musik yang dapat merangsang dan memperbaiki konsentrasi dan perhatian pada hal yang dipelajari seseorang.⁹² Melalui musik yang disajikan pada presentasi kelas ini, telah mendorong siswa untuk lebih konsentrasi dan memperhatikan presentasi guru. Siswa akan kesulitan dalam menerima dan materi dari guru yang menjelaskan jika kurang berkonsentrasi dalam memperhatikan dan mendengarkan presentasi guru.

Selain tergantung pada jenis kegiatan yang dilaksanakan, aktivitas siswa dalam mengemukakan pendapat juga dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan anggota kelompoknya. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan di lapangan dan berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang mengemukakan bahwa dalam beberapa kelompok belajar tim, terdapat beberapa siswa yang *introvert* sehingga siswa kurang terlibat aktif selama diskusi. Hasil kerja kelompok masih didominasi oleh siswa yang pandai dalam kelompok tersebut. Disinilah peran guru sangat diperlukan. Selama pembelajaran berlangsung, tugas guru adalah mengarahkan siswa dalam belajar dan bersosialisasi dengan anggota kelompoknya.

Guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjalankan aktivitas-aktivitas yang tidak hanya mencakup hal-hal yang berhubungan dengan perkembangan intelek, melainkan juga mempengaruhi perkembangan emosi, kemauan, dan sikap sosial. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran di

⁹² http://www.undiksha.ac.id/fmipa/matematika/HTML/Ilmiah_Sanjaya_files/frame.htm#slide0001. htm. Diakses tanggal 5 September 2007 pukul 09.15 wib

kelas. Anak memerlukan bimbingan dan tuntunan menuju ke arah tertentu dalam perkembangan sosialnya. Masa sekolah merupakan periode yang paling baik untuk meletakkan dasar dalam jiwa anak untuk kehidupan sosial. Selama pelaksanaan di lapangan, kemampuan bekerjasama di antara anggota kelompok dalam pembelajaran kooperatif terkadang tidak tumbuh dengan sendirinya. Berdasarkan wawancara dengan guru, salah satu faktor yang menyebabkan kegagalan dalam pembelajaran kooperatif adalah kurangnya kemampuan untuk saling berkomunikasi di antara anggota kelompok. Karena itulah, siswa membutuhkan arahan dan bimbingan dari guru. Selain mengarahkan siswa dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas mereka, guru juga bertugas untuk mengajarkan ketrampilan bekerjasama dan bersosialisasi kepada siswa.

Selain ditanamkan kemampuan kerjasama kelompok kepada siswa, dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan iringan musik ini juga dilaksanakan kompetisi, baik dalam bentuk *game* maupun turnamen. Dua struktur tujuan, yaitu kooperatif dan kompetitif digabungkan dalam pembelajaran dengan TGT dengan iringan musik ini. Keduanya saling mendukung dan mempengaruhi. Adanya struktur tujuan kooperatif menyebabkan siswa menikmati aktivitas belajarnya, baik menang maupun kalah. Dan dengan adanya tujuan kompetitif, siswa akan termotivasi untuk menjadi yang terbaik. Dengan demikian, aktivitas dan motivasi belajar siswa dapat meningkat.

Selama pelaksanaan *game* kelompok yang diiringi dengan musik ini, aktivitas belajar siswa sangat tinggi (sebesar 100%). Ini berarti seluruh siswa melakukan aktivitas pembelajaran atau mengikuti *game*. Hal ini sangatlah

wajar karena anak-anak usia sekolah dasar cenderung menyukai bentuk-bentuk permainan, karena permainan ini lebih menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, siswa mengatakan lebih tertarik dengan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang demikian menurut siswa tidak membosankan dan membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar.

Siswa dikelompokkan dalam kelompok-kelompok yang dibuat homogen berdasarkan *level* kemampuan yang dimilikinya pada turnamen yang diiringi musik ini. Anak-anak melakukan kegiatan dengan cara berbeda sesuai dengan kemampuan mereka.⁹³ Baik dalam siklus I maupun siklus II, aktivitas siswa berada dalam kategori sangat tinggi dalam mengikuti turnamen yang diadakan yaitu masing-masing sebesar 100%, karena seluruh siswa benar-benar mengikuti turnamen.

Aktivitas siswa pada tahap penghargaan/*reward* juga sangat tinggi, yaitu masing-masing sebesar 83.33% atau dalam kategori sangat tinggi. Para siswa yang kelompoknya berhasil menjadi *super team*, *great team*, dan *good team* merayakan keberhasilan timnya. Sedangkan kelompok yang belum berhasil ada juga yang ikut bersama teman-teman lain merayakan. Mereka merayakan karena telah belajar dengan menyenangkan meskipun kalah.

3. Motivasi Belajar Matematika Siswa

Upaya peningkatan motivasi belajar siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan iringan musik klasik ini dilakukan melalui

⁹³ Sri Esti Wuryani Dwiwandono, 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Grasindo. Hal.87

tahapan-tahapan seperti pada tahapan yang ada dalam TGT biasa yaitu presentasi kelas, belajar tim, *game*, turnamen dan penghargaan kelompok. Hanya pada penelitian ini, disajikan musik untuk mengiringi setiap komponen pembelajaran dalam TGT tersebut.

Setelah tindakan berupa penerapan musik dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dilakukan melalui lima tahapan dalam TGT tersebut, terjadi peningkatan motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Muhammadiyah Blawong II ini. Peningkatan motivasi belajar siswa selama pelaksanaan tindakan antara lain dapat dilihat dari adanya peningkatan persentase dari hasil lembar observasi motivasi belajar siswa.

Tahap pertama dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah presentasi kelas diiringi musik. Guru sering mengaitkan konsep materi yang sedang dipelajari dengan contoh-contoh yang relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa dalam menyampaikan materi. Salah satu contohnya, guru mengaitkan konsep bilangan bulat dengan istilah maju-mundur, di bawah-di atas permukaan air, hutang-bayar dan untung-rugi. Hal ini sangat membantu siswa dalam memahami konsep bilangan bulat yang sedang dipelajarinya. Satu prinsip yang penting adalah bahwa sebagian besar anak-anak di sekolah dasar masih dalam tahap operasional konkret.⁹⁴ Oleh karena itu, siswa pada usia sekolah dasar belum mampu untuk berpikir secara abstrak seperti pada usia remaja. Guru di sekolah dasar harus sekonkret mungkin dalam menjelaskan materi kepada siswanya. Penekanan dalam matematika diarahkan pada

⁹⁴ Djiwandono, Sri Esti Wuryani. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Grasindo..Hal.86

menyelesaikan masalah-masalah dalam kehidupan sehari-hari secara nyata.⁹⁵ Siswa akan lebih tertarik dan mudah memahami suatu materi jika dalam menyampaikan materi itu dikaitkan dengan kehidupan anak sehari-hari. Selama presentasi kelas, rata-rata motivasi siswa dalam memperhatikan presentasi guru, bersemangat dalam merespon pertanyaan guru ini berada dalam kategori sangat tinggi, yaitu sebesar 81.49% untuk siklus I dan 87.91% untuk siklus II. Motivasi siswa dalam presentasi kelas untuk siklus II lebih tinggi. Hal ini berarti, dengan disajikannya musik sejak awal presentasi kelas pada siklus II, motivasi siswa dalam belajar pada siklus II lebih meningkat. Siswa lebih serius dalam mendengarkan dan memperhatikan presentasi guru. Ini sesuai dengan manfaat musik. Musik dapat merangsang dan memperbaiki konsentrasi dan perhatian pada hal yang dipelajari seseorang.⁹⁶ Dengan demikian, melalui musik yang disajikan pada presentasi kelas ini, dapat mendorong siswa untuk lebih konsentrasi dan memperhatikan presentasi guru. Karena jika hal itu tidak dilakukan, siswa akan kesulitan dalam menerima dan materi dari guru.

Berdasarkan wawancara dengan guru, tingginya konsentrasi dan perhatian siswa ini juga dikarenakan siswa mempelajari materi operasi perkalian, pembagian, operasi hitung campuran dan menyelesaikan masalah sehari-hari yang berkaitan dengan bilangan bulat. Siswa memiliki ketertarikan dan perhatian yang lebih karena dalam menyampaikan materi guru mengambil contoh dalam kehidupan sehari-hari yang lebih konkret. Hal ini sesuai dengan

⁹⁵ *Ibid.* Hal: 86

⁹⁶ http://www.undiksha.ac.id/fmipa/matematika/HTML/Ilmiah_Sanjaya_files/frame.htm#slide0001. htm. Diakses tanggal 5 September 2007 pukul 09.15 wib

pendapat dari Siti Partini yang mengemukakan bahwa dalam pembelajaran matematika siswa sekolah dasar, anak memerlukan kegiatan belajar dengan menggunakan benda-benda konkret/ccontoh-contoh yang sudah akrab dengan keseharian anak.⁹⁷ Dengan demikian, anak akan memiliki perhatian yang lebih dalam materi itu.

Siswa dalam belajar kelompok menggunakan media pembelajaran berupa LAS dan garis bilangan. Media belajar didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan atau isi pelajaran, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan siswa, sehingga dapat mendukung proses belajar mengajar.⁹⁸ Media yang digunakan dipilih dengan menitikberatkan aktivitas dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran. Aktivitas-aktivitas yang dimaksud adalah aktivitas yang dapat memberikan kepada siswa cukup kesempatan dan kemungkinan untuk belajar dengan jalan mengindra, berbuat dan membuat, mengalami dan menghayati. Ini menunjukkan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran sangat diperlukan. Siswa akan menjalankan suatu aktivitas dengan digunakannya media pembelajaran sehingga siswa dapat belajar sambil bekerja. Media pembelajaran digunakan antara lain dengan maksud membuat konkret dari konsep-konsep materi pelajaran yang masih abstrak.⁹⁹ Melalui bermain, berbuat, bekerja dengan alat-alat, banyak hal menjadi jelas karena dengan berbuat anak menghayati sesuatu dengan seluruh indera dan jiwanya, konsep-

⁹⁷ http://www.uny.ac.id/sidev/artikel/perkemb_peserta_didik/Siti_Partini_files/frame.htm. diakses tanggal 27 Juli 2007 Pukul: 10.15 Wib

⁹⁸ http://www.undiksha.ac.id/fmipa/matematika/HTML/Ilmiah_Sanjaya_files/frame.htm#slide0001. htm.Diakses tanggal 5 September 2007 pukul 09.15 wib

⁹⁹ Soetomo.1993. *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*. Surabaya: PT. Usaha Nasional. Hal:202

konsep menjadi terang dan dipahami oleh anak-anak. Hal ini berarti kegiatan belajar benar-benar menjadi milik anak.

Selama belajar tim ini berlangsung, motivasi siswa untuk berpendapat masing-masing siklus berada dalam kategori tinggi (sebesar 69.45% untuk siklus I dan 70.59% untuk siklus II). Siswa yang biasanya takut untuk mengemukakan pendapat mulai berkurang melalui sistem belajar kelompok ini. Siswa mempunyai kecenderungan takut untuk mengemukakan pendapat kalau pembelajaran dibuat klasikal. Sistem belajar kelompok diiringi musik yang dilakukan telah dapat memotivasi siswa untuk mengeluarkan pendapat dengan jelas dan keras kepada teman kelompoknya. Jika siswa hanya bersuara pelan, temannya kurang bisa mendengar karena volume suaranya kalah dengan volume musik. Hal ini bagus sebagai latihan bagi siswa yang biasanya malu-malu dalam berpendapat.

Selain tergantung pada jenis kegiatan yang dilaksanakan, motivasi siswa dalam mengemukakan pendapat juga dipengaruhi oleh kemampuan siswa dalam berinteraksi dengan anggota kelompoknya. Hal ini sesuai dengan hasil pengamatan di lapangan dan berdasarkan hasil wawancara dengan guru yang mengemukakan bahwa dalam beberapa kelompok belajar tim, terdapat beberapa siswa yang *introvert* sehingga siswa kurang terlibat aktif selama diskusi. Hasil kerja kelompok masih didominasi oleh siswa yang pandai dalam kelompok tersebut. Disinilah peran guru diperlukan. Selama pembelajaran berlangsung, tugas guru adalah mengarahkan siswa dalam belajar dan bersosialisasi dengan anggota kelompoknya.

Meskipun siswa dalam mengemukakan pendapat cukup tinggi, namun keberanian untuk mempertahankan pendapat pada siklus I masih dalam kategori sedang (sebesar 52.78%). Namun, pada siklus II telah terjadi peningkatan keberanian siswa dalam mempertahankan pendapatnya menjadi dalam kategori tinggi (sebesar 61.77%). Kebanyakan siswa kurang berani mempertahankan pendapatnya jika pendapatnya berbeda dengan pendapat siswa yang pandai dalam kelompoknya. Ini juga terjadi ketika guru menyakinkan siswa, apakah jawaban yang dikerjakan siswa itu benar atau belum. Siswa masih ragu-ragu untuk mempertahankan jawabannya itu ketika guru menyakinkan apakah jawabannya itu sudah benar atau belum. Mereka kurang memiliki kepercayaan diri yang tinggi. Bila keberanian siswa ini dilatih terus menerus maka siswa akan lebih berani. Hal ini terbukti dengan adanya peningkatan keberanian siswa dalam mempertahankan pendapatnya dari siklus I ke siklus II.

Guru harus memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjalankan aktivitas-aktivitas yang tidak hanya mencakup hal-hal yang berhubungan dengan perkembangan intelek siswa saja, melainkan juga hal-hal yang mempengaruhi perkembangan emosi, kemauan dan sikap sosial anak. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu model pembelajaran yang tepat untuk diterapkan dalam pembelajaran di kelas. Anak memerlukan bimbingan dan tuntunan menuju ke arah tertentu dalam perkembangan sosialnya. Masa sekolah merupakan periode yang paling baik untuk meletakkan dasar dalam jiwa anak untuk kehidupan sosial. Selama pelaksanaan di lapangan, kemampuan bekerjasama di antara anggota kelompok dalam pembelajaran

kooperatif terkadang tidak tumbuh dengan sendirinya. Berdasarkan wawancara dengan guru, salah satu faktor yang menyebabkan kegagalan dalam pembelajaran kooperatif adalah kurangnya kemampuan untuk saling berkomunikasi antar anggota masing-masing kelompok. Karena itulah, siswa membutuhkan arahan dan bimbingan dari guru. Selain mengarahkan siswa dalam memahami materi dan menyelesaikan tugas mereka, guru juga bertugas untuk mengajarkan ketrampilan bekerjasama dan bersosialisasi kepada siswa.

Hubungan antarteman pada masa usia sekolah dasar sangatlah penting. Diterima oleh kelompok dan menjadi anggota kelompok merupakan tujuan utama.¹⁰⁰ Guru hendaknya tahu akan kebutuhan anak didiknya sesuai dengan perkembangannya. Hubungan sosial dengan *peer* sangat penting bagi perkembangan anak.¹⁰¹ Masalah yang ditakuti anak pada rentang usia sekolah dasar antara lain: tidak diterima oleh kelompoknya, tidak mempunyai sahabat, tidak melaksanakan tugas sekolah. Kemampuan bersosialisasi dan berkomunikasi sama artinya dengan kemampuan mengelola emosi orang lain. Belajar sambil mendengarkan musik dapat membantu anak-anak untuk mengerti orang lain dan memberikan kesempatan dalam pergaulan sosial dan perkembangan emosi mereka.¹⁰² Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dan musik ternyata dapat mengatasi masalah seperti ini, karena dalam pembelajaran TGT sangat membuka kesempatan bagi siswa untuk bersosialisasi dengan temannya lebih baik lagi, dapat saling bermain dan dapat berkompetisi dengan sportif. Berdasarkan wawancara dengan siswa, selama

¹⁰⁰ Djiwandono, Sri Esti Wuryani. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Grasindo. Hal.92

¹⁰¹ Monks, F.J.dkk.2004. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press. Hal: 187

¹⁰² http://www.depdiknas.go.id/jurnal/30/musik/_merupakan_stimulasi_terhad.htm. Diakses pada tanggal 6 September 2007 pukul:08.30

diskusi kelompok, siswa merasa dirinya dapat lebih leluasa dalam berkomunikasi dan bersosialisasi baik kepada teman maupun guru, perasaan malu untuk bertanya pada teman berkurang.

Secara umum, semangat siswa dalam belajar kelompok sangat tinggi. Berdasarkan hasil lembar observasi motivasi belajar siswa dalam kategori sangat tinggi pada tiap siklusnya. Sebesar 83.33% dalam siklus I dan 88.24% siswa pada siklus II siswa bersemangat melakukan kerjasama kelompok. Hal ini diperkuat dengan hasil pengakuan/wawancara tidak terstruktur siswa yang mengatakan bahwa siswa merasa senang dengan adanya belajar kelompok karena siswa dapat saling membantu temannya yang mengalami kesulitan.

Selama pelaksanaan *game* diiringi musik ini dapat dikatakan bahwa motivasi belajar siswa berada pada kategori sangat tinggi. *Game* dilaksanakan empat kali, yaitu pada pertemuan pertama dan kedua siklus I dan pertemuan keempat dan kelima siklus II. Semangat siswa dalam mengikuti *game* ini berada dalam kategori sangat tinggi dengan persentase masing-masing sebesar 88.89%, 88.89%, 94.12% dan 94.12%. Secara umum, semangat siswa dalam mengikuti *game* sangat tinggi. Semangat siswa yang tinggi ini berakibat pada meningkatnya semangat siswa dalam memecahkan masalah bersama kelompoknya. Siswa yang bersemangat dan bersungguh-sungguh dalam memecahkan masalah pada *game* pertama dan kedua siklus I masing-masing berada dalam kategori tinggi (sebesar 77.78%). Sedangkan kesungguhan siswa dalam memecahkan soal *game* pada siklus II berada pada kategori sangat tinggi (sebesar 82.35% untuk pertemuan ke-4 dan 88.24% untuk pertemuan

ke-5). Ini berarti semangat siswa dalam memecahkan masalah pada siklus II ini telah mengalami peningkatan.

