

**MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA PADA PENJUMLAHAN DAN  
PENGURANGAN BILANGAN BULAT DENGAN MODEL PEMBELAJARAN  
*STUDENT FACILITATOR AND EXPLAINING VARIASI TEAMS GAMES  
TOURNAMENT* DI KELAS IV-A SDN KELAYAN DALAM 2 BANJARMASIN**

Sutiyarso

Annisaa Adiwidia

Email : jurnal\_paradigma@yahoo.co.id

**Abstract :** The purpose of this research is to describe the implementation and improvement learning achievement in mathematic about the topic addition and subtraction of integer by using the variations model *Student Facilitator and Explaining* and *Teams Games Tournament*. This research uses Classroom Action Research (CAR). The subject in this research is at fourth grade students of Kelayan Dalam 2 elementary school Banjarmasin in second semester academic 2012/2013. The result of this research is the variation implementation of cooperative learning model *Student Facilitator and Explaining* and *Teams Games Tournament* can improve the motivation or students' interesting in learning and improve the learning achievement in mathematic on the topic Addition and Subtraction of Integer at fourth grade of Kelayan Dalam 2 elementary school Banjarmasin in academic 2012/2013.

**Abstrak :** Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan dan peningkatan hasil belajar Matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan menggunakan variasi model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* variasi *Teams Games Tournament*. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV-A SDN Kelayan Dalam 2 Banjarmasin semester 2 tahun pelajaran 2012/2013. Hasil penelitian ini adalah penerapan variasi model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* variasi *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan motivasi atau minat belajar siswa dan hasil belajar Matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat pada siswa kelas IV-A SDN Kelayan Dalam 2 Banjarmasin semester 2 tahun pelajaran 2012/2013.

**Kata Kunci :** Penjumlahan, Pengurangan Bilangan Bulat, *student facilitator and explaining, teams games tournament*.

Mata pelajaran Matematika di SD/MI menjelaskan gagasan dan pernyataan bertujuan agar peserta didik memiliki matematika, (3) memecahkan masalah yang kemampuan sebagai berikut:, yaitu: (1) meliputi kemampuan memahami masalah, memahami konsep matematika, menjelaskan merancang model matematika, keterkaitan antar konsep, dan menyelesaikan model, dan menafsirkan mengaplikasikan konsep atau algoritme, (2) solusi yang diperoleh, (4) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, mengkomunikasikan gagasan dengan melakukan manipulasi matematika dalam symbol, tabel, diagram, atau media lain generalisasi, menyusun bukti, atau untuk menjelaskan keadaan atau masalah,

serta (5) memiliki sikap menghargai penggunaan matematika dalam kehidupan sehari-hari (Susanto, 2013:190).

Agar tercapai tujuan pembelajaran tersebut, seorang guru diharapkan dapat menciptakan kondisi dan situasi pembelajaran yang memungkinkan siswa aktif membentuk, menemukan, dan mengembangkan pengetahuannya. Kemudian siswa dapat membentuk makna dari bahan-bahan pelajaran melalui suatu proses belajar dan mengkonstruksinya dalam ingatan yang sewaktu-waktu dapat diproses dan dikembangkan lebih lanjut.

Permasalahan yang dihadapi dan menjadi beban guru khususnya pada siswa kelas IV-A SDN Kelayan Dalam 2 Banjarmasin diantaranya adalah rendahnya nilai siswa dikarenakan rendahnya kemampuan siswa terhadap materi, pembelajaran yang berpusat pada siswa belum berjalan optimal, proses pembelajaran lebih menekankan pada penyampaian tekstual semata. Hal inilah yang mengakibatkan nilai siswa menjadi rendah dan tidak sesuai dengan harapan guru.