Selama pelaksanaan *game* pada siklus II, semangat siswa dalam mengikuti *game* rata-ratanya lebih tinggi daripada pada siklus II. Hal ini antara lain disebabkan dalam pelaksanaan *game* pada siklus II ini, soal-soal *game* yang ada dalam siklus II ini, materinya lebih menarik. Materi yang dipelajari adalah operasi perkalian, pembagian, operasi campuran pada bilangan bulat, dan penyelesaian masalah-masalah sehari-hari yang terkait dengan bilangan bulat. Siswa memiliki perhatian yang sangat tinggi pada saat guru menyampaikan materi, karena guru menggunakan contoh-contoh dalam kehidupan sehari-hari sebagai media pembelajaran untuk materi ini. Hal ini dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan semangat belajar siswa karena siswa senang dengan contoh masalah yang biasa dialami siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, siswa mengatakan lebih tertarik dengan pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif. Pembelajaran yang demikian menurut siswa tidak membosankan dan membuat mereka lebih bersemangat dalam belajar.

Tahap selanjutnya dalam pembelajaran ini adalah turnamen yang diiringi dengan musik. Siswa dikelompokkan dalam kelompok-kelompok homogen berdasarkan *level* kemampuan yang dimilikinya. Anak-anak melakukan kegiatan dengan cara berbeda sesuai dengan kemampuan mereka.¹⁰³ Hal ini sesuai dengan komponen turnamen dalam TGT, dimana dalam turnamen ini siswa dikelompokkan dalam kelompok-kelompok homogen sesuai

¹⁰³ Sri Esti Wuryani Djiwandono, 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Grasindo. Hal.87

kemampuan akademik sehingga diantara siswa tidak ada yang merasa dirinya paling pandai. Setiap siswa memiliki kepercayaan diri yang cukup untuk bersaing dengan temannya.

Terdapat satu perwakilan dari masing-masing kelompok belajar pada setiap kelompok homogen itu. Adanya kelompok yang disusun seperti ini, memberikan kesempatan bagi setiap siswa, baik yang memiliki kemampuan akademik tinggi, sedang maupun rendah memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi yang terbaik dan menyumbangkan poin tertinggi bagi kelompoknya.

Kompetisi dapat digunakan sebagai alat motivasi untuk mendorong belajar siswa.¹⁰⁴ Kegiatan turnamen ini memacu semangat siswa sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar dan motivasi belajar siswa. Siswa dalam menyelesaikan turnamen baik dalam siklus I maupun siklus II terlihat sangat antusias dan bersemangat. Semangat siswa berada pada kategori sangat tinggi (sebesar 83.33%) dalam mengikuti turnamen pada siklus I. Semangat siswa dalam mengikuti turnamen pada siklus II meningkat dan berada pada kategori sangat tinggi pula (sebesar 94.44%). Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, dengan adanya musik siswa dapat mengerjakan dengan serius dan tidak terganggu, sehingga siswa dapat menyelesaikan soal turnamen dengan nyaman dan penuh semangat. Keseriusan siswa dalam mengikuti turnamen juga dapat dilihat dari semangat siswa dalam memecahkan masalah. Semangat dan kesungguhan siswa dalam memecahkan soal turnamen pada masing-masing siklus berada pada kategori sangat tinggi (pada siklus I dengan persentase

¹⁰⁴ A.M,Sardiman. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.Hal: 91

sebesar 88.89% dan pada siklus II juga sebesar 88.89%) .

Penghargaan/*reward* dapat dikatakan sebagai alat motivasi.¹⁰⁵ Apabila ada siswa yang sukses dan berhasil menyelesaikan tugas dengan baik perlu diberikan penghargaan. Penghargaan ini adalah bentuk *reinforcement* yang positif dan sekaligus sebagai motivasi yang baik. Oleh karena itu, supaya penghargaan itu merupakan sarana motivasi, pemberiannya harus tepat. Penghargaan yang tepat akan memupuk suasana yang menyenangkan dan mempertinggi gairah dan semangat belajar serta sekaligus akan membangkitkan harga diri. Setelah siswa mengikuti pembelajaran yang meliputi presentasi kelas, belajar kelompok, *game* dan turnamen, selanjutnya siswa berhak untuk mendapatkan penghargaan kelompok. Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan poin yang dikumpulkan oleh setiap kelompok dalam kegiatan pembelajaran. Jika poin kelompok telah mencapai kriteria yang telah ditetapkan, maka kelompok tersebut berhak mendapatkan penghargaan/*reward*. Penghargaan kelompok merupakan salah satu cara untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Data hasil observasi menunjukkan, siswa dalam kategori tinggi (sebesar 88.89% untuk masing-masing siklus) bersemangat setelah mendapat penghargaan. Adanya penghargaan kelompok akan memotivasi siswa untuk belajar dan pada akhirnya akan dapat meningkatkan prestasi belajar. Siswa juga akan lebih termotivasi karena angka-angka yang baik merupakan motivasi yang sangat kuat bagi siswa dengan adanya pemberian skor.¹⁰⁶ Berdasarkan hasil wawancara dengan siswa, siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar dengan adanya

¹⁰⁵ *Ibid.* Hal: 91

¹⁰⁶ *Ibid.* Hal: 90

penghitungan poin kelompok. Hal ini senada dengan yang diungkapkan oleh guru, bahwa setelah pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan musik ini diterapkan, aktivitas dan motivasi belajar siswa jauh meningkat dibandingkan dengan pembelajaran yang biasa guru lakukan selama ini. Motivasi belajar siswa telah muncul dari dalam diri siswa sehingga tidak perlu dipaksa untuk belajar.

Setelah tindakan berupa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan iringan musik ini dilakukan, aktivitas dan motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Muhammadiyah Blawong II Bantul meningkat. Sebelum pelaksanaan tindakan, aktivitas belajar siswa termasuk dalam kategori sedang, meningkat menjadi dalam kategori sangat tinggi pada siklus I (dengan persentase sebesar 83.98%) dan pada siklus II meningkat lagi menjadi dalam kategori sangat tinggi pula (dengan persentase sebesar 86.73%). Sedangkan motivasi belajar siswa pada siklus I termasuk dalam kategori tinggi (dengan persentase sebesar 75%). Selanjutnya motivasi belajar siswa ini pada siklus II meningkat menjadi dalam kategori sangat tinggi (dengan persentase sebesar 80.35%).

Setelah dilakukan triangulasi dengan membandingkan data yang diperoleh dari hasil lembar observasi pembelajaran, lembar observasi aktivitas dan motivasi belajar siswa, jurnal harian, hasil wawancara dan data hasil dokumentasi, peneliti menyimpulkan bahwa dengan menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan diiringi musik klasik dalam pembelajaran matematika di SD Muhammadiyah Blawong II Bantul yang terdiri atas presentasi kelas diiringi musik, belajar kelompok diiringi musik,

game diiringi musik, turnamen diiringi musik, dan penghargaan kelompok diiringi musik dapat meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar matematika siswa kelas V SD Muhammadiyah Blawong II Bantul.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang diperoleh dalam penelitian yang telah dilakukan di kelas V SD Muhammadiyah Blawong II Bantul dengan subjek sebanyak 18 siswa, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Pembelajaran Matematika dengan Menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Team Games Tournaments* (TGT) dan Musik

Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournaments*) dengan diiringi musik klasik dalam pembelajaran matematika di kelas V SD Muhammadiyah Blawong II Bantul meliputi:

a. Presentasi Kelas diiringi musik

Pelaksanaan presentasi kelas yang diiringi musik ini dilakukan guru dengan diskusi kelas, tanya-jawab antara guru dengan siswa atau siswa dengan siswa, dan tidak hanya guru berceramah saja. Guru sering menggunakan media garis bilangan dan mengaitkan materi yang dipelajari dengan contoh yang kehidupan sehari-hari yang lebih konkret sehingga siswa memiliki ketertarikan terhadap materi yang akan dipelajari.

b. Belajar Kelompok diiringi musik

Siswa dibagi kedalam kelompok-kelompok kecil yang heterogen. Selama belajar kelompok diiringi musik ini, digunakan lembar aktivitas tim sebagai

salah satu media pembelajarannya dengan tujuan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang dipresentasikan oleh guru.

c. *Games* diiringi musik

Kegiatan *Games diiringi musik* ini dilaksanakan dalam bentuk *game* akademik, yaitu antarkelompok bertanding dalam menjawab soal *game* sesuai *game* yang diambilnya.

d. Turnamen diiringi musik

Siswa bertanding dengan anggota kelompok lain yang memiliki tingkat/*level* akademik yang sama, sehingga setiap siswa memiliki kesempatan yang sama untuk menjadi yang terbaik dalam *level*-nya. Pengiringan musik dapat menambah semangat bertanding siswa.

e. Penghargaan Kelompok diiringi musik

Penghargaan kelompok diberikan berdasarkan poin yang dikumpulkan selama pembelajaran. Penghargaan kelompok diberikan kepada kelompok yang berhasil mencapai poin yang telah ditentukan.

2. Aktivitas Belajar Siswa

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournaments*) dengan iringan musik klasik ini telah meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas V SD Muhammadiyah Blawong II Bantul. Aktivitas belajar matematika siswa pada pra penelitian tindakan berada dalam kategori sedang (sebesar 55.56%), pada siklus I meningkat menjadi dalam kategori sangat tinggi (sebesar 83.98%) dan pada siklus II mengalami peningkatan kembali menjadi dalam kategori sangat tinggi (sebesar 86.73%).

3. Motivasi Belajar Siswa

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournaments*) dengan iringan musik telah meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi belajar matematika siswa sebelum dilakukan tindakan berada pada kategori rendah (sebesar 35.19%), pada siklus I meningkat menjadi pada kategori tinggi (sebesar 75%) dan pada siklus II meningkat menjadi berada pada kategori sangat tinggi (sebesar 80.35%).

B. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan yang terdapat dalam penelitian ini antara lain:

1. Pelaksanaan tindakan hanya dilaksanakan selama dua pekan dan terbatas hanya pada satu pokok bahasan saja, sehingga peningkatan dan hasil yang diinginkan belum optimal meskipun pelaksanaan tindakan yang singkat tersebut sudah menjawab permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini.
2. Peneliti dan guru kesulitan dalam mencari koleksi musik klasik sehingga dalam penelitian ini musik klasik yang digunakan sangat terbatas.
3. Siswa kurang diberikan waktu yang cukup untuk melakukan penyesuaian dengan anggota sesama timnya sebelum melakukan belajar tim.
4. Jumlah pengamat terbatas sehingga tidak semua aktivitas siswa dapat direkam dan kurangnya pengawasan.
5. Persiapan kelengkapan pembelajaran kurang optimal karena keterbatasan yang ada pada guru, peneliti maupun pihak sekolah.

C. Saran

Adapun saran peneliti berdasarkan kesimpulan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Guru diharapkan dapat menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan musik dalam pembelajaran karena model pembelajaran seperti ini efektif dalam meningkatkan aktivitas dan motivasi belajar siswa. Selanjutnya, dalam menerapkan model pembelajaran dengan musik ini guru dapat mengembangkan dan menggunakan media pembelajaran yang lain sesuai dengan materi yang dipelajari.
2. Pihak sekolah diharapkan lebih memperhatikan pengadaan media pembelajaran dan alat peraga matematika, guna mendukung pelaksanaan pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan musik ini. Jumlah dan variasi media dan alat peraga matematika di sekolah diharapkan dapat ditingkatkan.
3. Siswa diharapkan dapat meningkatkan kerjasama dengan teman satu kelompok dalam pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan musik dan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sehingga pembelajaran dapat berjalan dengan optimal.
4. Bagi peneliti lain yang tertarik untuk mengadakan penelitian tentang model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan iringan musik dapat mengadakan penelitian lebih lanjut tentang aspek-aspek lain dalam pembelajaran dan mengaplikasikannya pada pokok bahasan berbeda, maupun tingkat satuan pendidikan berbeda. Selain itu, peneliti diharapkan lebih memperhatikan jumlah observer yang akan dilibatkan dalam penelitian, yaitu disesuaikan

dengan jumlah subjek yang akan diteliti, sehingga pengamatan dapat berjalan dengan optimal.

D. Tindak Lanjut

Tindak lanjut yang dapat dilakukan setelah penelitian ini adalah:

1. Penerapan kegiatan pembelajaran yang sejenis dengan subjek pembelajaran yang berbeda jenis dan jenjangnya.
2. Melakukan penelitian sejenis dengan rentang waktu yang lebih lama agar diperoleh hasil yang maksimal.
3. Menyiapkan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam penelitian secara lengkap bagi suksesnya penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

- Armaini, Rina. dkk. 2004. *Matematika 5*, Bandung: Penerbit Acarya Media Utama.
- Arikunto, Suharismi.1987. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bina Aksara.
- Depag RI. 2005.*Al-Quran dan Terjemahnya*. Bandung : PT. Syaamil Cipta Media.
- Dirjendikdasmen, Modul Matematika. 2003. *Media Pembelajaran, Interaksi Pembelajaran Dan Pengelolaan Kelas*. Jakarta: Depdiknas.
- Djiwandono, Sri Esti Wuryani. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta : PT Grasindo.
- Dryden, Gordon dan Vos, Jeannete. 2003. *The Learning Revolution (Revolusi Cara Belajar)*. Bandung: Kaifa.
- Gunawan,A.W. 2003. *Genius Learning Strategy*. Jakarta: PY Gramedia Pustaka Utama
- Hamalik,Oemar.2005. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Herman,Hudojo.,2004. *Makalah disampaikan dalam Seminar dan Workshop Pengembangan Pembelajaran Matematika dan Evaluasinya*.
- http://www.undiksha.ac.id/fmipa/matematika/HTML/Ilmiah_Sanjaya_files/frame.htm#slide_0001. htm.Diakses tanggal 5 September 2007 pukul 09.15 wib
- http://www.depdiknas.go.id/jurnal/30/musik/_merupakan_stimulasi_terhad.htm. Diakses pada tanggal 6 September 2007 pukul:08.30
- <http://www.depdiknas.go.id>. Diakses:27 Juli 2007 pukul 10.30
- Ibrahim,R. dan Syaodih,Nana. 1995. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka
- Ismail. 2003. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Depdiknas.
- Jamarah , Syaiful B. dan Zain,A.1997. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Khafid, dkk. 2004. *Pelajaran Matematika 5 (Penekanan Pada Berhitung)*, Jakarta : Penerbit Erlangga.

- M.Ortiz,John. 2002 *Nurturing Your child With Music: Menumbuhkan Anak-anak Yang Bahagia, Cerdas dan Percaya Diri dengan Musik*. Jakarta:PT.Gramedia Pustaka Utama.
- Maleong, Lexy. 2002. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung : Remaja Rosda Karya.
- Monks. F.J,dkk.2004. *Psikologi Perkembangan*.Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Muhibbin Syah. 2002. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Nasution. 2000. *Asas-asas Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ngarofah,Siti.2006. *Implementasi TGT Melalui Pendekatan Kooperatif Pada Pokok Bahasan Fungsi Siswa Kelas XI MAN LFT UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*. Yogyakarta: Skripsi UIN Sunan Kalijaga.
- Nur, Muh. 2005. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : Pusat Sains dan Matematika Sekolah UNESA.
- Prayitno,Edi.2006.*Model Pembelajaran Matematika*. Makalah disampaikan dalam Pelatihan Mahasiswa Tadris MIPA UIN Sunan Kalijaga 21 September 2006.
- Rahardian Sari,Nur. 2005. *Musik dan Kecerdasan Otak Bayi*. Bogor: KH Kharisma Buka Aksara.
- Roestiyah, NK. 1990. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Sardiman,A.M. 2001. *Interaksi dan Motivasi Belajar-Mengajar*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Semiawan, Conny.dkk. 1990. *Pendekatan Keterampilan Proses*. Jakarta : PT Gramedia
- Slavin. Robert. 1995. *Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice*. Boston: Allyn dan Bacon
- Soetomo.1993. *Dasar-dasar Interaksi Belajar Mengajar*.Surabaya : Pt Usaha Nasional.
- Suparlan, “Sepuluh Kaidah untuk Meningkatkan Citra Matematika Sebagai Pelajaran yang Menyenangkan” Majalah Fasilitator Edisi IV tahun 2004
- Suparno,Paul. 1997. *Filsafat Konstruksivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.

Syaodih,Nana. 2005.*Landasan Psikologi Proses Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.

Tim Matematika. 2007. *Cerdas Matematika 5A*, Bogor : Penerbit Yudhistira.

Usman, Muh. Uzer, dkk. 1993. *Upaya Optimalisasi Kegiatan Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya

Wiratmaja,Rochiati.2005. *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.

www.blog.dhani.org/index.php? Diakses tanggal 20 Januari 2008 Pukul:07.30 wib

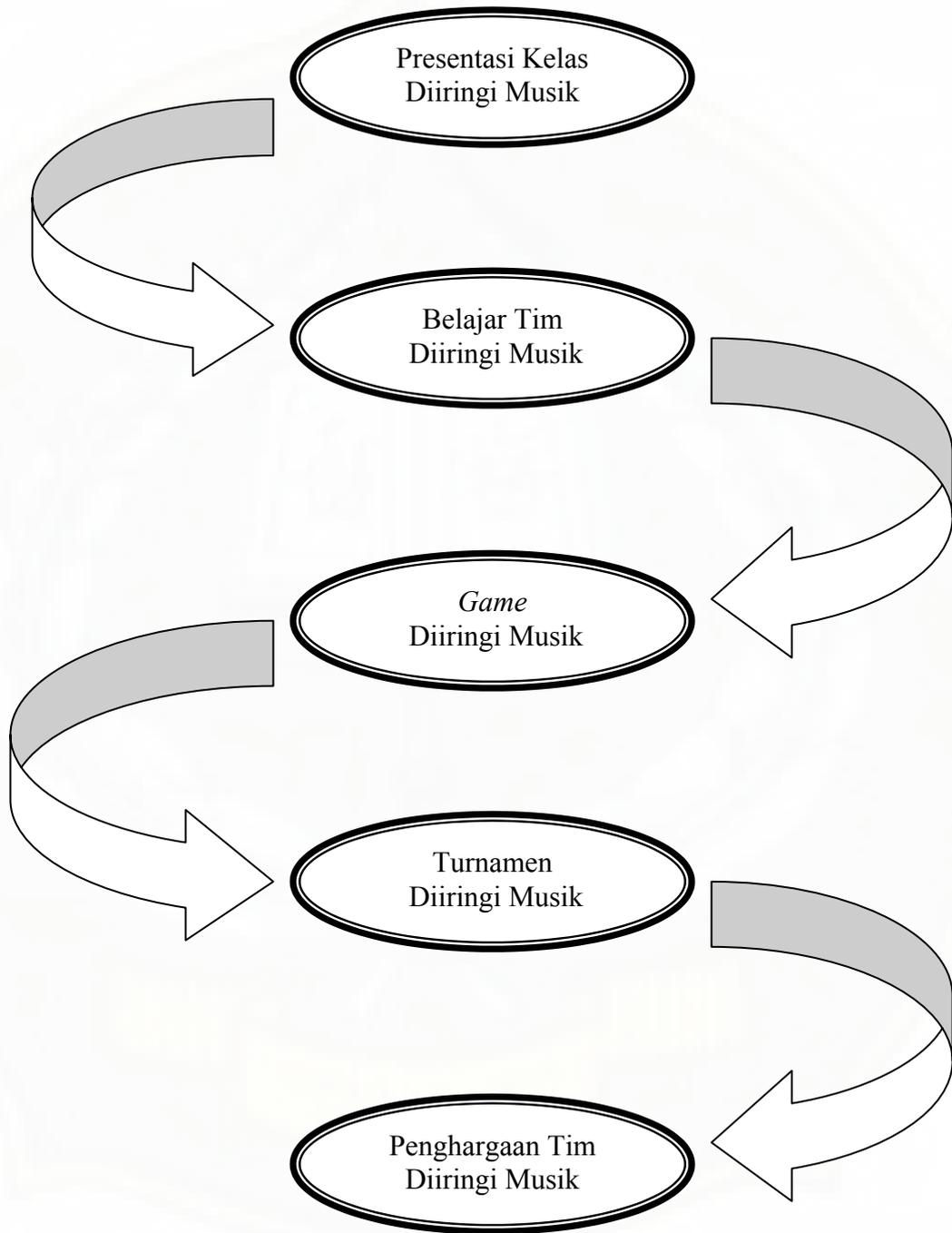
Yusuf LN, Syamsu. 2002. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.

Lampiran 1

Alur Pembelajaran TGT
dengan Iringan Musik

LAMPIRAN 1

ALUR PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN MUSIK



Lampiran 2

Rencana Pembelajaran

RENCANA PEMBELAJARAN
Siklus / Pertemuan: I / 01

Nama Sekolah : SD Muhammadiyah Blawong II
 Hari/Tanggal : Selasa / 21 Agustus 2007
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V/I
 Materi Pokok : Operasi Hitung Bilangan Bulat
 Waktu : 2 x 35 menit

Standar Kompetensi

Melakukan operasi hitung bilangan bulat dalam pemecahan masalah.

Kompetensi Dasar

Melakukan operasi hitung bilangan bulat termasuk penggunaan sifat-sifatnya.

Indikator

- ❖ Siswa mampu mengenal dan memahami bilangan bulat
- ❖ Siswa dapat membaca dan menuliskan bilangan bulat dalam kata-kata dan angka

Materi Pokok

Operasi hitung bilangan bilangan bulat.

Pengalaman Belajar

- ❖ Mengetahui bilangan bulat negatif dan positif.
- ❖ Membaca dan menuliskan lambang bilangan bulat.

Kegiatan Pembelajaran

Pendekatan : Keterampilan proses dengan CBSA .
 Metode : Presentasi Kelas, Belajar Tim, *Game* Akademik
 Langkah Pembelajaran:

Kegiatan Belajar	Waktu
<p>1. Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam kemudian memimpin doa. • Guru menyampaikan maksud dan tujuan penelitian serta langkah-langkah yang akan dilakukan pada pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT dengan efek musik klasik. • Guru menyampaikan kompetensi yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran bilangan bulat ini. 	10 menit
<p>Kegiatan Inti</p> <p style="text-align: center;">Presentasi Kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk berkelompok menjadi 4 kelompok yang telah dibentuk pada hari jumat yang lalu, kelompok heterogen berdasarkan prestasi sebelumnya dan jenis kelamin. • Guru mempresentasikan materi dengan diskusi dua arah antara guru-siswa dan atau siswa-siswa. • Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru. Guru mengiringi diskusi dengan membunyikan musik klasik. 	50 menit

<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum jelas. • Siswa mencatat materi yang dipresentasikan guru. <p style="text-align: center;">Belajar Tim diringi musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan lembar kerja tim dan meminta siswa mendiskusikan dan menyelesaikan soal yang ada dalam LKS bersama kelompoknya masing-masing. • Guru mengiringi diskusi dengan musik dan membatasi waktu diskusi dengan menggunakan musik selama 15 menit. • Guru dan peneliti berkeliling memantau jalannya belajar tim ini dan memberikan arahan bila diperlukan. • Guru mengingatkan siswa yang telah paham dalam menyelesaikan soal, membantu teman kelompoknya yang mengalami kesulitan. • Siswa mempresentasikan hasil belajar timnya di depan kelas. • Guru menyimpulkan hasil belajar tim. <p style="text-align: center;">Game diringi musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan akan ada game, musik diganti dengan musik yang dapat memberikan semangat • Guru meminta perwakilan kelompok mengambil kartu game dan menyelesaikan soal game dengan pemikiran bersama kelompok. • Guru dan siswa membahas soal game yang belum terjawab. • Guru menuliskan skor game 1 ke dalam lembar skor. <p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memotivasi siswa untuk belajar. • Menutup dengan doa dan salam. 	10 menit
--	----------

Alat dan Sumber Bahan

Alat : *White board*, papan tulis, kapur tulis, spidol, penghapus dan alat peraga (garis bilangan dari kertas).

Sumber Bahan :

- 1) Rina Armaini,dkk, *Matematika 5*, Bandung: Penerbit Acarya Media Utama, 2004.
- 2) Tim Matematika, *Cerdas Matematika 5A*, Bogor : Penerbit Yudhistira, 2007.
- 3) M. Khafid, dk, *Pelajaran Matematika 5 (Penekanan Pada Berhitung)*, Jakarta : Penerbit Erlangga, 2004.

Penilaian

Keaktifan dan kesungguhan siswa selama pembelajaran

Hasil kerja tim

Skor hasil *Game Akademik*

Yogyakarta, 21 Agustus 2007

Mengetahui,

Kolaborator

Peneliti

Sunarti Ari Priyana, S.Pd
NIP. 992 031 012

Asrodin
NIM. 03430347

RENCANA PEMBELAJARAN
Siklus / Pertemuan: I / 02

Nama Sekolah : SD Muhammadiyah Blawong II
 Hari/Tanggal : Kamis / 23 Agustus 2007
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / I
 Materi Pokok : Operasi Hitung Bilangan Bulat
 Waktu : 07.00—08.10 WIB (2 x 35 menit)

Standar Kompetensi

Melakukan operasi hitung bilangan bulat dalam pemecahan masalah.

Kompetensi Dasar

Melakukan operasi hitung bilangan bulat termasuk penggunaan sifat-sifatnya.

Indikator

Siswa mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan bulat.

Materi Pokok

Operasi hitung bilangan bilangan bulat.

Pengalaman Belajar

Melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat

Kegiatan Pembelajaran

Pendekatan : Ketrampilan proses dengan CBSA .

Metode : Presentasi Kelas, Belajar Tim, *Game* Akademik

Langkah Pembelajaran:

Kegiatan Belajar	Waktu
<p>1. Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam kemudian memimpin doa. • Guru memberikan apersepsi materi yang lalu. 	10 menit
<p>Kegiatan Inti</p> <p style="text-align: center;">Presentasi Kelas</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk duduk berkelompok seperti hari selasa yang lalu. • Guru mempresentasikan materi dengan diskusi dua arah antara guru-siswa dan atau siswa-siswa. • Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum jelas. • Siswa mencatat materi yang dipresentasikan guru. <p style="text-align: center;">Belajar Tim diringi musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan lembar kerja tim dan meminta siswa mendiskusikan dan menyelesaikan soal yang ada dalam LKS bersama kelompoknya masing-masing. 	50 menit

<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengiringi diskusi dengan musik dan membatasi waktu diskusi dengan menggunakan musik selama sekitar 15 menit. • Guru dan peneliti berkeliling memantau jalannya belajar tim ini dan memberikan arahan bila diperlukan. • Guru mengingatkan siswa yang telah paham dalam menyelesaikan soal untuk mengajari teman kelompoknya yang masih mengalami kesulitan. • Siswa mempresentasikan hasil belajar timnya di depan kelas. • Guru menyimpulkan hasil belajar tim. <p style="text-align: center;">Game diringi musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan akan ada game, musik diganti dengan musik yang dapat memberikan semangat • Guru meminta perwakilan kelompok mengambil kartu game dan menyelesaikan soal game dengan pemikiran bersama kelompok. • Guru dan siswa membahas soal game yang belum terjawab. • Guru menuliskan skor game 1 ke lembar skor. <p>Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memotivasi siswa untuk belajar. • Menutup dengan doa dan salam. 	10 menit
---	----------

Alat dan Sumber Bahan

Alat : *White board*, papan tulis, kapur tulis, spidol, penghapus dan alat peraga (garis bilangan dari kertas).

Sumber Bahan :

- 1) Rina Armaini,dkk, *Matematika 5*, Bandung: Penerbit Acarya Media Utama, 2004.
- 2) Tim Matematika, *Cerdas Matematika 5A*, Bogor : Penerbit Yudhistira, 2007.
- 3) M. Khafid, dk, *Pelajaran Matematika 5 (Penekanan Pada Berhitung)*, Jakarta : Penerbit Erlangga, 2004.

Penilaian

Keaktifan dan kesungguhan siswa selama pembelajaran
 Hasil kerja tim
 Skor hasil *Game* Akademik

Yogyakarta, 23 Agustus 2007

Mengetahui,

Kolaborator

Peneliti

Sunarti Ari Priyana, S.Pd
 NIP. 992 031 012

Asrodin
 NIM. 03430347

RENCANA PEMBELAJARAN
Siklus / Pertemuan: I / 03

Nama Sekolah : SD Muhammadiyah Blawong II
 Hari/Tanggal : Jumat / 24 Agustus 2007
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V/I
 Materi Pokok : Operasi Hitung Bilangan Bulat
 Waktu : 09.40—10.50 WIB (2 x 35 menit)

Standar Kompetensi

Melakukan operasi hitung bilangan bulat dalam pemecahan masalah.

Kompetensi Dasar

Melakukan operasi hitung bilangan bulat termasuk penggunaan sifat-sifatnya.

Indikator

- ❖ Siswa mampu mengenal dan memahami bilangan bulat
- ❖ Siswa dapat membaca dan menuliskan bilangan bulat dalam kata-kata dan angka
- ❖ Siswa mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan bulat.

Materi Pokok

Operasi hitung bilangan bilangan bulat.

Pengalaman Belajar

- ❖ Mengenal bilangan bulat negatif dan positif.
- ❖ Membaca dan menuliskan lambang bilangan bulat.
- ❖ Melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat

Kegiatan Pembelajaran

- A. Pendekatan : Keterampilan proses dengan CBSA .
 B. Model : Pembelajaran kooperatif TGT dengan efek musik klasik
 C. Metode : Turnamen , Penghargaan tim
 D. Langkah Pembelajaran:

Kegiatan Belajar	Waktu
1. Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam kemudian memimpin doa. • Guru menanyakan kesiapan siswa dalam turnamen. • Guru menjelaskan aturan dalam mengikuti turnamen ini. 	10 menit
2. Kegiatan Inti <p style="text-align: center;">Turnamen diringi musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk maju ke depan kelas terlebih dahulu. • Guru menempatkan siswa-siswa dari masing-masing kelompok yang harus bertanding di meja turnamen I, II, III dan IV. • Guru bersama peneliti membagikan soal turnamen, kartu turnamen 	50 menit

<p>kepada masing-masing meja turnamen.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mempersilahkan masing-masing siswa untuk mengambil 4 kartu turnamen dengan aturan yang telah ditetapkan. • Guru mempersilahkan siswa untuk melakukan turnamen selama maksimal 40 menit. • Siswa menuliskan skor yang diperoleh ke dalam lembar skor game dan turnamen • Guru mengiringi turnamen ini dengan musik selama 40 menit. • Guru dan peneliti berkeliling mengawasi turnamen. • Guru dan siswa membahas jika ada soal turnamen yang belum terjawab, sementara peneliti membantu merekap hasil perolehan skor akhir game dan turnamen. <p style="text-align: center;">Penghargaan Tim diringi musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penghargaan kepada tim dan memberikan hadiah yang telah disiapkan oleh peneliti. • Siswa bersama-sama memberikan <i>applause</i> <p>3. Penutup</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memotivasi siswa untuk belajar. • Menutup dengan doa dan salam. 	10 menit
--	----------

Alat dan Sumber Bahan

Alat : *White board*, papan tulis, kapur tulis, spidol, penghapus dan alat peraga (garis bilangan dari kertas).

Sumber Bahan :

- 1) Rina Armaini,dkk, *Matematika 5*, Bandung: Penerbit Acarya Media Utama, 2004.
- 2) Tim Matematika, *Cerdas Matematika 5A*, Bogor : Penerbit Yudhistira, 2007.
- 3) M. Khafid, dk, *Pelajaran Matematika 5 (Penekanan Pada Berhitung)*, Jakarta : Penerbit Erlangga, 2004.

Penilaian

- ❖ Kesungguhan siswa dalam mengikuti turnamen
- ❖ Skor hasil turnamen.

Yogyakarta, 24 Agustus 2007

Mengetahui,

Kolaborator

Peneliti

Sunarti Ari Priyana, S.Pd
NIP. 992 031 012

Asrodin
NIM. 03430347

RENCANA PEMBELAJARAN
Siklus / Pertemuan: II / 04

Nama Sekolah : SD Muhammadiyah Blawong II
 Hari/Tanggal : Selasa / 28 Agustus 2007
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V/I
 Materi Pokok : Operasi Hitung Bilangan Bulat
 Waktu : 09.40—10.50 WIB (2 x 35 menit)

Standar Kompetensi

Melakukan operasi hitung bilangan bulat dalam pemecahan masalah.

Kompetensi Dasar

Melakukan operasi hitung bilangan bulat termasuk penggunaan sifat-sifatnya.

Indikator

- ❖ Siswa dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian pada bilangan bulat

Materi Pokok

Operasi hitung bilangan bilangan bulat.

Pengalaman Belajar

- ❖ Melakukan operasi perkalian dan pembagian pada bilangan bulat

Kegiatan Pembelajaran

Pendekatan : Ketrampilan proses dengan CBSA .

Metode : Presentasi Kelas, Belajar Tim, *Game* Akademik

Langkah Pembelajaran:

Kegiatan Belajar	Waktu
<p>1. Pendahuluan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam kemudian memimpin doa. • Guru menyampaikan maksud dan tujuan penelitian serta langkah-langkah yang akan dilakukan pada pembelajaran dengan model kooperatif tipe TGT dengan efek musik klasik. • Guru menyampaikan kompetensi yang harus dikuasai siswa dalam pembelajaran bilangan bulat ini. 	10 menit
<p>Kegiatan Inti</p> <p style="text-align: center;">Presentasi Kelas diringi musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk berkelompok menjadi 4 kelompok yang telah dibentuk pada hari jumat yang lalu, kelompok heterogen berdasarkan prestasi sebelumnya dan jenis kelamin. • Guru mempresentasikan materi dengan diskusi dua arah antara guru-siswa dan atau siswa-siswa. • Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru. • Guru memberikan kesempatan siswa untuk bertanya. • Siswa mencatat materi yang dipresentasikan guru. 	50 menit

Belajar Tim diringi musik	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan lembar kerja tim dan meminta siswa mendiskusikan dan menyelesaikan soal tim bersama kelompoknya. • Guru mengiringi diskusi dengan musik dan membatasi waktu diskusi dengan menggunakan musik selama 15 menit. • Guru dan peneliti berkeliling memantau jalannya belajar tim ini dan memberikan arahan bila diperlukan. • Guru mengingatkan siswa yang telah paham dalam menyelesaikan soal, membantu teman kelompoknya yang mengalami kesulitan. • Siswa mempresentasikan hasil belajar timnya di depan kelas. • Guru menyimpulkan hasil belajar tim. 	
Game diringi musik	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan akan ada game, musik diganti dengan musik yang dapat memberikan semangat • Guru meminta perwakilan kelompok mengambil kartu game dan menyelesaikan soal game dengan pemikiran bersama kelompok. • Guru dan siswa membahas soal game yang belum terjawab. • Guru menuliskan skor game 1 ke lembar skor. 	
Penutup	10 menit
<ul style="list-style-type: none"> • Guru memotivasi siswa untuk belajar. • Menutup dengan doa dan salam. 	

Alat dan Sumber Bahan

Alat : *White board*, papan tulis, kapur tulis, spidol, penghapus dan alat peraga (garis bilangan dari kertas).

Sumber Bahan :

- 1) Rina Armaini,dkk, *Matematika 5*, Bandung: Penerbit Acarya Media Utama, 2004.
- 2) Tim Matematika, *Cerdas Matematika 5A*, Bogor : Penerbit Yudhistira, 2007.
- 3) M. Khafid, dk, *Pelajaran Matematika 5 (Penekanan Pada Berhitung)*, Jakarta : Penerbit Erlangga, 2004.

Penilaian

Keaktifan dan kesungguhan siswa selama pembelajaran
 Hasil kerja tim
 Skor hasil *Game* Akademik

Yogyakarta, 28 Agustus 2007

Mengetahui,

Kolaborator

Peneliti

Sunarti Ari Priyana, S.Pd
 NIP. 992 031 012

Asrodin
 NIM. 03430347

RENCANA PEMBELAJARAN
Siklus / Pertemuan: II / 05

Nama Sekolah : SD Muhammadiyah Blawong II
 Hari/Tanggal : Kamis / 30 Agustus 2007
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V / I
 Materi Pokok : Operasi Hitung Bilangan Bulat
 Waktu : 07.00—08.10 WIB (2 x 35 menit)

Standar Kompetensi

Melakukan operasi hitung bilangan bulat dalam pemecahan masalah.

Kompetensi Dasar

Melakukan operasi hitung bilangan bulat termasuk penggunaan sifat-sifatnya.

Indikator

Siswa mampu melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan pada bilangan bulat.

Materi Pokok

Operasi hitung bilangan bilangan bulat.

Pengalaman Belajar

Melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat

Kegiatan Pembelajaran

Pendekatan : Ketrampilan proses dengan CBSA .