Berdasarkan data pengamatan peneliti pada semester II tahun ajaran 2012/2013 di SDN Kelayan Dalam 2 Banjarmasin dari 34 siswa hanya 41,17% (14 orang) yang mampu mencapai KKM dan siswa yang belum mencapai KKM ada 58,82% (20 orang). Sedangkan KKM mata pelajaran Matematikss tingkat sekolah adalah 65. Jadi

berdasarkan data tersebut hasil belajar yang diperoleh siswa pada mata pelajaran Matematika rata-rata kelas masih dibawah KKM.

Pembelajaran Matematika di kelas IV-A SDN Kelayan Dalam 2 aktivitas belajar dan hasil belajar siswa masih belum maksimal. Penyebab rendahnya hasil belajar siswa dikarenakan cenderung ditujukan pada kemampuan siswa mengerjakan dan menyelesaikan soal-soal matematika, bukan pada kemampuan siswa untuk memahami konsep matematika tersebut secara utuh dan mampu untuk menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari sehingga hal tersebut membuat siswa kurang berminat dan kurang aktif saat mengikuti pelajaran. Hal ini jika dibiarkan berlarut-larut maka akan berdampak buruk pada perkembangan pengetahuan dan hasil belajar siswa dimasa yang akan datang.

Selama proses pembelajaran, guru seringkali dihadapkan pada berbagai dinamika yang berkaitan dengan perkembangan peserta didik. Perubahan-perubahan dan perkembangan yang terjadi pada peserta didik ini harus mendapat perhatian dari guru, karena beranjak dari pemahaman ini guru dapat memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik yang terlibat dalam proses pembelajaran.

Sesuai dengan permasalahan yang dihadapi oleh sekolah khususnya pada siswa

kelas IV-A SDN Kelayan Dalam 2 Banjarmasin tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, guru dapat menciptakan pembelajaran yang menyenangkan, menarik minat, mandiri dan mempermudah siswa mengatasi materi sulit yaitu melalui penggunaan variasi model pembelajaran.

Proses pembelajaran yang baik adalah yang dapat menciptakan pembelajaran yang efektif dengan adanya komunikasi dua arah antara guru dengan peserta didik yang tidak hanya menekankan pada apa yang dipelajari tetapi menekan bagaimana ia harus belajar. Salah satu alternatif untuk pengajaran tersebut adalah menggunakan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* variasi *Teams Games Tournament*.

Rusman (2011:202) berpendapat model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* merupakan model pembelajaran dimana siswa belajar mempresentasikan ide atau pendapat pada rekan peserta didik lainnya. Model ini sangat efektif karena guru bisa menyampaikan atau menyajikan materi dengan mendemonstrasikannya terlebih dahulu. Hal ini dapat membuat anak dapat dengan mudah memahami materi-materi pembelajaran tersebut, karena pelajaran disajikan lebih konkrit. Sehingga pada saat guru memberikan kesempatan kepada salah satu atau beberapa siswa untuk menjelaskan, dia bisa menjelaskan tentang materi

pelajaran tersebut sesuai dengan ide atau pikirannya masing-masing.

Adapun model pembelajaran *Teams Games Tournament* menurut Saco (2006), dalam TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan dapat disusun guru dalam bentuk kuis berupa pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi pelajaran. Kadang-kadang dapat juga diselengi dengan pertanyaan yang berkaitan dengan kelompok (identitas kelompok mereka), (Rusman, 2012:224). Selain itu, model pembelajaran *Teams Games Tournament* mampu membuat siswa tidak terlalu tergantung kepada guru,, siswa lebih percaya diri untuk berfikir mandiri, menumbuhkan sikap respon terhadap orang lain, membantu memberdayakan setiap siswa untuk lebih bertanggung jawab dalam belajar, meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, (Nurholis, 2013:Online).

Dalam penelitian ini peneliti ingin memvariasikan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* dengan *Teams Games Tournament*. Tujuan dari variasi model ini adalah agar siswa bisa membangkitkan motivasi, minat dan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran.