Metode : Presentasi Kelas, Belajar Tim, *Game* Akademik

Langkah Pembelajaran:

Kegiatan Belajar	Waktu
1. Pendahuluan	5 menit
<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam kemudian memimpin doa. • Guru memberikan apersepsi materi yang lalu. 	
Kegiatan Inti	60 menit
Presentasi Kelas diringi musik	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk duduk berkelompok seperti hari selasa lusa. • Guru mempresentasikan materi dengan diskusi dua arah antara guru-siswa dan atau siswa-siswa.. • Siswa menjawab pertanyaan yang diajukan guru. • Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menanyakan materi yang belum jelas.. • Siswa mencatat materi yang dipresentasikan guru. 	
Belajar Tim diringi musik	
<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagikan lembar kerja tim dan meminta siswa mendiskusikan dan menyelesaikan soal yang ada dalam LKS bersama kelompoknya masing-masing. 	

<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengiringi diskusi dengan musik dan membatasi waktu diskusi dengan menggunakan musik selama sekitar 15 menit. • Guru dan peneliti berkeliling memantau jalannya belajar tim ini dan memberikan arahan bila diperlukan. • Guru mengingatkan siswa yang telah paham dalam menyelesaikan soal untuk mengajari teman kelompoknya yang masih mengalami kesulitan. • Siswa mempresentasikan hasil belajar timnya di depan kelas. • Guru menyimpulkan hasil belajar tim. <p style="text-align: center;">Game diringi musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menyampaikan akan ada game, musik diganti dengan musik yang dapat memberikan semangat • Guru meminta perwakilan kelompok mengambil kartu game dan menyelesaikan soal game dengan pemikiran bersama kelompok. • Guru dan siswa membahas soal game yang belum terjawab. • Guru menuliskan skor game 2 ke lembar skor. <p>Penutup Guru memotivasi siswa untuk belajar. Menutup dengan doa dan salam.</p>	5 menit
--	---------

Alat dan Sumber Bahan

Alat : *White board*, papan tulis, kapur tulis, spidol, penghapus dan alat peraga (garis bilangan dari kertas).

Sumber Bahan :

- 1) Rina Armaini,dkk, *Matematika 5*, Bandung: Penerbit Acarya Media Utama, 2004.
- 2) Tim Matematika, *Cerdas Matematika 5A*, Bogor : Penerbit Yudhistira, 2007.
- 3) M. Khafid, dk, *Pelajaran Matematika 5 (Penekanan Pada Berhitung)*, Jakarta : Penerbit Erlangga, 2004.

Penilaian

Keaktifan dan kesungguhan siswa selama pembelajaran
Hasil kerja tim
Skor hasil *Game* Akademik

Yogyakarta, 30 Agustus 2007

Mengetahui,

Kolaborator

Peneliti

Sunarti Ari Priyana, S.Pd
NIP. 992 031 012

Asrodin
NIM. 03430347

RENCANA PEMBELAJARAN
Siklus / Pertemuan: II / 06

Nama Sekolah : SD Muhammadiyah Blawong II
 Hari/Tanggal : Jumat / 31 Agustus 2007
 Mata Pelajaran : Matematika
 Kelas/Semester : V/I
 Materi Pokok : Operasi Hitung Bilangan Bulat
 Waktu : 09.40—10.50 WIB (2 x 35 menit)

Standar Kompetensi

Melakukan operasi hitung bilangan bulat dalam pemecahan masalah.

Kompetensi Dasar

Melakukan operasi hitung bilangan bulat termasuk penggunaan sifat-sifatnya.

Indikator

- ❖ Siswa dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian pada bilangan bulat
- ❖ Siswa dapat melakukan operasi hitung campuran pada bilangan bulat.
- ❖ Siswa dapat menyelesaikan masalah sehari-hari yang terkait dengan dengan bilangan bulat

Materi Pokok

Operasi hitung bilangan bilangan bulat.

Pengalaman Belajar

- ❖ Melakukan operasi perkalian dan pembagian pada bilangan bulat
- ❖ Melakukan operasi hitung campuran pada bilangan bulat.
- ❖ Menyelesaikan masalah sehari-hari yang terkait dengan dengan bilangan bulat

Kegiatan Pembelajaran

- A. Pendekatan : Keterampilan proses dengan CBSA penerapan konsep.
 B. Model : Pembelajaran kooperatif TGT dengan efek musik klasik
 C. Metode : Turnamen , Penghargaan tim
 D. Langkah Pembelajaran:

Kegiatan Belajar	Waktu
1. Pendahuluan <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberi salam kemudian memimpin doa. • Guru menanyakan kesiapan siswa dalam turnamen. • Guru menjelaskan aturan dalam mengikuti turnamen ini. 	10 menit
2. Kegiatan Inti <p style="text-align: center;">Turnamen diringi musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk maju ke depan kelas terlebih dahulu. • Guru menempatkan siswa-siswa dari masing-masing kelompok yang harus bertanding di meja turnamen I, II, III dan IV. 	55 menit

<ul style="list-style-type: none"> • Guru bersama peneliti membagikan soal turnamen, kartu turnamen kepada masing-masing meja turnamen. • Guru mempersilahkan masing-masing siswa untuk mengambil 4 kartu turnamen dengan aturan yang telah ditetapkan. • Guru mempersilahkan siswa untuk melakukan turnamen selama maksimal 40 menit. • Siswa menuliskan skor yang diperoleh ke dalam lembar skor game dan turnamen • Guru mengiringi turnamen ini dengan musik yang dapat memberi semangat bertanding selama maksimal 40 menit. • Guru dan peneliti berkeliling mengawasi turnamen. • Guru dan siswa membahas jika ada soal turnamen yang belum terjawab, sementara peneliti membantu merekap hasil perolehan skor akhir game dan turnamen. <p style="text-align: center;">Penghargaan Tim diringi musik</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penghargaan kepada tim dan memberikan hadiah yang telah disiapkan oleh peneliti. <p>3. Penutup Guru memotivasi siswa untuk belajar. Menutup dengan doa dan salam.</p>	5 menit
---	---------

Alat dan Sumber Bahan

Alat : *White board*, papan tulis, kapur tulis, spidol, penghapus dan alat peraga (garis bilangan dari kertas).

Sumber Bahan :

- 1) Rina Armaini,dkk, *Matematika 5*, Bandung: Penerbit Acarya Media Utama, 2004.
- 2) Tim Matematika, *Cerdas Matematika 5A*, Bogor : Penerbit Yudhistira, 2007.
- 3) M. Khafid, dk, *Pelajaran Matematika 5 (Penekanan Pada Berhitung)*, Jakarta : Penerbit Erlangga, 2004.

Penilaian

1. Kesungguhan siswa dalam mengikuti turnamen
2. Skor hasil turnamen.

Yogyakarta, 31 Agustus 2007

Mengetahui,

Kolaborator

Peneliti

Sunarti Ari Priyana, S.Pd
NIP. 992 031 012

Asrodin
NIM. 03430347

Lampiran 3

Lembar Observasi Pembelajaran
Lembar Aktivitas Tim

LEMBAR OBSERVASI PEMBELAJARAN

PEMBELAJARAN MATEMATIKA KOOPERATIF TIPE TGT DENGAN EFEK MUSIK

Pertemuan/Siklus ke- :
Nama Pengamat :
Nama Guru : Sunarti Ari Priyana, S.Pd.
Nama Sekolah : SD Muhammadiyah Blawong II
Kelas/Semester : V / 1
Pokok Bahasan : Bilangan Bulat
Sub Pokok Bahasan :
Hari/Tanggal :
Waktu :

Berkut ini disajikan beberapa pernyataan, Anda diharap membubuhkan tanda (\checkmark) pada kolom yang sesuai dengan keadaan dan aktivitas yang dilakukan oleh guru maupun siswa selama proses pembelajaran dengan memilih :

Skor 1 : kurang Skor 2 : Cukup Skor 3 : Baik

PERNYATAAN	1	2	3
Presentasi Kelas diiringi musik			
1. Guru mempresentasikan bahan pelajaran			
2. Guru membantu siswa mempelajari konsep-konsep dalam bilangan bulat			
3. Siswa memperhatikan presentasi guru dengan sungguh-sungguh			
4. Siswa memberikan respon positif atas penjelasan guru			
Belajar Tim diiringi musik			
5. Guru membunyikan musik			
6. Guru membagi siswa ke dalam kelompok-kelompok kecil			
7. Siswa bekerja sama dengan teman satu kelompok untuk menyelesaikan masalah			
8. Siswa yang sudah menemukan / memahami cara penyelesaian masalah membantu teman yang belum paham			
9. Siswa tetap belajar mandiri dalam kelompok			
10. Siswa berani mengemukakan pendapat			

11. Siswa meminta bantuan guru dalam menafsirkan konsep			
Game diiringi musik			
12. Guru menyuruh perwakilan kelompok mengambil kartu game			
13. Siswa mengambil kartu game			
14. Guru membacakan soal game bagi masing-masing kelompok			
15. Siswa menjawab soal game yang diberikan oleh guru			
Turnamen diiringi musik			
12. Guru menetapkan siswa yang akan bertanding pada meja turnamen			
13. Guru memberikan soal-soal turnamen			
14. Siswa bersungguh-sungguh mengerjakan soal turnamen			
15. Siswa mengerjakan soal-soal turnamen tanpa bantuan temannya			
16. Siswa bertanding dengan lawan seimbang di meja yang ditentukan			
17. Siswa bersungguh-sungguh melakukan yang terbaik untuk kelompoknya			
Penghargaan Tim diiringi musik			
18. Guru memberikan penilaian terhadap aktivitas dan kesungguhan sis-wa dalam mengikuti proses pembelajaran yang berlangsung hari ini			
19. Guru memberikan umpan balik terhadap aktivitas siswa			
20. Siswa menghitung poin pada lembar skor permainan timnya			
21. Guru memberikan penghargaan atas kinerja tim			
22. Guru mengkomunikasikan keberhasilan tim			

Bantul, Agustus 2007

Asrodin
03430347

Lembar Aktifitas Tim SIKLUS I/01

NAMA TIM/KELOMPOK:

Anggota: 1. 4.
2. 5.
3.

❖ INDIKATOR

- Peserta didik mengenal bilangan bulat positif dan negatif
- Peserta didik dapat membaca dan menuliskan bil. Bulat positif dan negatif

❖ PETUNJUK KERJA TIM

Setelah Guru selesai mempresentasikan materi di depan kelas, kerjakan latihan-latihan soal tim berikut bersama kelompok masing-masing !

I. Memahami Bilangan Bulat

A. Memahami bilangan bulat melalui langkah maju-mundur

Tentukan bilangan bulat yang diperoleh!

1. maju lima langkah artinya....
2. Mundur tujuh langkah

B. Memahami bilangan bulat melalui garis bilangan

Gambarlah bilangan berikut dengan garis bilangan dan anak panah!

1. Bilangan 4
2. Bilangan -5

C. Memahami bilangan bulat melalui bayar dan hutang/pinjam

Gantilah pernyataan-pernyataan berikut dengan bilangan bulat!

1. Membayar 100 rupiah artinya
2. Hutang 50 rupiah artinya

II. Membaca dan Menuliskan Lambang Bilangan Bulat

A. Membaca Lambang bilangan bulat

1. 15 dibaca....
2. -23 dibaca....

B. Menuliskan lambang bilangan bulat

1. Negatif sembilan ditulis....
2. Positif sebelas ditulis....



Lembar Aktifitas Tim SIKLUS I/02

NAMA TIM/KELOMPOK:

Anggota: 1. 4.
2. 5.
3.

❖ INDIKATOR

- Peserta didik dapat melakukan operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat

❖ PETUNJUK KERJA TIM

Setelah Guru selesai mempresentasikan materi di depan kelas, kerjakan latihan-latihan soal tim berikut bersama kelompok masing-masing !

A. Mengenal Lawan pada Bilangan Bulat

Tentukan lawan dari bilangan bulat berikut!

3. -13 lawan dari
4. 17 lawan dari

B. Menjumlahkan Bilangan Bulat

1. Menjumlahkan Dua Bilangan Bulat Positif dengan garis bilangan !

$$6 + 3 = \dots$$

2. Menjumlahkan Dua Bilangan Bulat Negatif dengan garis bilangan!

$$-1 + -5 = \dots$$

3. Menjumlahkan Bilangan Bulat Positif dan Negatif dengan garis Bilangan!

$$4 + (-3) = \dots$$

C. Mengurangkan Bilangan Bulat

1. Kurangkan dua buah Bilangan bulat Positif berikut dengan menggunakan garis bilangan! $9 - 5 = \dots$

2. Kurangkan dua bilangan bulat negatif berikut dengan menggunakan garis bilangan!

$$-3 - (-7) = \dots$$

3. Kurangkan bilangan bulat positif dengan bilangan negatif berikut!

$$6 - (-4) = \dots$$

4. Kurangkan Bilangan bulat negatif dan bilangan bulat positif berikut!

$$-8 - 9 = \dots$$





Lembar Aktifitas Tim SIKLUS II/04

NAMA TIM/KELOMPOK:

Anggota: 1. 4.
2. 5.
3.

❖ **INDIKATOR**

- Peserta didik dapat melakukan operasi perkalian dan pembagian bilangan bulat

❖ **PETUNJUK KERJA TIM**

Setelah Guru selesai mempresentasikan materi di kelas, kerjakan latihan-latihan soal tim berikut bersama kelompok kalian masing-masing !

A. Perkalian Bilangan bulat Positif dan Positif

1. $23 \times 12 = \dots$
2. $14 \times 27 = \dots$
3. $67 \times 76 = \dots$

B. Perkalian Bilangan bulat Positif dan Negatif

1. $4 \times (-9) = \dots$
2. $26 \times (-4) = \dots$
3. $-13 \times 5 = \dots$
4. $-15 \times 7 = \dots$

C. Perkalian Bilangan Bulat Negatif dengan Negatif

1. $-4 \times (-6) = \dots$
2. $-7 \times (-18) = \dots$
3. $-34 \times (-21) = \dots$

D. Pembagian Bilangan bulat Positif dan Positif

1. $78 : 13 = \dots$
2. $96 : 24 = \dots$
3. $169 : 13 = \dots$

E. Pembagian Bilangan bulat Positif dengan Negatif

1. $15 : (-3) = \dots$
2. $68 : (-17) = \dots$
3. $-35 : 7 = \dots$
4. $-76 : 19 = \dots$

F. Pembagian Bilangan bulat Positif dengan Negatif

1. $-45 : (-3) = \dots$
2. $-54 : (-6) = \dots$
3. $-108 : (-4) = \dots$

Lembar Aktifitas Tim SIKLUS II/05

NAMA TIM/KELOMPOK:

Anggota: 1. 4.
2. 5.
3.

menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan bilangan bulat.

❖ PETUNJUK KERJA TIM

Setelah Guru selesai mempresentasikan materi di depan kelas, kerjakan latihan-latihan soal tim ini bersama kelompok kalian masing-masing!

A. Operasi Hitung Campuran Bilangan Bulat



1. $8 - 3 + (-11) = \dots$
2. $-6 + ((-5) - 13) = \dots$
3. $4 + (-18) \times 3 = \dots$
4. $-48 : 16 - 32 = \dots$
5. $7 \times (3 + 4) = \dots$
6. $3 + (34 : (-2)) - 7 = \dots$

B. Menyelesaikan permasalahan sehari-hari yang berkaitan dengan bilangan bulat

1. Perusahaan pakaian mengirimkan 45 potong pakaian jadi ke toko Amanda. Dari jumlah yang dikirim itu, 12 potong dikembalikan lagi karena rusak. Jika harga 1 potong pakaian itu Rp 12.000,00. berapa uang yang didapat perusahaan itu?
2. Ayah mempunyai 4 kandang itik, tiap kandang berisi 150 ekor itik. Karena sudah tua, ayah menjual 43 itik yang sudah tua itu. Uang hasil penjualan itik yang tua itu dibelikan lagi itik muda sebanyak 75 ekor. Berapa ekor itik yang dimiliki oleh ayah sekarang?

Lampiran 4

Jurnal Harian

JURNAL HARIAN

A. Konteks

Siklus/Pertemuan Ke-	: I/1
Pokok Bahasan	: Bilangan Bulat
Sub Pokok Bahasan	: Mengenal, Memahami, Membaca dan Menuliskan Bilangan Bulat Positif dan Negatif
Hari/Tanggal	: Selasa / 21 Agustus 2007
Waktu	: 09.40 –10.50 WIB

B. Aktivitas Guru dan Siswa selama Pembelajaran

1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa kemudian memimpin doa.
2. Guru menyampaikan bahwa hari ini akan dilaksanakan pembelajaran matematika dengan model TGT dengan iringan musik klasik.
3. Guru menyampaikan manfaat dari musik klasik kepada siswa dan siswa memperhatikan penyampaian guru.
4. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan pada model pembelajaran TGT dengan iringan musik ini.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai siswa dalam materi ini.
6. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok kecil terdiri atas 4—5 orang siswa per kelompok dimana tiap kelompok heterogen berdasarkan nilai dan jenis kelamin.
7. Guru memulai mempresentasikan materi bilangan bulat dengan mengajukan pertanyaan apakah yang dimaksud bilangan bulat.
8. Guru menggambarkan garis bilangan bulat di papan tulis, kemudian menanyakan anggota-anggota bilangan bulat.
9. Siswa merespon pertanyaan guru dengan keras dan serentak menyebutkan anggota-anggota bilangan bulat baik positif atau negative, kemudian guru menuliskannya pada garis bilangan yang sudah dibuat di papan tulis.
10. Guru menjelaskan cara membaca dan menuliskan lambang bilangan bulat.
11. Guru menjelaskan cara memahami bilangan bulat dengan menggunakan cara langkah maju-mundur, di atas/di bawah permukaan laut, hutang-bayar. Dan siswa memperhatikan presentasi dari guru dengan penuh perhatian.
12. Guru membagikan lembar aktivitas tim kepada masing-masing kelompok.
13. Guru mempersilahkan siswa mengerjakan LAS tersebut bersama-sama kelompoknya masing-masing.
14. Guru mulai membunyikan musik klasik karya Kitaro untuk mengiringi diskusi dan kerja kelompok.
15. Guru mengelilingi kelompok guna memantau jalannya kerja tim.
16. Guru memberikan arahan dan semangat bagi kelompok yang anggota timnya belum aktif semua anggotanya dalam menyelesaikan soal untuk timnya.
17. Guru menyampaikan kepada siswa yang sudah paham untuk menjelaskan kepada anggotanya yang masih mengalami kesulitan.

18. Guru mempersilahkan masing-masing kelompok mengumpulkan hasil diskusi / kerja tim.
19. Guru menyuruh masing-masing kelompok mewakili satu anggotanya untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya ke depan kelas.
20. Guru memberikan *applause* kepada siswa atas kesungguhannya dalam kerja kelompok.
21. Guru menyampaikan bahwa ada game pada pembelajaran hari ini, dan menyampaikan aturan dalam mengikuti game ini.
22. Guru mengganti musik klasiknya dengan musik klasik yang tempo tinggi.
23. Guru mempersilahkan wakil kelompok maju ke depan mengambil kartu game yang telah dibuat.
24. Wakil dari kelompok itu mengambil kartu game dan membacakan soal game sesuai dengan nomor kartu game yang diambilnya kepada kelompoknya sendiri kemudian kelompok dengan pemikiran bersama anggotanya menjawabnya.
25. Ketika kelompok II mendapat soal game nomor 9, ternyata kelompok II salah menjawabnya. Guru melemparkan kepada kelompok lain untuk menjawabnya. Akhirnya kelompok III yang mengacungkan tangannya paling cepat diantara 2 kelompok lain, berhasil menjawabnya.
26. Siswa terlihat antusias dan bersemangat dalam mengikuti game ini untuk menyumbangkan skor bagi timnya. Hampir tidak ada siswa yang tidak aktif pada saat sesi game ini.
27. Guru menyampaikan kesimpulan materi hari ini, kemudian siswa merangkum dan mencatat dalam bukunya.
28. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar dan menyuruh siswa belajar di rumah bersama kelompoknya guna mencapai mempersiapkan pembelajaran besok Kamis dan turnamen yang akan diadakan hari Jumat mendatang.
29. Guru mengatakan bahwa bagi kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbanyak dari hasil game dan turnamen akan mendapat hadiah/penghargaan.
30. Siswa terlihat bertambah semangat ditunjukkan dengan pertanyaan yang secara spontan dilontarkan semua kelompok mengenai hadiahnya apa.
31. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

C. Catatan Khusus

1. Siswa masih belum sportif dalam mengikuti game. Siswa yang tidak ditunjuk karena kalah cepat mengacungkan tangan, ikut menjawab soal game. Tapi hal ini juga menunjukkan betapa semangat dan antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran.
2. Pada waktu guru menyampaikan presentasi materi, masih terdapat beberapa siswa yang kurang konsentrasi dan kurang memperhatikan presentasi dari guru

JURNAL HARIAN

A. Konteks

Siklus / Pertemuan Ke- : I / 2
Pokok Bahasan : Bilangan Bulat
Sub Pokok Bahasan : Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat.
Hari/Tanggal : Selasa / 23 Agustus 2007
Waktu : 07.00 – 08.10 WIB

B. Aktivitas Guru dan Siswa selama Pembelajaran

1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa
2. Guru mengingatkan bahwa pembelajaran hari ini masih dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan iringan musik klasik.
3. Guru menanyakan kesiapan siswa untuk belajar.
4. Guru mengingatkan kembali materi pelajaran hari Selasa yang lalu yaitu mengenal, memahami membaca dan menuliskan bilangan bulat positif dan negatif karena masih terkait dengan materi yang akan dipelajari pada hari ini.
5. Guru memberi pertanyaan kepada siswa tentang materi yang lalu.
6. Siswa merespon pertanyaan guru dengan menjawab secara bersama-sama.
7. Guru mulai mempresentasikan materi hari ini yaitu operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.
8. Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh.
9. Guru mempersilahkan siswa yang belum jelas dengan presentasi materi hari ini untuk bertanya.
10. Guru mempersilahkan siswa untuk mencatat materi yang telah dipresentasikan.
11. Guru membagikan lembar aktivitas tim kepada masing-masing kelompok.
12. Guru mulai membunyikan musik klasik untuk mengiringi diskusi dan kerja kelompok.
13. Guru mempersilahkan siswa untuk mendiskusikan dan mengerjakan soal-soal latihan dalam lembar aktivitas tim tersebut bersama kelompoknya masing-masing.
14. Guru menyampaikan bahwa diskusi dan kerja tim ini harus sudah selesai jika musik yang mengiringi diskusi itu berhenti.
15. Siswa bertanya kepada guru berapa lama musiknya di bunyikan.
16. Guru merespon pertanyaan siswa dengan menjawab pertanyaan itu dengan baik.
17. Siswa bersama kelompoknya mulai mendiskusikan dan mengerjakan soal dalam lembar aktivitas tim.
18. Guru mengelilingi kelas guna memantau jalannya kerja tim dan memberikan arahan bila diperlukan.
19. Guru mengingatkan siswa yang sudah paham untuk menjelaskan pada teman kelompoknya yang belum jelas.

20. Guru menyuruh siswa mengumpulkan hasil diskusi dan kerja kelompok ke depan kemudian mempersilahkan perwakilan dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan kerja kelompoknya.
21. Guru memberikan game bagi siswa dan mengumumkan perolehan skor sementara dari hasil game yang pertama hari selasa yang lalu.
22. Guru memberikan semangat bagi semua kelompok untuk berjuang bagi kelompoknya agar kelompoknya menjadi yang terbaik.
23. Siswa terlihat gembira dan bersemangat begitu tahu akan ada game lagi.
24. Guru mempersilahkan perwakilan kelompok maju ke depan untuk mengambil kartu game.
25. Siswa membacakan soal game bagi kelompoknya sendiri, namun karena siswa dalam membacakan soal game terkadang kurang keras maka guru mengulangi membacakan soal game tersebut.
26. Guru mengumumkan skor sementara dari hasil dua game yang telah dimainkan.
27. Guru memberikan motivasi bagi siswa yang skornya masih dibawah kelompok lain agar lebih giat belajar supaya bisa mengejar skor kelompok lain.
28. Guru mengingatkan bahwa besok pagi akan diadakan turnamen antar kelompok dan menyuruh siswa untuk mempersiapkan kelompoknya untuk belajar di rumah bersama kelompoknya untuk menghadapi turnamen besok pagi.
29. Guru menyimpulkan pelajaran hari ini dan memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya.
30. Guru menutup pelajaran hari ini dengan doa dan salam.

JURNAL HARIAN

A. Konteks

Siklus / Pertemuan Ke- : I / 3
Pokok Bahasan : Bilangan Bulat
Sub Pokok Bahasan : Mengenal, Memahami, Membaca dan Menuliskan
Bilangan Bulat Positif dan Negatif
Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan
Bulat.
Hari/Tanggal : Jumat / 24 Agustus 2007
Waktu : 09.40 – 10.50 WIB

B. Aktivitas Guru dan Siswa selama Pembelajaran

1. Guru membuka pelajaran dengan salam, menanyakan kabar siswa kemudian berdoa.
2. Guru kembali mengingatkan bahwa hari ini akan diadakan turnamen.
3. Guru menanyakan kesiapan masing-masing kelompok untuk mengikuti turnamen.
4. Guru dan siswa mempersiapkan meja turnamen yang akan digunakan.
5. Guru menempatkan siswa yang akan bertanding pada masing-masing meja turnamen yang terdiri dari empat meja turnamen.
6. Guru menempatkan lawan yang sebanding pada masing-masing meja turnamen, dimana dalam satu meja turnamen itu terdiri dari empat siswa wakil dari empat kelompok yang menduduki peringkat nilai yang sebanding. Khusus untuk meja ke-5, hanya dua anak saja yang bertanding.
7. Guru menjelaskan aturan dalam mengikuti turnamen ini.
8. Guru dan peneliti membagikan soal turnamen beserta lembar jawabnya.
9. Guru mempersilahkan siswa untuk mengerjakan soal turnamen dengan memberi waktu sampai pukul 10.30 WIB untuk mengerjakannya.
10. Guru mengelilingi kelas untuk memantau dan mengawasi siswa yang sedang mengikuti turnamen dan mengingatkan agar siswa jangan menyontek, memberitahukan jawaban kepada lawannya dalam satu meja turnamen ataupun teman kelompoknya yang sedang bertanding di meja turnamen yang lain.
11. Siswa terlihat antusias dan semangat dalam bermain turnamen.
12. Siswa banyak yang menutupi lembar jawabnya agar tidak disontek oleh lawannya.
13. Terlihat ada beberapa siswa yang meminta bantuan kepada temannya, sehingga peneliti menghampirinya dan mengingatkan agar lebih dapat sportif dalam bertanding.
14. Guru mempersilahkan siswa untuk mengumpulkan lembar jawab turnamennya ke depan sesuai dengan kelompoknya.
15. Siswa disuruh untuk kembali dikelompoknya masing-masing(kelompok yang kemarin).
16. Guru menanyakan bagaimana soal turnamennya apakah ada yang sulit.
17. Guru menyuruh siswa mengerjakan soal turnamen yang dianggap sulit bersama kelompoknya.
18. Peneliti merekap skor rata-rata masing-masing kelompok.

19. Guru mengumumkan hasil skor terakhir untuk minggu ini dari hasil dua game dan satu turnamen yang telah dilalui.
20. Siswa menrespon pengumuman dari guru dengan tepuk tangan dan sorak sorai.
21. Guru menyuruh perwakilan dari tiga kelompok yang berhasil menjadi tim super, tim hebat dan tim baik untuk maju ke depan dan diberi penghargaan/hadiah yang telah disiapkan.
22. Guru memberikan motivasi kepada kelompok yang belum berhasil menjadi tiga terbaik untuk tidak kecewa dan mendorong agar lebih giat belajar.
23. Guru menutup pembelajaran pada hari ini dengan doa dan salam.

JURNAL HARIAN

A. Konteks

Siklus/Pertemuan Ke- : II/4
Pokok Bahasan : Bilangan Bulat
Sub Pokok Bahasan : Operasi Perkalian dan Pembagian Bilangan Bulat
Hari/Tanggal : Selasa / 28 Agustus 2007
Waktu : 09.40 –10.50 WIB

B. Aktivitas Guru dan Siswa selama Pembelajaran

1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar siswa kemudian memimpin doa.
2. Guru menyampaikan bahwa hari ini akan dilaksanakan pembelajaran matematika dengan model TGT dengan iringan musik klasik.
3. Guru menyampaikan manfaat dari musik klasik kepada siswa dan siswa memperhatikan penyampaian guru.
4. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran yang akan dilakukan pada model pembelajaran TGT dengan iringan musik ini.
5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan kompetensi yang harus dicapai siswa dalam materi ini.
6. Guru membagi siswa menjadi 4 kelompok kecil terdiri atas 4—5 orang siswa per kelompok dimana tiap kelompok heterogen berdasarkan nilai dan jenis kelamin.
7. Guru memulai mempresentasikan materi bilangan bulat dengan mengajukan pertanyaan apakah yang dimaksud bilangan bulat.
8. Guru menggambarkan garis bilangan bulat di papan tulis, kemudian menanyakan anggota-anggota bilangan bulat.
9. Siswa merespon pertanyaan guru dengan keras dan serentak menyebutkan anggota-anggota bilangan bulat baik positif atau negative, kemudian guru menuliskannya pada garis bilangan yang sudah dibuat di papan tulis.
10. Guru menjelaskan cara membaca dan menuliskan lambang bilangan bulat.
11. Guru menjelaskan cara memahami bilangan bulat dengan menggunakan cara langkah maju-mundur, di atas/di bawah permukaan laut, hutang-bayar. Dan siswa memperhatikan presentasi dari guru dengan penuh perhatian.
12. Guru membagikan lembar aktivitas tim kepada masing-masing kelompok.
13. Guru mempersilahkan siswa mengerjakan LAS tersebut bersama-sama kelompoknya masing-masing.
14. Guru mulai membunyikan musik klasik karya Kitaro untuk mengiringi diskusi dan kerja kelompok.
15. Guru mengelilingi kelompok guna memantau jalannya kerja tim.
16. Guru memberikan arahan dan semangat bagi kelompok yang anggota timnya belum aktif semua anggotanya dalam menyelesaikan soal untuk timnya.
17. Guru menyampaikan kepada siswa yang sudah paham untuk menjelaskan kepada anggotanya yang masih mengalami kesulitan.
18. Guru mempersilahkan masing-masing kelompok mengumpulkan hasil diskusi / kerja tim.

19. Guru menyuruh masing-masing kelompok mewakili satu anggotanya untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya ke depan kelas.
20. Guru memberikan *applause* kepada siswa atas kesungguhannya dalam kerja kelompok.
21. Guru menyampaikan bahwa ada game pada pembelajaran hari ini, dan menyampaikan aturan dalam mengikuti game ini.
22. Guru mengganti musik klasiknya dengan musik klasik yang tempo-nya tinggi.
23. Guru mempersilahkan wakil kelompok maju ke depan mengambil kartu game yang telah dibuat.
24. Wakil dari kelompok itu mengambil kartu game dan membacakan soal game sesuai dengan nomor kartu game yang diambilnya kepada kelompoknya sendiri kemudian kelompok dengan pemikiran bersama anggotanya menjawabnya.
25. Ketika kelompok II mendapat soal game nomor 9, ternyata kelompok II salah menjawabnya. Guru melemparkan kepada kelompok lain untuk menjawabnya. Akhirnya kelompok III yang mengacungkan tangannya paling cepat diantara 2 kelompok lain, berhasil menjawabnya.
26. Siswa terlihat antusias dan bersemangat dalam mengikuti game ini untuk menyumbangkan skor bagi timnya. Hampir tidak ada siswa yang tidak aktif pada saat sesi game ini.
27. Guru menyampaikan kesimpulan materi hari ini, kemudian siswa merangkum dan mencatat dalam bukunya.
28. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar lebih giat belajar dan menyuruh siswa belajar di rumah bersama kelompoknya guna mencapai mempersiapkan pembelajaran besok Kamis dan turnamen yang akan diadakan hari Jumat mendatang.
29. Guru mengatakan bahwa bagi kelompok yang berhasil mendapatkan skor terbanyak dari hasil *game* dan turnamen akan mendapat hadiah/penghargaan.
30. Siswa terlihat bertambah semangat ditunjukkan dengan pertanyaan yang secara spontan dilontarkan semua kelompok mengenai hadiahnya apa.
31. Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

C. Catatan Khusus

1. Siswa masih belum sportif dalam mengikuti game. Siswa yang tidak ditunjuk karena kalah cepat mengacungkan tangan, ikut maju ke depan mengerjakan soal game. Tapi hal ini juga menunjukkan betapa semangat dan antusiasnya siswa dalam mengikuti pembelajaran.
2. Pada waktu guru menyampaikan presentasi materi, masih terdapat beberapa siswa yang kurang konsentrasi dan kurang memperhatikan presentasi dari guru

JURNAL HARIAN

A. Konteks

Siklus / Pertemuan Ke-	: II / 5
Pokok Bahasan	: Bilangan Bulat
Sub Pokok Bahasan	: Operasi Hitung campuran dan Penyelesaian masalah terkait bilangan bulat
Hari/Tanggal	: Selasa / 30 Agustus 2007
Waktu	: 07.00 – 08.10 WIB

B. Aktivitas Guru dan Siswa selama Pembelajaran

1. Guru membuka pelajaran dengan salam dan doa
2. Guru mengingatkan bahwa pembelajaran hari ini masih dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan iringan musik klasik.
3. Guru menyajikan musik untuk mengiringi presentasi kelasnya dengan volume agak lirih.
4. Guru menanyakan kesiapan siswa untuk belajar.
5. Guru mengingatkan kembali materi pelajaran hari Selasa yang lalu yaitu mengenal, memahami membaca dan menuliskan bilangan bulat positif dan negatif karena masih terkait dengan materi yang akan dipelajari hari ini.
6. Guru memberi pertanyaan kepada siswa tentang materi yang lalu.
7. Siswa merespon pertanyaan guru dengan menjawab secara bersama-sama.
8. Guru mulai mempresentasikan materi hari ini yaitu operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat.
9. Siswa memperhatikan dan mendengarkan penjelasan guru dengan sungguh-sungguh.
10. Guru mempersilahkan siswa yang belum jelas dengan presentasi materi hari ini untuk bertanya.
11. Guru mempersilahkan siswa untuk mencatat materi yang telah dipresentasikan.
12. Guru membagikan lembar aktivitas tim kepada masing-masing kelompok.
13. Guru mulai membunyikan musik klasik untuk mengiringi diskusi dan kerja kelompok.
14. Guru mempersilahkan siswa untuk mendiskusikan dan mengerjakan soal-soal latihan dalam lembar aktivitas tim tersebut bersama kelompoknya masing-masing.
15. Guru menyampaikan bahwa diskusi dan kerja tim ini harus sudah selesai jika musik yang mengiringi diskusi itu berhenti.
16. Siswa bertanya kepada guru berapa lama musiknya di bunyikan.
17. Guru merespon pertanyaan siswa dengan menjawab pertanyaan itu dengan baik.
18. Siswa bersama kelompoknya mulai mendiskusikan dan mengerjakan soal dalam lembar aktivitas tim.
19. Guru mengelilingi kelas guna memantau jalannya kerja tim dan memberikan arahan bila diperlukan.
20. Guru mengingatkan siswa yang sudah paham untuk menjelaskan pada teman kelompoknya yang belum jelas.

21. Guru menyuruh siswa mengumpulkan hasil diskusi dan kerja kelompok ke depan kemudian mempersilahkan perwakilan dari masing-masing kelompok mempresentasikan hasil diskusi dan kerja kelompoknya.
22. Guru memberikan game bagi siswa dan mengumumkan perolehan skor sementara dari hasil game yang pertama hari selasa yang lalu.
23. Guru memberikan semangat bagi semua kelompok untuk berjuang bagi kelompoknya agar kelompoknya menjadi yang terbaik.
24. Siswa terlihat gembira dan bersemangat begitu tahu akan ada game lagi.
25. Guru mempersilahkan perwakilan kelompok maju ke depan untuk mengambil kartu game.
26. Siswa membacakan soal game bagi kelompoknya sendiri, namun karena siswa dalam membacakan soal game terkadang kurang keras maka guru mengulangi membacakan soal game tersebut.
27. Guru mengumumkan skor sementara dari hasil dua game yang telah dimainkan.
28. Guru memberikan motivasi bagi siswa yang skornya masih dibawah kelompok lain agar lebih giat belajar supaya bisa mengejar skor kelompok lain.
29. Guru mengingatkan bahwa besok pagi akan diadakan turnamen antar kelompok dan menyuruh siswa untuk mempersiapkan kelompoknya untuk belajar di rumah bersama kelompoknya untuk menghadapi turnamen besok pagi.
30. Guru menyimpulkan pelajaran hari ini dan memberikan kesempatan kepada siswa yang ingin bertanya.
31. Guru menutup pelajaran hari ini dengan doa dan salam.