Adapun sintaks atau langkah langkah yang dilakukan oleh peneliti dalam memvariasikan kedua model di atas adalah sebagai berikut: (1) Guru mengkondisikan

kelas, melakukan apersepsi dan menyampaikan kompetensi yang ingin dicapai, (2) Guru mendemonstrasikan atau menyajikan garis-garis besar materi pembelajaran tentang operasi hitung penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat (SFAE dan TGT), (3) Guru membagi siswa menjadi 6 kelompok secara heterogen (TGT), (4) Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjelaskan kepada siswa lain dalam kelompoknya, melalui bagan atau peta konsep (SFAE), (5) Guru membagikan LKK untuk dikerjakan secara berkelompok, (6) Siswa diberikan kesempatan untuk bersama-sama dan saling mengajari di dalam kelompok mereka masing-masing (SFAE), (7) Setelah LKK selesai dijawab, perwakilan setiap kelompok maju kedepan untuk menjelaskan hasil jawaban kelompoknya (SFAE), (8) Guru bersama siswa membahas hasil dari diskusi kelompok (TGT), (9) Menyajikan informasi tentang aturan games dan tournament, baik secara lisan ataupun demonstrasi (TGT), (10) Guru memberikan arahan dan memberikan kartu undian untuk memulai game serta para perwakilan kelompok secara bergantian maju ke meja turnamen untuk bersaing dengan perwakilan kelompok lain (TGT), (11) Guru mengawasi jalannya turnamen dan siswa tidak boleh saling membantu dalam menjawab pertanyaan (TGT), (12) Membimbing siswa apabila mengalami kesulitan saat melakukan kegiatan (TGT),

(13) Mengakhiri game turnamen dengan penskoran lalu pemberian penghargaan kepada kelompok yang mendapat skor terbaik (TGT), (14) Penutup.

Penerapan model pembelajaran yang bervariasi akan membuat siswa menjadi termotivasi dan terlibat secara langsung kepada siswa, sehingga dapat dikatakan bahwa model pembelajaran sangat berpengaruh terhadap tingkat pemahaman siswa (Huda, 2013:Online).

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana aktivitas siswa selama pembelajaran Matematika pada penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat melalui model pembelajaran *student facilitator and explaining* bervariasi *teams games tournament* pada kelas IV-A SDN Kelayan Dalam 2 Banjarmasin?
2. Apakah dengan menerapkan model pembelajaran *student facilitator and explaining* bervariasi *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa di Kelas IV-A SDN Kelayan Dalam 2 Banjarmasin?

Berdasarkan uraian yang dikemukakan, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan judul: “*Meningkatkan hasil belajar siswa pada penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan model pembelajaran student facilitator and explaining variasi*

*teams games tournament di kelas IV-A SDN Kelayan Dalam 2 Banjarmasin*”.

## METODE

Jenis penelitian yang akan digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tersebut akan terlihat pada tindakan yang diambil guru untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dikelas dalam proses belajar mengajar. PTK (*Classroom Action Research*) yaitu penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya (sekolah) tempat ia mengajar dengan penekanan pada penyempurnaan atau peningkatan proses dan praktis pembelajaran (Aqib, 2010:127).

Penelitian tindakan kelas merupakan suatu upaya untuk mencermati kegiatan belajar sekelompok peserta didik dengan memberikan sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan. Tindakan tersebut dilakukan oleh guru bersama-sama dengan peserta didik, atau oleh peserta didik dibawah bimbingan guru, dengan maksud untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran (Mulyasa, 2013:11).

Berdasarkan pengertian diatas, komponen yang terdapat dalam sebuah kelas yang dapat dijadikan sasaran PTK adalah sebagai berikut: 1) siswa; 2) guru; 3) materi pelajaran; 4) peralatan atau sarana pendidikan; 5) hasil pembelajaran; 6) lingkungan; 7) pengelolaan (Suriansyah, 2013:7). Penelitian tindakan kelas bertujuan untuk menyelesaikan masalah melalui suatu

perbuatan nyata, bukan hanya mencermati fenomena tertentu kemudian mendeskripsikan apa yang terjadi dengan fenomena yang bersangkutan (Arikunto, 2010:1).