JURNAL HARIAN

A. Konteks

Siklus / Pertemuan Ke- : II / 6
Pokok Bahasan : Bilangan Bulat
Sub Pokok Bahasan : Operasi Perkalian dan pembagian, Operasi Hitung campuran dan Penerapan dalam pemecahan masalah sehari-hari
Hari/Tanggal : Jumat / 31 Agustus 2007
Waktu : 09.40 – 10.50 WIB

B. Aktivitas Guru dan Siswa selama Pembelajaran

1. Guru membuka pelajaran dengan salam, menanyakan kabar siswa kemudian berdoa.
2. Guru kembali mengingatkan bahwa hari ini akan diadakan turnamen.
3. Guru menanyakan kesiapan masing-masing kelompok untuk mengikuti turnamen.
4. Peneliti mempersiapkan meja turnamen yang akan digunakan.
5. Guru menempatkan siswa yang akan bertanding pada masing-masing meja turnamen yang terdiri dari empat meja turnamen.
6. Guru menempatkan lawan yang sebanding pada masing-masing meja turnamen, dimana dalam satu meja turnamen itu terdiri dari empat siswa wakil dari empat kelompok yang menduduki peringkat nilai yang sebanding. Khusus meja kelima hanya dua anak yang bertanding dari kelompok USMAN dan kelompok ABU BAKAR.
7. Guru menjelaskan aturan dalam mengikuti turnamen ini.
8. Siswa yang tidak ikut turnamen dua anak karena ada dua kelompok yang anggotanya 5 orang, Dua siswa yang menduduki peringkat lima pada kelompok yang anggotanya terdiri lima orang ini dipersilahkan duduk di meja di depan kelas dan diberikan soal untuk mengetahui agar tidak mengganggu temannya yang sedang mengikuti turnamen.
9. Guru membagikan soal turnamen beserta lembar jawabnya.
10. Guru mempersilahkan siswa untuk mengerjakan soal turnamen dengan memberi waktu sampai pukul 10.30 WIB untuk mengerjakannya.
11. Guru mengelilingi kelas untuk memantau dan mengawasi siswa yang sedang mengikuti turnamen dan mengingatkan agar siswa jangan menyontek, memberitahukan jawaban kepada lawannya dalam satu meja turnamen ataupun teman kelompoknya yang sedang bertanding di meja turnamen yang lain.
12. Siswa terlihat antusias dan semangat melakukan turnamen.
13. Siswa banyak yang menutupi lembar jawabnya agar tidak disontek oleh lawannya.
14. Guru mempersilahkan siswa untuk mengumpulkan lembar jawab turnamennya ke depan sesuai dengan kelompoknya.
15. Siswa disuruh untuk kembali dikelompoknya masing-masing(kelompok yang kemarin).
16. Guru menanyakan bagaimana soal turnamennya apakah ada yang sulit.

17. Guru bersama siswa membahas soal turnamen sambil menunggu peneliti selesai merekap hasil skor game dan turnamen.
18. Peneliti mengoreksi hasil jawaban siswa dan memberikan skor.
19. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk mencatat.
20. Guru mengumumkan hasil skor terakhir untuk minggu ini dari hasil dua game dan satu turnamen yang telah dilalui.
21. Siswa menrespon pengumuman dari guru dengan tepuk tangan dan sorak sorai.
22. Guru menyuruh perwakilan dari tiga kelompok yang berhasil menjadi tim super, tim hebat dan tim baik untuk maju ke depan dan diberi penghargaan/hadiah yang telah disiapkan.
23. Guru memberikan motivasi kepada kelompok yang belum berhasil menjadi tiga terbaik untuk tidak kecewa dan mendorong agar lebih giat belajar.
24. Guru menutup pembelajaran pada hari ini dengan doa dan salam.

Lampiran 6

1. Hasil Lembar Observasi
Aktivitas Belajar
2. Analisis Hasil Observasi
Aktivitas Belajar

HASIL LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA SIKLUS I

ASPEK KE-	KELOMPOK														
	A B	U M	U S	A L	Σ	A B	U M	U S	A L	Σ	A B	U M	U S	A L	Σ
1	3	3	4	3	13	3	4	4	3	14	4	3	4	4	15
2	4	4	5	3	16	4	3	5	4	16	-	-	-	-	-
3	3	2	4	3	12	3	3	3	2	11	-	-	-	-	-
4	5	3	5	4	17	4	3	5	4	16	1	2	2	1	6
5	4	3	5	4	16	4	4	5	4	17	-	-	-	-	-
6	3	2	3	3	11	4	3	4	3	14	-	-	-	-	-
7	4	3	5	4	16	4	4	5	4	17	5	4	4	4	17
8	5	4	5	4	18	5	4	5	4	18	-	-	-	-	-
9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	4	5	4	18
10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	2	5	4	15

KET:

JUMLAH SISWA : 18 Anak

Hadir :

Pertemuan I : 18 Anak

Pertemuan II : 18 Anak

Pertemuan III : 18 Anak

HASIL LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS BELAJAR SISWA SIKLUS II

ASPEK KE-	KELOMPOK														
	A B	U M	U S	A L	Σ	A B	U M	U S	A L	Σ	A B	U M	U S	A L	Σ
1	4	4	4	3	15	4	3	4	4	15	4	3	4	4	15
2	4	3	4	4	15	5	4	4	4	17	-	-	-	-	-
3	3	2	3	4	12	3	2	4	4	13	-	-	-	-	-
4	5	3	4	4	16	4	4	4	3	15	2	1	2	2	7
5	4	3	4	4	15	5	3	4	4	16	-	-	-	-	-
6	3	2	3	3	11	3	3	4	3	13	-	-	-	-	-
7	4	4	4	4	16	5	3	4	4	16	5	4	5	4	18
8	5	4	4	4	17	5	4	4	4	15	-	-	-	-	-
9	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	5	4	5	4	18
10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	3	4	4	15

KET:

JUMLAH SISWA : 18 Anak

Hadir :

Pertemuan IV : 17 Anak

Pertemuan V : 17 Anak

Pertemuan VI : 18 Anak

Hasil Analisis Aktivitas Belajar Siswa

NO	ASPEK YANG DIAMATI	PRA TINDAKAN	SIKLUS I	SIKLUS II
1	Merespon pertanyaan guru	44.44% (Sedang)	77.78% (Tinggi)	86.60% (Sangat Tinggi)
2	Mendengar dan memperhatikan presentasi guru	61.11% (Tinggi)	88.89% (Sangat Tinggi)	94.12% (Sangat Tinggi)
3	Bertanya	33.33% (Rendah)	63.89% (Tinggi)	73.63% (Tinggi)
4	Mencatat	77.78% (Tinggi)	72.22% (Tinggi)	73.75% (Tinggi)
5	Berdiskusi dalam kelompok	–	91.67% (Sangat Tinggi)	91.18% (Sangat Tinggi)
6	Mengemukakan pendapat	27.78% (Rendah)	69.45% (Tinggi)	70.59% (Tinggi)
7	Mengerjakan soal LKS/Game/Turnamen	88.89% (Sangat Tinggi)	92.59% (Sangat Tinggi)	94.12% (Tinggi)
8	Mengikuti game	–	100% (Sangat Tinggi)	100% (Sangat Tinggi)
9	Mengikuti Turnamen	–	100% (Sangat Tinggi)	100% (Sangat Tinggi)
10	Ikut merayakan keberhasilan tim	–	83.33% (Sangat Tinggi)	83.33% (Sangat Tinggi)
Rata-rata		55.56% (Sedang)	83.98% (Sangat Tinggi)	86.73% (Sangat Tinggi)

Lampiran 7

1. Hasil Lembar Observasi
Motivasi Belajar
2. Analisis Hasil Observasi
Motivasi Belajar

HASIL LEMBAR OBSERVASI MOTIVASI BELAJAR SISWA SIKLUS II

ASPEK	KELOMPOK														
	A B	U M	U S	A L	Σ	A B	U M	U S	A L	Σ	A B	U M	U S	A L	Σ
1	4	3	3	4	14	4	3	4	4	15	4	3	4	4	15
2	4	3	4	4	15	4	4	4	4	16	-	-	-	-	-
3	3	2	3	3	11	3	2	4	3	12	-	-	-	-	-
4	3	2	2	3	10	3	2	3	3	11	-	-	-	-	-
5	4	3	3	4	14	5	3	4	4	16	-	-	-	-	-
6	2	2	3	3	10	3	2	3	4	12	-	-	-	-	-
7	2	2	3	2	9	3	2	3	4	12	-	-	-	-	-
8	3	3	4	4	14	4	3	4	4	15	4	3	5	4	16
9	5	3	4	4	16	5	3	4	3	16	-	-	-	-	-
10	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	4	5	4	17
11	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	4	3	5	4	16

KET:

JUMLAH SISWA : 18 Anak

Hadir :

Pertemuan IV : 17 Anak

Pertemuan V : 17 Anak

Pertemuan VI : 18 Anak

Hasil Analisis Motivasi Belajar Siswa

NO	ASPEK YANG DIAMATI	PRA TINDAKAN	SIKLUS I	SIKLUS II
1	Bersemangat untuk menjawab pertanyaan guru	33.33% (Rendah)	79.63% (Tinggi)	84.64% (Sangat Tinggi)
2	Memperhatikan presentasi guru	50% (Sedang)	83.34% (Sangat Tinggi)	91.18% (Sangat Tinggi)
3	Bertanya pada teman kelompoknya	–	61.11% (Tinggi)	67.65% (Tinggi)
4	Bertanya pada guru	22.22% (Rendah)	58.34% (Rendah)	61.76% (Tinggi)
5	Bersemangat bekerjasama dalam kelompok	–	83.33% (Sangat Tinggi)	88.24% (Sangat Tinggi)
6	Aktif berpendapat	27.78% (Rendah)	63.89% (Tinggi)	64.71% (Tinggi)
7	Mempetahankan pendapat	11.11% (Sangat Rendah)	52.78% (Rendah)	61.77% (Tinggi)
8	Bersungguh-sungguh mengerjakan LKS/ Game/Turnamen	66.67% (Rendah)	81.48% (Sangat Tinggi)	86.49% (Sangat Tinggi)
9	Bersemangat dalam mengikuti game	–	88.89% (Sangat Tinggi)	94.12% (Sangat Tinggi)
10	Bersemangat dalam mengikuti turnamen	–	83.33% (Sangat Tinggi)	94.44% (Sangat Tinggi)
11	Bersemangat setelah mendapat penghargaan	–	88.89% (Sangat Tinggi)	88.89% (Sangat Tinggi)
Rata-rata		35.19% (Rendah)	75% (Tinggi)	80.35% (Sangat Tinggi)

Lampiran 5

Pedoman Wawancara

Hasil Wawancara

PANDUAN WAWANCARA SISWA PADA AWAL/PRA TINDAKAN

1. Apakah siswa senang dengan matematika? Apa alasannya ?
2. Menurut siswa, apakah belajar matematika itu sulit ? Mengapa ?
3. Bagaimana cara siswa belajar matematika selama ini?
4. Menurut siswa, bagaimana pembelajaran matematika yang diterapkan guru selama ini ?
5. Kendala apa saja yang dihadapi siswa dalam belajar matematika ?
6. Pembelajaran matematika seperti apa yang diinginkan oleh siswa ?

PANDUAN WAWANCARA SISWA

1. Apakah adik-adik suka mendengarkan musik? Bagaimana dengan musik yang digunakan selama pembelajaran?
2. Menurut adik-adik belajar matematika antara model yang biasa ibu guru terapkan dengan model pembelajaran *team game tournaments* dengan diiringi musik lebih asyikan mana?
3. Adakah yang menarik dari pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan diiringi musik? Apakah yang menarik dari model pembelajaran seperti ini?
4. Melalui pembelajaran matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan diiringi musik apa adik lebih bisa aktif dalam mengikuti pembelajaran matematika?
5. Bagaimana dengan motivasi belajar matematika adik-adik, apa adik-adik lebih termotivasi dalam belajar matematika dengan model pembelajaran TGT dengan menggunakan iringan musik?
6. Kira-kira kalau ada, kesulitan dalam belajar matematika dengan menggunakan model seperti ini apa sich?

PANDUAN WAWANCARA GURU

1. Adakah perbedaan pembelajaran dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan menggunakan iringan musik dengan metode yang diterapkan sebelumnya? Jika ada perbedaan itu menyangkut apa saja ?
2. Adakah persiapan khusus dalam menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan iringan musik ini?
3. Bagaimana aktivitas siswa dalam mengikuti pembelajaran dengan metode seperti ini ?
4. Bagaimana motivasi siswa selama mengikuti pembelajaran dengan metode seperti ini?
5. Hambatan apa saja yang dialami guru dalam menerapkan metode seperti ini?
6. Melihat prospek ke depan, bagaimana tanggapan guru mengenai model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan memadukan iringan musik ini?

DOKUMEN HASIL WAWANCARA SISWA AWAL / PRA TINDAKAN

Hari /Tanggal : Selasa / 17 Juli 2007
Pukul : 09.15—Selesai (15 Menit)
Tempat : Perpustakaan Sekolah
Situasi : Wawancara berlangsung pada waktu jam istirahat. Wawancara dilakukan dengan 6 siswa yang dipilih berdasarkan perbedaan kemampuan akademik masing-masing diwakili dua anak atas rekomendasi guru.

- P : *"Assalamualaikum...Dek. Selamat pagi."*
S1+S2+S3+S4+S5+S6: *"Wa'alaikumsalam."* (Siswa menjawab agak malu-malu)
P : *"Gimana ni kabarnya...Baik kan?"*
S1+S2+S3+S4+S5: *"Alhamdulillah baik, Mas...eh panggilnya Mas apa Pak... ini?"*
P : *"Ehm...panggilnya Mas aja ya...! Biar bisa jadi lebih akrab..kan?Maaf ya, ini saya mau ngobrol bentar aja kok. Kemarin saya masuk ke kelas kalian waktu pelajaran matematika, kan?"*
S2+S5 : *"Ya Mas, trus ada apa ya ... Mas?"*
P : *"Kemarin itu Saya mengamati cara belajar kalian lho... Gimana menurut adik-adik, kalian senang belajar matematika?"*
S1 : *"Sebenarnya suka Mas...?"*
P : *"Alasannya apa?"*
S1 : *"Soalnya saya pengin jadi guru matematika Mas..."*
S2 : *"Kalo saya...ehm...saya suka pelajaran menghitung,.. Mas!"*
S3 : *"Kalau saya biasa-biasa aja ya Mas... Habis kurang seru sih!"*
P : *"Wah, bagus juga kalian ya? (Peneliti memandang S1dan S2). Kalau kamu, misalkan pembelajaran matematikanya dibuat lebih seru dari biasanya, kamu akan suka belajar matematika?"* (Tanya guru kepada S3)
S3 : *"Ya...Mas."*
P : *"Good... Lalu menurut adik-adik, matematika itu sulit nggak sih?"*
S4 : *"Kalau menurut saya... matematika itu nggak sulit-sulit amat."*
S5 : *"Kalau menurut saya... ya lumayan Mas. Kadang merasa sulit dan kadang nggak."*
S6 : *"Kalau saya matematika itu sulit kok Mas"*
P : *"Oo...jadi gitu ya. Ehm...kalau pengin bisa matematika ya harus rajin belajar. Ya...kan.(Siswa mengangguk sambil tersenyum). Lalu bagaimana cara adik-adik belajar matematika selama ini?"*
S3 : *"Ya...biasanya kita belajar matematika itu seperti kemarin itu... Mendengarkan guru saja."* (Jawab S3 dengan berani)
P : *"Adik-adik senang nggak belajar dengan cara seperti itu?"*
S2 : *"Bosan, Mas...Tiap hari kayak gitu terus. Kurang asyik"*
S1 : *"Ya...Mas. Kalau cuma dengerin guru itu bikin ngantuk."*
P : *"Trus, masalah apa yang adik-adik hadapi selama belajar matematika di kelas?"*
S4 : *"Kalau saya... ya ngantuk itu tadi Mas."*

- S5 : " Kalau saya terganggu anak-anak TK di samping itu lho Mas. Apalagi kalo waktu mereka istirahat. Suaranya berisik banget dan bikin suasana kelas nggak nyaman."
- P : " Kalau gitu, pembelajaran matematika yang seperti apa yang adik-adik inginkan?"
- S1+S4 : " Kalau saya pengen pembelajaran matematika yang tidak bikin ngantuk pokoknya."
- P : " Maksudmu bikin kamu lebih aktif belajar?"
- S1+S4 : " Ya bisa gitu juga, Mas."
- P : " Kalau kamu ?"
- S2+S6 : " Kalau saya pengen pembelajaran matematika yang ada kelompoknya ...Mas"
- S3+S5 : " Kalau saya pengen belajar yang menyenangkan."
- S3 : " Kalau saya.... yang penting selama belajar di kelas itu nyaman dan nggak terganggu."
- P : " Wah ternyata keinginannya beda-beda ya. Ya udah... terima kasih ya adik-adik.. Mas pamit dulu. Kapan-kapan Insya Allah saya ke sini lagi. Wasalamualaikum."
- S1+S2+S3+S4+S5+S6: " Wa'alaikum salam..."

DOKUMEN HASIL WAWANCARA SISWA SIKLUS I

Hari /Tanggal : Sabtu / 25 Agustus 2007
Pukul : 09.15—Selesai (15 Menit)
Tempat : Perpustakaan Sekolah
Situasi : Wawancara berlangsung pada waktu jam istirahat.
Wawancara dilakukan dengan 6 siswa yang dipilih berdasarkan perbedaan kemampuan akademik masing-masing diwakili dua anak.