Kemmis & Mc Taggart (1982) berpendapat bahwa penelitian tindakan juga digambarkan sebagai suatu proses yang dinamis dimana keempat aspek, yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi harus dipahami bukan sebagai langkah-langkah yang statis, terselesaikan dengan sendirinya, tetapi lebih merupakan momen-momen dalam bentuk spiral yang menyangkut perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi (Suriansyah, 2013:6).

Data penelitian ini diperoleh melalui beberapa cara, meliputi observasi dan tes. Observasi dilakukan untuk merekam data yang berkaitan dengan aktivitas siswa dan pelaksanaan pembelajaran dengan model *Student Facilitator and Explaining* variasi *Teams Games Tournament* oleh guru pada saat pembelajaran berlangsung. Tes diberikan kepada siswa untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat. Data penelitian ini dikumpulkan peneliti untuk mata pelajaran Matematika dan siswa kelas IV-A SDN Kelayan Dalam 2 Banjarmasin semester genap tahun pelajaran 2012/2013 yang berjumlah 34 orang terdiri dari 17

orang siswa laki-laki dan 17 orang siswa perempuan.

Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi (1) data tentang aktivitas siswa dalam mempelajari materi tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat menggunakan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining variasi Teams Games Tournament* di kelas IV-A SDN Kelayan Dalam 2 Banjarmasin. (2) data hasil belajar dalam pembelajaran Matematika tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat menggunakan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining variasi Teams Games Tournament* di kelas IV-A SDN Kelayan Dalam 2 Banjarmasin..

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi analisis kualitatif dan kuantitatif. (1) Data kuantitatif yaitu hasil belajar digali dengan tes hasil belajar berupa LKS, tes akhir dan tes siklus yang dapat menggali aspek kognitif siswa dalam belajar tentang materi perubahan kenampakan bumi dengan menggunakan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining variasi Teams Games Tournament* di kelas IV-A SDN Kelayan Dalam 2 Banjarmasin. (2) Data aktivitas siswa diperoleh dari hasil observasi aktivitas siswa dalam model pembelajaran *Student Facilitator*

*and Explaining variasi Teams Games Tournament*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian ini, proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining variasi Teams Games Tournament* data diperoleh dari siswa kelas - A SDN Kelayan Dalam 2 Banjarmasin pada mata pelajaran Matematika Penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat, ternyata dapat menghasilkan proses pembelajaran yang berkualitas baik. Aktivitas guru pada Siklus I dengan kriteria “Baik” menjadi “Sangat Baik” Pada Siklus II.

Pada aktivitas siswa mengalami peningkatan. Hal ini dapat dilihat Pada siklus I pertemuan 1 Aktivitas siswa pada siklus I pertemuan 1 dengan kriteria kurang aktif, meningkat pada pertemuan 2 dengan kriteria cukup aktif. Kemudian semakin meningkat lagi pada siklus II pertemuan 1 dan 2 dengan kriteria sangat aktif.

Dengan demikian, penggunaan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining variasi Teams Games Tournament* pada mata pelajaran Matematika tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam proses belajar. Menurut Rusman (2012:394) posisi guru sebagai subjek belajar bertugas memfasilitasi agar siswa dapat belajar sesuai dengan gaya dan karakteristik

belajar masing masing, peningkatan aktivitas siswa merupakan tuntutan guru untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mendesain pembelajaran untuk memeneuhi kebutuhan belajar siswa. Oleh karena itu, strategi pembelajaran harus dapat mendorong aktivitas siswa. Aktivitas tidak dimaksudkan terbatas pada aktivitas fisik, akan tetapi juga meliputi aktivitas yang bersifat psikis seperti aktivitas mental (Sanjaya, 2006:103).

Adapun Hasil belajar siswa pada siklus I sampai dengan siklus II juga mengalami peningkatan. Siklus I Pertemuan 1 siswa memperoleh persentase ketuntasan klasikal sebesar 35,48% meningkat menjadi 93,75% siswa tuntas pada Siklus II pertemuan ke 2.

Djamarah (2013:33) mengemukakan bahwa dalam proses belajar guru harus menumbuhkan organisasi proses belajar mengajar yang efektif, yang meliputi: tujuan pengajaran, pengaturan penggunaan waktu luang, pengaturan ruang dan alat perlengkapan pelajaran dikelas, serta pengelompokan siswa dalam belajar.

Proses belajar itu sendiri harus disesuaikan dengan karakteristik anak didik. Karakteristik pada anak SD adalah senang bermain, senang bergerak, senang bekerja kelompok, dan merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung (Sumantri, 2008:6.3).

Penerapan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* variasi *Teams Games Tournament* bertujuan untuk mengetahui secara langsung kemampuan

peserta didik tentang materi yang sedang diajarkan dan juga variasi model ini baik untuk meningkatkan kecerdasan dan keberanian peserta didik dalam menyampaikan gagasannya sehingga siswa menjadi aktif, kritis, dan kreatif.

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada siswa kelas IV-A SDN Kelayan Dalam 2 Banjarmasin tentang penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan menggunakan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* variasi *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa.

1. Aktivitas siswa meningkat dalam penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat dengan model pembelajaran *student facilitator and explaining* variasi *teams games tournament* di kelas IV-A SDN Kelayan Dalam 2 Banjarmasin. Dari siklus I dengan kriteria kurang aktif meningkat pada siklus II menjadi sangat aktif.
2. Penggunaan model *student facilitator and explaining* variasi *teams games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada matematika materi dalam penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat di kelas IV-A SDN Kelayan Dalam 2 Banjarmasin dengan kriteria tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa

indikator keberhasilan yang ditetapkan telah tercapai.

Berdasarkan kesimpulan diatas maka hipotesis yang berbunyi “Jika pembelajaran materi tentang operasi penjumlahan dan pengurangan bilangan bulat diberikan pada siswa kelas IV-A menggunakan model pembelajaran *Student Facilitator and Explaining* variasi *Teams Games Tournament*. di SDN Kelayan Dalam 2 Banjarmasin, maka hasil belajar siswa akan meningkat” dapat diterima.

## SARAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan diatas, maka peneliti mengemukakan beberapa saran-saran sebagai berikut:

1. Kepada Guru diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai salah satu bahan pertimbangan oleh guru yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat dijadikan bahan masukan untuk meningkatkan kompetensi dalam merancang KBM sehingga dapat meningkatkan kualitas KBM.
2. Kepada kepala sekolah hendaknya dapat mempertimbangkan penggunaan model dan media pembelajaran pada proses pembelajaran dikelas dalam menanamkan konsep pembelajaran, hal ini bermanfaat dalam upaya perbaikan pembelajaran, peningkatan mutu proses belajar

matematika dan peningkatan mutu pendidikan disekolah.

3. Kepada Peneliti diharapkan hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan siswa menjadi tertarik dan senang belajar matematika sehingga hasil belajar siswa meningkat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Aqib, Zainal. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: Yrama Widya.
- Djmarah, S.B & Zain, A. 2013. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Huda, Miftahul, 2013. *Model Pembelajaran Make A Match*. (Online) [Coretanpenacianda.wordpress.com/2012/02/08/model-pembelajaran-make-a-match/](http://coretanpenacianda.wordpress.com/2012/02/08/model-pembelajaran-make-a-match/) Diakses pada tanggal 20Agustus 2012.
- Mulyasa. 2013. *Praktik Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT. Remaja.
- Nurholis. 2013. *Kelebihan dan Kekurangan Team Games Tournamnet*. (Online). <http://homedukasi.com/2013/02/kelebihan-dan-kekurangan-tgt.html?m=1> . Diakses 28 Februari 2013.
- Rusman. 2011. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Rusman. 2012. *Model-model Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sumantri, Mulyani dan Nana Syaodih. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Suriansyah. 2013. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah*. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat.

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.