- P : *"Assalamualaikum ...adek-adek. Maaf ya...udah lama nich nunggunya?"*
(Tanya peneliti sambil berjabat tangan dengan siswa)
- S1-S6: *"Wa'alaikum salam wr.wb... Mas. Nggak kok. Baru aja keluar istirahat."*
- P : *"Oo...gitu ya! Ini, Mas Cuma mua ngobrolin tentang pembelajaran matematika yang digunakan kemarin. Bisa kan?"*
- S1-S6 : *"Iya...Mas. Bisa aja kok."* (Jawab siswa dengan ramah)
- P : *"Adek-adek suka dengerin musik nggak sih?"*
- S1-S6 : *"Suka..."* (Jawab siswa serentak)
- P : *"Gimana dengan musik yang digunakan selama pembelajaran kemarin oleh Ibu Guru?"*
- S2 : *"Kalau yang digunakan Bu Guru, musiknya kayaknya belum pernah dengar Mas. Lagian nggak ada liriknya. Tapi suka juga kok. Daripada dengerin suara anak-anak TK."*
- S5 : *"Iya...Mas. Kok musiknya nggak yang Kucing Garong aja Mas. Kan lebih jreng. Tapi lumayan seneng juga Mas. Apa lagi waktu musik pas waktu turnamen dan game. Saya jadi tambah semangat.Mbok besok musiknya diputar sejak awal, Mas....!"*
- P : *"Oo..gitu ya. Ya, nanti saya tak ngomong ke Bu Guru dulu kalau minta gitu. Terus...menurut adik-adik, bagaimana pembelajaran matematika dengan model seperti yang diterapkan minggu ini oleh Bu Guru dan Mas Peneliti?"*
- S1 : *"Lumayan asyik Mas...lebih aktif dan tambah semangat. Apalagi diberi skor... Jadi tambah semangat...!"*
- S4+S6 : *"Iya Mas... kelompok saya senang semua kok. Kan kemaren juara I?"*
(Jawab siswa sambil mengangkat tangannya membanggakan kelompoknya kepada temannya)
- S3 : *"Kelompokku juga pada suka kok Mas, meski kemarin nggak juara"*
- S5 : *"Kalau menurut saya... OK banget Mas. Mungkin karena baru pertama kali..ya Mas!"*
- P : *"Apa sih yang menarik dari pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan musik ini, Dik?"*
- S1 : *"Kalo aku suka waktu guru waktu presentasi kelas... soalnya guru pake ngelucu. Aku jadi tertarik dan suka banget yang itu."*
- S2 : *"Kalau menurutku... waktu game itu Mas yang bikin menarik. Soalnya tandingnya antar kelompok. Jadi bisa tambah rame dan semangat."*

- S6 : *"Kalau saya lebih tertarik dengan musiknya Mas. Soalnya suara bisingnya jadi berkurang."*
- P : *"Jadi kalian suka musiknya juga?"*
- S1—S6: *"Ya...lumayan suka sih."*
- P : *"Trus, waktu belajar kelompok kemarin adik-adik saling membantu teman kelompok yang kesulitan nggak?"*
- S3 : *"Ya jelaslah...Mas. Kan, kemarin Bu Guru sama Mas-nya nyuruh kita saling membantu teman dalam kelompok. Ya kan...Mas"*
- S4 : *"Betul Mas...Kemarin saya nggak dong. Tapi dibantu temanku. Jadi dong deh akhirnya."*
- P : *"Baguslah kalau gitu... Jadi sesama kelompok itu harus saling membantu kalau ada kesulitan. Tapi kok Mas lihat waktu turnamen kemarin ada yang minta bantuan temannya ? Kan aturannya nggak boleh membantu waktu turnamen?"*
- S1+S2+S6: *"Kan Cuma dikit Mas. He..he...he... Habis itu pas kebagian soal yang susah"* (Jawab siswa sambil tertawa)
- P : *"Wah... gimana itu. Kalau gitu ya nggak sportif namanya. Ya udah, besok pas turnamen lagi nggak boleh minta bantuan lagi ya ?"*
- S1+S2+S6 : *"Oke ...Mas."*
- P : *"Terus, apa dengan model pembelajaran seperti ini adik-adik jadi lebih paham dalam matematika?"*
- S3 : *"Ya Mas... Kan kalau belum paham bisa nanya sama teman yang sudah paham atau Guru."*
- S5 : *"Saya juga Mas....Waktu belajar kelompok itu saya jadi lebih paham lagi materi matematikanya."*
- P : *"Bagaimana dengan keaktifan adik-adik selama pembelajaran?"*
- S4 : *"Maksudnya keaktifan yang kayak apa ya?"*
- P : *"Maksudnya ya keaktifan adik-adik seperti mencatat, mendengarkan guru, ikut aktif dalam belajar tim, game, turnamen. Itu maksudnya."*
- S4 : *"Oo ...itu to maksudnya...(Jawab siswa sambil menganggukkan kepala) Ya jelas kami lebih aktif. Habisnya suka sih dengan kegiatan-kegiatannya."*
- P : *"Kalau kamu (S3) gimana ?"*
- S3 : *"Saya juga gitu Mas...Tapi waktu prentasi kkelas kemarin saya kurang mendengar. "*
- P : *"Baguslah kalau begitu. Kalau semangat belajarnya gimana?"*
- S1 : *"Ya jelas tambah semangat dong...Mas. Kalau dikasih skor itu saya jadi semangat."*
- S3 : *"Ya ...Mas. kemarin kelompokku jadi juara I lho. Hadiahnya OK...Jadi bisa nambah semangat belajar."*
- P : *"Wah...Selamat ya . Oo iya... Minggu depan kita masih pake model pembelajaran seperti kemarin lho. Oke...Kalau gitu. Trima kasih waktunya ya... Wassalamulaikum..."*
- S1—S6: *"Wa'alaikum wr.wb....."*

DOKUMEN HASIL WAWANCARA SISWA SIKLUS II

Hari /Tanggal : Sabtu / 1 September 2007
Pukul : 09.15—Selesai (15 Menit)
Tempat : Ruang kelas
Situasi : Wawancara berlangsung pada waktu jam istirahat
Wawancara dilakukan dengan 6 siswa yang dipilih berdasarkan perbedaan kemampuan akademik masing-masing diwakili dua anak.

- P : ” *Assalamualaikum ...adek-adek. Wah...lagi asyik ni! Udah lama nunggunya ?* ”
- S1-S6: ” *Wa'alaikum salam wr.wb... Mas. Ya.... ni baru main-main.* ”
- P : ” *Oo...gitu ya! Ini, Mas Cuma mua ngobrolin tentang pembelajaran matematika yang digunakan kemarin. Bisa kan?* ”
- S1-S6 : ” *Tentu saja.* ” (Jawab siswa dengan ramah)
- P : ” *Adek-adek suka dengerin musik nggak sih?* ”
- S1-S6 : ” *Suka...* ” (Jawab siswa serentak)
- P : ” *Musik yang digunakan selama pembelajaran kemarin oleh Ibu Guru juga suka?* ”
- S1+S5 : ” *Kalau yang digunakan Bu Guru, musiknya kok nggak ada liriknya. Tapi suka juga kok.* ”
- P : ” *Menurut adik-adik..., bagaimana pembelajaran matematika dengan model seperti yang diterapkan minggu ini oleh Bu Guru dan Mas Peneliti?* ”
- S1 : ” *Asyik Mas...saya jadi senang belajar.* ”
- S5+S6 : ” *Iya Mas senang semua kok. Kelompokku kan kemaren juara I?* ”
- S3 : ” *Kelompokku juga pada suka kok Mas, meski kemarin nggak juara* ”
- S5 : ” *Kalau saya suka banget Mas. Soalnya nggak cuma dengerin guru. Bisa sambil main game gitu...!* ”
- P : ” *Apa sih yang menarik dari pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan musik ini, Dik?* ”
- S2 : ” *Kalau menurutku... waktu game itu Mas yang bikin menarik. Soalnya tandingnya antar kelompok. Jadi bisa tambah rame dan semangat.* ”
- S6 : ” *Kalau saya lebih tertarik dengan belajar kelompok, soalnya bisa paham materinya.* ”
- P : ” *Gimana waktu belajar kelompok kemarin... Adik-adik saling membantu teman kelompok yang kesulitan nggak?* ”
- S3 : ” *Ya...Mas. Kan, kemarin Mas-nya nyuruh kita saling membantu teman dalam kelompok. Ya kan...Mas* ”
- P : ” *Baguslah kalau gitu... Jadi sesama kelompok itu harus saling membantu kalau ada kesulitan. Trus... waktu turnamen kemarin ada yang minta bantuan temannya nggak ?* ”
- S1-S6: ” *Cuma dikit Mas. He..he...he... Habis itu pas kebagian soal yang susah.* ”
(Jawab siswa sambil tertawa saling memandang teman-temannya)
- P : ” *Wah... gimana itu. Kalau gitu ya nggak sportif namanya.* ”

- S1-S6: *"Oke ...Mas."*
- P : *"Terus, apa dengan model pembelajaran seperti ini adik-adik jadi lebih paham dalam matematika?"*
- S3 : *"Kan kalau belum paham bisa tanya sama teman yang sudah paham atau Guru."*
- S5 : *"Saya juga Mas....Waktu belajar kelompok itu saya jadi lebih paham materi matematikanya."*
- P : *"Bagaimana dengan keaktifan adik-adik selama pembelajaran? Maksudnya keaktifan adik-adik seperti mencatat, mendengarkan guru, ikut aktif dalam belajar tim, game, turnamen. Itu maksudnya."*
- S4 : *"Ya jelas kami lebih aktif. Habisnya senang sih. "*
- P : *"Kalau kalian gimana ?"(Tanya peneliti kepada S2 dan S1)*
- S1+S2 : *"Kami juga gitu Mas... "*
- P : *"Kalau semangat belajarnya gimana?"*
- S1 : *"Ya jelas tambah semangat dong...Mas. Saya semangat mengumpulkan skor."*
- S6 : *"Mas...Mas. kemarin kelompokku jadi juara I lho. Hadiahnya OK...Jadi nambah semangat belajar."*
- P : *"Wah...Selamat ya. Oo iya... Jangan lupa tambah semangat belajar ya? Oke...Kalau gitu. Trima kasih waktunya ya... Assalamualaikum..."*
- S1—S6 : *"Insya Allah... Mas. Wa'alaikum wr.wb....."*

DOKUMEN HASIL WAWANCARA DENGAN GURU SIKLUS I

Hari /Tanggal : Sabtu / 25 Agustus 2007
Pukul : 09.30—Selesai (15 Menit)
Tempat : Ruang Guru
Situasi : Wawancara berlangsung pada waktu jam istirahat
Subjek wawancara : P : Peneliti
G : Guru

- P : *"Asslamualaikum.... "*
- G : *"Walaikumsalam.... Ooo...mari, Mas. Silahkan duduk dulu. Ada yang bisa saya bantu?"* (Jawab Ibu Guru ramah sambil mempersilahkan peneliti duduk)
- P : *"Ya Bu... Trima kasih. Maaf, Bu. Saya mau berbicara sebentar, Ibu ada waktu?"*
- G : *"Bisa.... Mau membicarakan masalah apa ya?"*
- P : *"Ini, Bu.Saya mau membicarakan masalah pembelajaran matematika yang digunakan selama satu minggu ini. Kalau menurut Ibu, apakah anak-anak menikmati pembelajaran dengan pembelajaran matematika kooperatif tipe TGT dengan iringan musik ini?"*
- G : *"Ehm... saya lihat anak-anak menikmati sekali selama pembelajaran. Apalagi waktu diadakan game dan turnamen. Beda sekali dengan biasanya"*
- P : *" Menurut Ibu... musik yang diputar kemarin membosankan atau tidak bagi siswa?"*
- G : *"Saya lihat siswa justru terlihat asyik kok mas dengan adanya musik. Jadi saya pikir musiknya cukup mendukung"*
- P : *"Terus, apakah kira-kira kekurangan yang masih perlu diperbaiki untuk siklus II nanti, Bu?"*
- G : *"Kalau menurut saya, sportifitas anak-anak dalam turnamen khususnya perlu ditingkatkan. Mas kemarin sendiri lihat kan, ada beberapa yang kurang sortif dalam bertanding"*
- P : *"Ya...Bu, saya juga melihat sportifitas anak-anak memang hal yang masih menjadi poin penting untuk perbaikan siklus II nanti"*
- P : *"Maaf..Bu, misalkan saya boleh nambah, gimana kalau pada siklus II nanti musiknya juga diiringkan waktu Ibu mempresentasikan materi? Soalnya tadi ada beberapa anak yang meminta musiknya diputar juga waktu presentasi kelas"*
- P : *"Ya... Boleh saja. Kemarin kan Ibu takutnya kalau suara Ibu malah kalah dengan suara musiknya. Nanti anak-anak kurang dapat mendengarkan saya"*
- G : *"Ya...nanti musiknya kita set dengan suara yang lirih saja"*
- G : *"Ya...saya manut Masnya aja....!"*
- P : *"Terus... menurut Ibu, bagaimana dengan aktivitas dan motivasi belajar anak-anak?"*
- G : *"Saya lihat motivasi dan aktivitas belajar siswa sudah baik. Anak-anak tidak perlu disuruh belajar, mereka sudah mau belajar sendiri"*

- P : *"Menurut Ibu, apakah dengan reward yang diberikan kemarin, menambah semangat anak-anak?"*
- G : *"Saya pikir memang anak-anak tambah semangat dengan diberikan hadiah"*
- P : *" Ya sudah Bu...saya kira sudah cukup sementara ini. Trima kasih Bu? Besok senin saya kasih RPPnya hasil refleksi hari ini dengan Ibu."*
- G : *" Ya..senin bisa. tapi pas jam istirahat saja ya Mas?"*
- P : *" Ya Bu... permisi dulu. Wasaalmualaikum...."*
- G : *"Wa'alaiku salam wr.wb."*

DOKUMEN HASIL WAWANCARA DENGAN GURU SIKLUS II

Hari /Tanggal : Sabtu / 1 September 2007
Pukul : 09.30—Selesai (15 Menit)
Tempat : Ruang Guru
Situasi : Wawancara berlangsung pada waktu jam istirahat
Subjek wawancara : P : Peneliti
G : Guru

- P : *"Asslamualaikum.... "*
- G : *"Walaikumsalam.... Ooo...mari, Mas. Silahkan duduk dulu. Ada yang bisa saya bantu?" (Jawab Ibu Guru ramah sambil mempersilahkan peneliti duduk)*
- P : *"Ya Bu... Trima kasih. Maaf, Bu. Saya mau bicara sama Ibu sebentar, Ibu ada waktu nggak?"*
- G : *"Boleh.... Mau membicarakan masalah apa ya?"*
- P : *"Ini, Bu.Saya mau membicarakan masalah pembelajaran matematika yang digunakan selama penelitian saya kemarin. Kalau menurut Ibu, apa ada perbedaan antara pembelajaran matematika yang biasa Ibu terapkan selama ini dengan pembelajaran matematika kooperatif tipe TGT dengan iringan musik ini?"*
- G : *"Menurut saya jelas berbeda, Mas. Saya biasanya mengajar dengan metode ceramah dan sekali-kali juga dengan kelompok. Tapi kelompok pun tidak seperti yang kemarin digunakan. Kelompok hanya saya acak saja. Kadang satu kelompok itu putra semua atau putri semua."*
- P : *"Terus, selama Ibu kemarin menggunakan model pembelajaran TGT dengan musik itu, apakah Ibu memerlukan persiapan khusus sebelum melaksanakan pembelajaran di kelas?"*
- G : *"Kalau persiapan khusus sih nggak ya, Mas. Ya berhubung saya juga baru pertama menggunakan model seperti itu, pertemuan pertama saya perlu mempelajari bagaimana model itu dilaksanakan sesuai dengan proposal yang Mas buat. Untuk selanjutnya Ibu nggak perlu persiapan yang khusus."*
- P : *"Menurut Ibu, bagaimana aktivitas siswa dalam belajar matematika dengan menggunakan model seperti kemarin?"*
- G : *"Cukup bagus....! Anak-anak saya lihat sudah jauh lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran dibanding biasanya. Anak-anak rasanya bener-bener menikmati belajarnya.Anak-anak juga tidak perlu disuruh belajar udah belajar sendiri"*
- P : *"Bagaimana dengan semangat belajar siswa, Bu?"*
- G : *"Semangat siswa juga jauh lebih tinggi, Mas. Ibu baru lihat anak-anak bisa semangat belajar matematika kali ini selama Ibu mengajar di sini. Biasanya anak-anak itu banyak yang bercanda sendiri atau main sama temannya waktu belajar di kelas."*
- P : *"Lalu, hambatan apa yang Ibu alami selama menerapkan model pembelajaran seperti ini?"*

- G : *"Kalau hambatannya apa ya... Hambatannya mungkin kalau instrumen pembelajarannya saya yang buat sendiri, mungkin agak repot. Soalnya saya kan ngajar kelas IV sampai kelas VI. Kemarin kan Mas-nya yang buat instrumennya, jadinya saya nggak terlalu repot."*
- P : *"Melihat hasil pembelajaran dengan model TGT dan musik seperti ini, bagaimana tanggapan Ibu jika Ibu menerapkan juga di kelas lain?"*
- G : *"Saya rasa pembelajaran seperti ini cocok buat anak-anak SD. Ya, insya Allah besok saya sekali-kali akan menerapkan."*
- P : *"Saya rasa sudah cukup, Bu. Terima kasih banyak atas waktunya. Oo... iya Bu... Ini saya sekalian mau pamit sama Ibu, berhubung penelitiannya sudah selesai. Say Cuma bisa mengucapkan terima kasih banyak atas bantuan dan kerjasamanya selama ini. Saya mohon maaf kalau banyak merepotkan Ibu"*
- G : *"Ya, Mas. Nggak apa-apa... sama-sama. Saya juga terima kasih sudah diberi pengalaman baru dalam pembelajaran. Mudah-mudahan cepet selesai saja."*
- P : *"Ya Bu... Mari Bu... Saya permisi dulu. Assalamu'alaikum...."*
- G : *"Wa'alaikum salam wr.wb..."*

Lampiran 8

Daftar Tim Dalam
Game
Dan
Turnamen

DAFTAR KELOMPOK /TIM DALAM TGT

NAMA TIM	NO	NIS	NAMA SISWA
Abu Bakar	1	1190	Entri Winingsih
	2	1213	Khoirul Istinganah
	3	1163	Ananda Zudi Musthofa*
	4	1218	Nanang Listianto
	5	1222	Siti Sholikhah
Umar	1	1209	Desi Aulia Setianingsih
	2	1220	Ramadhan Ardianto*
	3	1262	Yordan Prabowo
	4	1262	Eka Nur Musthofa
	5	1199	Nur Fitriyani
Usman	1	1212	Kentriana Dewi*
	2	1214	Lailia Nur Arimurti
	3	1108	Bagus Handoko
	4	1211	Heri Purwanto
Ali	1	1264	Wisnu Diwangga Putra
	2	1223	Septia Agustina
	3		Mustaqim
	4	1221	Rofiatus Sholikhah*

Jumlah Siswa = 18 orang

Keterangan :

* adalah ketua dari tim/kelompok

PENEMPATAN MEJA TURNAMEN SIKLUS I DAN II

NO	NAMA	ASAL KELOMPOK	MEJA TURNAMEN
1	ENTRI	ABU BAKAR	A
2	KENTRI	UMAR	
3	DESI	USMAN	
4	SEPTIA	ALI	
1	KHOIRUL	ABU BAKAR	B
2	LAILIA	UMAR	
3	RAMA	USMAN	
4	WISNU	ALI	
1	SITI	ABU BAKAR	C
2	HERI	UMAR	
3	SHOLIKHAH	USMAN	
4	ROFI	ALI	
1	ANANDA	ABU BAKAR	D
2	BAGUS	UMAR	
3	YORDAN	USMAN	
4	MUSTAQIM	ALI	
1	NANANG	ABU BAKAR	E
2	EKA	USMAN	

Lampiran 9

Soal Game
Soal Turnamen
Perolehan Skor Game dan
turnamen

Soal-soal Game Pertemuan I Siklus I

SOAL GAME 1

Tulis bilangan bulat yang diperoleh!

Hendra berjalan maju sebanyak 17 langkah. Maju 17 langkah artinya....

SOAL GAME 2

Tulis bilangan bulat yang diperoleh!

Doni berjalan mundur sebanyak 15 langkah. Mundur 15 langkah artinya....

SOAL GAME 3

Gantilah pernyataan berikut dengan bilangan bulat !

Untung 1500 rupiah

SOAL GAME 4

Gantilah pernyataan berikut dengan bilangan bulat !

Meminjam uang 500 rupiah

SOAL GAME 5

Gantilah pernyataan berikut dengan bilangan bulat !

Rugi 250 rupiah

SOAL GAME 6

Gantilah pernyataan berikut dengan bilangan bulat !

Sepuluh meter di bawah permukaan laut artinya...

SOAL GAME 7

Gantilah pernyataan berikut dengan bilangan bulat !

Tiga belas di atas permukaan laut artinya...

SOAL GAME 8

Tuliskan bacaan lambang bilangan berikut ke dalam kata-kata!

-325 dibaca....

SOAL GAME 9

Tuliskan lambang bilangan berikut ke dalam Angka!

Negatif Seribu seratus satu di tulis....

SOAL GAME 10

Tuliskan lambang bilangan berikut ke dalam Angka!

Positif Lima ratus empat ditulis....

Kunci Jawaban Game:

1. +17

2. -7

3. +1500

4. -500

5. -250

6. -10

7. +13

8. negatif tiga ratus dua puluh lima

9. -1101

10. 504

SOAL GAME PERTEMUAN 2 SIKLUS I

1. Lawan dari -2301 adalah....
2. Jumlah dari bilangan bulat berikut
 $45 + 63 + 72 = \dots$
3. Jumlah dari bilangan bulat berikut
 $38 + 59 + 95 = \dots$
4. Jumlah dari bilangan bulat berikut
 $-5 + (-9) = \dots$
5. Jumlah dari bilangan bulat berikut
 $5 + (-11) = \dots$
6. Hasil dari Pengurangan bilangan bulat berikut
 $-10 - (-7) = \dots$
7. Hasil dari Pengurangan bilangan bulat berikut
 $33 - (-10) = \dots$
8. Hasil dari Pengurangan bilangan bulat berikut
 $-40 - 39 = \dots$
9. Hasil dari Pengurangan bilangan bulat berikut
 $-10 - (-3) = \dots$
10. Hasil dari Penjumlahan dan Pengurangan bilangan bulat berikut
 $-3 - 4 + 10 = \dots$

KUNCI JAWABAN SOAL GAME PERTEMUAN 2

1. 2301
2. 180
3. 192
4. -14
5. -6
6. -3
7. 43
8. -79
9. -7
10. 3

SOAL GAME PERTEMUAN 4 SIKLUS II

1. Hasil dari 25×25 adalah....
2. Hasil dari $75 \times (-5)$ adalah....
3. Hasil dari -24×5 adalah
4. Hasil dari $-12 \times (-9)$ adalah....
5. Hasil dari $-16 \times (-5)$ adalah....
6. Hasil dari $216 : 4$ adalah....
7. Hasil dari $144 : (-3)$ adalah....
8. Hasil dari $-325 : 5$ adalah....
9. Hasil dari $-256 : (-8)$ adalah....
10. Hasil dari $-105 : (-3)$ adalah....

KUNCI JAWABAN SOAL GAME PERTEMUAN 4

1. 625
2. -15
3. -120
4. 108
5. 80
6. 54
7. -48
8. -65
9. 32
10. 35

SOAL GAME PERTEMUAN 5 SIKLUS II

1. Hasil dari $8 + (-5) \times 9$ adalah....
2. Hasil dari $25 \times 30 : (-6)$ adalah....
3. Hasil dari $14 - (-12) \times 2$ adalah
4. Hasil dari $-12 + (-2) \times (-14)$ adalah....
5. Hasil dari $-16 \times (-5) + 3$ adalah....
6. Hasil dari $216 : 4 - 26$ adalah....
7. Hasil dari $14 \times (-3) + 18$ adalah....
8. Hasil dari $-325 : 5 - 5$ adalah....
9. Hasil dari $-25 \times (-8) \times 24$ adalah....
10. Hasil dari $-105 : 3 : 35$ adalah....

KUNCI JAWABAN SOAL GAME PERTEMUAN 4

1. -37
2. -125
3. 38
4. 16
5. 83
6. 18
7. -24
8. -70
9. 4800
10. -1

Soal Turnamen SIKLUS I

NO	SOAL
1	Gantilah pernyataan berikut dengan bilangan bulat ! UTANG 2300 RUPIAH ARTINYA....
2	12.037 adalah lawan dari
3	Carilah hasil dari $-29 + (-14) = \dots$
4	Hasil dari $13 + (-6) = \dots$
5	Berapakah hasil dari pengurangan $5 - 18 = \dots$
6	Hasil dari $12 - (-24) = \dots$
7	Hasil dari $-14 - 19 = \dots$
8	Hasil dari $-38 + 26 = \dots$
9	Hitunglah hasil dari $34 + (-7) + 7 =$
10	Minggu lalu Sukma mempunyai utang 1500 rupiah pada Dika. Sekarang ia baru bisa membayar/mencicil utangnya itu sebesar 750 rupiah. Berapakah utang yang masih dimiliki Sukma pada Dika sekarang?

KUNCI JAWABAN SOAL TURNAMEN SIKLUS I

1. 2300
2. -12.037
3. -43
4. 7
5. -13
6. 36
7. -33
8. -12
9. 34
10. 750 RUPIAH

Soal Turnamen SIKLUS II

NO	SOAL
1	Hasil dari $132 \times 168 = \dots$
2	Hasil dari $-143 \times 231 = \dots$
3	Hasil dari $123 \times (-37) = \dots$
4	Hasil dari $-135 \times (-45) = \dots$
5	Hasil dari $19.040 : 14 = \dots$
6	Hasil dari $1.512 : (-6) = \dots$
7	Hasil dari $-11.000 : (-5) = \dots$
8	Hasil dari $-8 + ((-4) - 16) = \dots$
9	Hasil dari $4 + (15 \times 66) = \dots$
10	Hasil dari $141 - (-9) \times 4 + 23 = \dots$
11	Hasil dari $9 + (56 : (-8)) - 4 = \dots$
12	Hasil dari $(5 \times 8) - (-6 \times 5) = \dots$
13	Ayah mempunyai 3 kantong beras. Tiap kantong beras itu berisi 10 kg. Karena untuk membayar zakat fitrah untuk 4 anggota keluarganya, beras itu diambil ayah dan dibayarkan ke masjid. Berapa kg sisa beras yang dimiliki ayah sekarang?
14	Pabrik sagon Bu Yeni membayar upah pekerjanya Rp 10.000,00 per hari. Bu Yeni memiliki 4 orang pekerja. Berapa uang yang dibayarkan oleh Bu Yeni untuk membayar 4 pekerjanya itu selama 6 hari?
15	Itik Pak Yanto berjumlah 20 ekor. Selama 1 minggu telur yang dihasilkan itik Pak Yanto adalah sebanyak 5 kali jumlah itik Pak Yanto. Jika telur itu ditaruh dalam 4 kotak telur. Berapa isi telur tiap kotaknya?
16	Pak Joni mempunyai 5 kandang ayam. Karena terserang virus flu burung, banyak ayam Pak Joni yang mati. Pak Joni menderita kerugian Rp 150.000,00 untuk tiap kandang ayamnya. Berapa total kerugian yang diderita oleh Pak Joni?

KUNCI JAWABAN SOAL TURNAMEN 2

1. 12.176
2. -33.033
3. -3.301
4. 6.075
5. 1.360
6. -252
7. 2.200
8. -28
9. 994
10. 200
11. -2
12. 70
13. 20 Kg
14. Rp 240.000,00
15. 25 telur tiap kotak
16. Kerugian Pak Joni Rp 750.000,00

**PENEMPATAN MEJA TURNAMEN DAN
HASIL SKOR TURNAMEN SIKLUS I**

NO	NAMA	ASAL KELOMPOK	MEJA TURNAMEN	SKOR TURNAMEN	KET
1	ENTRI	ABU BAKAR	A	40	16 SOAL TERJAWAB SEMUA
2	KENTRI	UMAR		30	
3	DESI	USMAN		60	
4	SEPTIA	ALI		40	
1	KHOIRUL	ABU BAKAR	B	30	16 SOAL TERJAWAB SEMUA
2	LAILIA	UMAR		40	
3	RAMA	USMAN		50	
4	WISNU	ALI		40	
1	SITI	ABU BAKAR	C	40	TERJAWAB 15 DARI 16 SOAL
2	HERI	UMAR		30	
3	SHOLIKHAH	USMAN		40	
4	ROFI	ALI		40	
1	ANANDA	ABU BAKAR	D	30	16 SOAL TERJAWAB SEMUA
2	BAGUS	UMAR		40	
3	YORDAN	USMAN		40	
4	MUSTAQIM	ALI		50	
1	NANANG	ABU BAKAR	E	30	8 SOAL TERJAWAB 6
2	EKA	USMAN		30	

**PENEMPATAN MEJA TURNAMEN DAN
HASIL SKOR TURNAMEN SIKLUS II**

NO	NAMA	ASAL KELOMPOK	MEJA TURNAMEN	SKOR TURNAMEN	KET
1	ENTRI	ABU BAKAR	A	30	16 SOAL TERJAWAB SEMUA
2	KENTRI	UMAR		40	
3	DESI	USMAN		50	
4	SEPTIA	ALI		40	
1	KHOIRUL	ABU BAKAR	B	50	16 SOAL TERJAWAB SEMUA
2	LAILIA	UMAR		30	
3	RAMA	USMAN		40	
4	WISNU	ALI		40	
1	SITI	ABU BAKAR	C	40	16 SOAL TERJAWAB SEMUA
2	HERI	UMAR		20	
3	SHOLIKHAH	USMAN		50	
4	ROFI	ALI		50	
1	ANANDA	ABU BAKAR	D	30	14 SOAL TERJAWAB
2	BAGUS	UMAR		20	
3	YORDAN	USMAN		40	
4	MUSTAQIM	ALI		50	
1	NANANG	ABU BAKAR	E	30	8 SOAL TERJAWAB
2	EKA	USMAN		30	
					6

Hasil Skor Game dan Turnamen Siklus I

No	Nama tim	Skor Game		Skor turnamen					SKOR TOTAL	SKOR RATA-RATA
		1	2	P1	P2	P3	P4	P5		
1	ABU BAKAR	20	20	40	30	40	30	30	210	37 ***
2	UMAR	20	10	30	40	50	30		170	32,5
3	USMAN	30	30	50	40	40	30	30	250	49 *
4	ALI	20	10	40	50	40	50		210	37,5 **

KETERANGAN :

- * : MENDAPAT PREDIKAT *SUPER TEAM*
- * : MENDAPAT PREDIKAT *GREAT TEAM*
- *** : MENDAPAT PREDIKAT *GOOD TEAM*

Hasil Skor Game dan Turnamen Siklus II

No	Nama tim	Skor Game		Skor turnamen					SKOR TOTAL	SKOR RATA-RATA
		1	2	P1	P2	P3	P4	P5		
1	ABU BAKAR	30	20	40	40	30	40	30	230	43 ***
2	UMAR	20	20	40	40	40	30		190	38.75
3	USMAN	30	20	40	40	40	30	40	240	44 **
4	ALI	20	40	40	40	30	40		210	48.75 *

KETERANGAN :

- * : MENDAPAT PREDIKAT *SUPER TEAM*
- * : MENDAPAT PREDIKAT *GREAT TEAM*
- *** : MENDAPAT PREDIKAT *GOOD TEAM*

Lampiran 10

Hasil Triangulasi

TABEL HASIL TRIANGULASI HASIL PENELITIAN

PERNYATAAN	DATA KE-1	DATA KE-2	DATA KE-3
<p>Komponen presentasi dengan iringan musik terlaksana</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mempresentasikan materi dengan mengiringi musik klasik 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa merespon pertanyaan guru pada saat presentasi • Siswa mendengarkan presentasi dan memperhatikan guru • Siswa bertanya pada guru 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan contoh soal dan cara menyelesaikannya  <ul style="list-style-type: none"> • Siswa senang waktu presentasi dengan diiringi musik
<p>Komponen Belajar Tim dengan iringan musik terlaksana</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru membagi siswa menjadi empat kelompok • Guru mengiringi belajar tim dengan musik • Siswa bekerja sama dengan teman satu kelompok untuk memecahkan masalah • Siswa yang sudah 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa berpartisipasi dalam belajar tim • Siswa mengerjakan lembar aktivitas tim bersama kelompoknya 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memantau jalannya diskusi kelompok  <ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan umpan balik terhadap hasil belajar kelompok

	<p>paham cara menyelesaikan masalah membantu temannya yang masih kesulitan</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mempresentasikan hasil belajar timnya di depan kelas 		<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mempresentasikan hasil belajar tim ke depan kelas  <ul style="list-style-type: none"> • Siswa belajar sambil mendengarkan musik 
<p>Komponen <i>Game</i> dengan iringan musik terlaksana</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengambil kartu game dan membacakan soal game • Siswa menjawab soal game bersama kelompoknya 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengikuti game • Siswa mengerjakan soal game bersama kelompoknya 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa mengambil kartu game  <ul style="list-style-type: none"> • Guru membahas soal game yang belum terjawab
<p>Komponen</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menetapkan 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersemangat 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru

<p>Turnamen dengan iringan musik terlaksana</p>	<p>siswa yang akan bertanding pada meja turnamen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru mengiringi turnamen dengan musik • Meja turnamen ditempati siswa dengan kemampuan akademik relatif homogen • Siswa menjawab soal turnamen 	<p>dalam mengikuti turnamen</p>	<p>menempatkan siswa yang akan bertanding dalam meja turnamen</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa menuliskan skor turnamen pada lembar skor yang disediakan oleh peneliti 
<p>Komponen penghargaan kelompok dengan iringan musik terlaksana</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menghitung skor hasil game dan turnamen • Guru mengumumkan kelompok yang berhasil menjadi <i>super team</i>, <i>great team</i> dan <i>good team</i> • Guru memberikan penghargaan atas keberhasilan kelompok 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersemangat dengan adanya penghargaan tim 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan hadiah dan penghargaan kepada kelompok yang berhasil • Guru memberikan motivasi kepada tim yang belum berhasil menjadi tiga besar • Siswa menjadi bersemangat dengan diberikan hadiah
<p>Terjadi peningkatan</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan 	<ul style="list-style-type: none"> • Aktivitas siswa dalam merespon pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa menjadi lebih aktif dalam

<p>aktivitas belajar matematika</p>	<p>presentasi guru</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa merespon pertanyaan guru • Siswa bertanya kepada guru • Siswa berpartisipasi dalam kelompok • Siswa mengerjakan latihan tim bersama kelompok • Siswa mengerjakan soal game • Siswa ikut dalam turnamen • Siswa mengerjakan soal turnamen 	<p>guru rata-rata sangat tinggi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mendengarkan presentasi guru dengan kriteria sangat tinggi • Siswa bertanya pada guru saat presentasi dengan kriteria tinggi • Siswa mencatat materi dengan kriteria tinggi • Siswa berdiskusi dengan kelompoknya dengan kriteria sangat tinggi • Siswa mengerjakan soal LKS dengan kriteria sangat tinggi • Siswa mengikuti game dengan kriteria sangat tinggi • Siswa mengikuti turnamen dengan kriteria sangat tinggi • Siswa mengemukakan pendapat dengan kriteria tinggi 	<p>pembelajaran</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa membantu teman mengalami kesulitan saat belajar kelompok • Guru menyampaikan siswa menjadi jauh lebih aktif dalam belajar di kelas 
<p>Terjadi peningkatan</p>	<p>Siswa memperhatikan dengan sungguh-</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Siswa bersemangat merespon pertanyaan 	<ul style="list-style-type: none"> • Guru mengemukakan

<p>motivasi belajar matematika</p>	<p>sungguh presentasi guru</p> <p>Siswa berani mengemukakan pendapat</p> <p>Siswa bersemangat dalam mengikuti game</p> <p>Siswa bersemangat dalam mengikuti turnamen</p>	<p>guru dengan kriteria sangat tinggi</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa memperhatikan presentasi guru dengan sungguh-sungguh dengan kriteria sangat tinggi • Siswa bertanya pada teman kelompoknya dengan kriteria tinggi • Siswa bersemangat untuk bekerja sama dengan kelompok dengan kriteria sangat tinggi • Siswa bersungguh-sungguh dalam mengerjakan soal dengan kriteria sangat tinggi • Siswa bersemangat dalam game dengan kriteria sangat tinggi • Siswa bersemangat dalam turnamen dengan kriteria sangat tinggi • Siswa aktif berpendapat dengan kriteria tinggi 	<p>anak-anak menjadi lebih bersemangat</p> <ul style="list-style-type: none"> • Siswa mengemukakan lebih bersemangat dengan pemberian hadiah • Siswa senang dengan kegiatan pembelajaran • Siswa bersemangat kalau diberi skor • Siswa bersorak gembira dengan keberhasilan tim 
------------------------------------	--	---	---

Keterangan :

- Data ke-1 diperoleh dari lembar observasi pembelajaran dan jurnal harian
- Data ke-2 diperoleh dari lembar observasi aktivitas dan motivasi belajar siswa
- Data ke-3 diperoleh dari hasil angket pengisian oleh guru, wawancara dengan guru dan wawancara dengan siswa siswa, serta foto dokumentasi