



Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Model Kooperatif Tipe Team Games Tournament (TGT) Sekolah Dasar

Yusti¹, Eka Romitha Sari², Siti Rahmalia Natsir³

^{1,2,3} Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Koresponden: Layusti9@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Operasi Bilangan Pecahan Kelas V Menggunakan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament* (TGT) SD Negeri 1 Katobengke. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus, dengan setiap siklus terdiri atas empat tahapan dasar yaitu tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap pengamatan/observasi dan tahap refleksi/evaluasi. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SD Negeri 1 Katobengke pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024 yang berjumlah 21 orang siswa terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 10 orang siswa perempuan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, lembar tes pilihan ganda, essay dan dokumentasi. Berdasarkan hasil penelitian siklus I dan siklus II diperoleh hasil belajar siklus I rata-rata 73, dengan ketuntasan individu 14 orang tuntas (66%) dan 7 orang siswa tidak tuntas (33%) selanjutnya pada siklus II terjadi hasil peningkatan siswa yaitu dengan nilai rata-rata 83, dengan ketuntasan individu 18 orang siswa yang tuntas (85,71%) dan 3 orang siswa yang tidak tuntas (14,28%). Hasil penelitian dapat Meningkatkan Hasil Belajar Siswa menggunakan Model Kooperatif Tipe *Team Games Tournament* (TGT) di Kelas V SD Negeri 1 Katobengke.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Model Pembelajaran, TGT

ABSTRACT

This study aims to Improve Mathematics Learning Outcomes on Fraction Number Operation Material for Grade V Using the Cooperative Model of Teams Games Tournament (TGT) Type at SD Negeri 1 Katobengke. This type of research is Classroom Action Research consisting of two cycles, with each cycle consisting of four basic stages, namely the planning stage, the implementation stage, the observation/observation stage and the reflection/evaluation stage. The subjects of this study were grade V students of SD Negeri 1 Katobengke in the even semester of the 2023/2024 academic year totaling 21 students consisting of 11 male students and 10 female students. The data collection techniques used were observation, multiple choice test sheets, essays and documentation. Based on the results of the research cycle I and cycle II, the average learning outcomes of cycle I were 73, with individual completeness of 14 students completing (66%) and 7 students not completing (33%) then in cycle II there was an increase in students with an average value of 83, with individual completeness of 18 students completing (85.71%) and 3 students not completing (14.28%). The results of the study can Improve Student Learning Outcomes using the Cooperative Model Type Team Games Tournament (TGT) in Class V of SD Negeri 1 Katobengke.

Keywords: *Learning Outcomes, Learning Models, TGT*

© 2024 Universitas Muhammadiyah Buton
Under the license CC BY-SA 4.0



1. Pendahuluan

Matematika adalah ilmu dasar yang dapat digunakan sebagai alat bantu memecahkan masalah dalam berbagai bidang ilmu. Salah satu karakteristik matematika yaitu mempunyai obyek yang bersifat abstrak. Sehingga dapat menyebabkan siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsep matematika. Secara bahasa (lughowi), kata “Matematika” berasal dari bahasa Yunani yaitu “Mathema” atau mungkin juga “Mathematikos” yang artinya hal-hal yang dipelajari. Matematika suatu alat untuk mengembangkan cara berfikir. Matematika secara umum didefinisikan sebagai bidang ilmu yang mempelajari pola dari struktur, perubahan dan ruang. Maka secara informal dapat juga di sebut sebagai ilmu bilangan dan angka. Dalam pandangan formalis, matematika adalah penelaahan struktur abstrak yang didefinisikan secara aksioma dengan menggunakan logika simbolik dan notasi. Dalam kamus besar Bahasa Indonesia (Guantara Gd, Suarjana Md dan Risatini N. 2013: 3) matematika adalah ilmu tentang bilangan-bilangan, hubungan antara bilangan dan prosedur operasional dalam meyelesaikan masalah mengenai bilangan. James dan James dalam Rahmah Nur (2013: 3) juga mengemukakan bahwa matematika adalah ilmu tentang logika, mengenai bentuk, susunan, besaran, dan konsep-konsep yang berhubungan satu dan yang lainnya. Matematika terbagi dalam tiga bagian besar yaitu aljabar, analisis dan geometri. Senada dengan James dan James, Johson dan Rising, Russefendi dalam Rahmah Nur (2013: 2) juga menyatakan bahwa matematika adalah pola pikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, 12 matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi. Pengertian matematika menurut Marta Rusdial (2017: 28) adalah pengetahuan struktur yang terorganisasi, sifat-sifat dalam teori-teori dibuat secara deduktif berdasarkan kepada unsur yang tidak didefinisikan, aksioma, sifat atau teori yang telah dibuktikan kebenarannya adalah ilmu tentang keteraturan pola atau ide dan matematika itu adalah suatu seni, keindahannya terdapat pada keterurutan dan keharmonisannya.

Belajar adalah suatu proses yang kompleks yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup, sejak masih bayi sampai akhir hayat. Belajar dapat dipandang sebagai proses yang diarahkan kepada tujuan dan proses berbuat melalui berbagai pengalaman. Belajar juga merupakan proses melihat, mengamati, dan memahami sesuatu. (Parwati, 2018: 107). Menurut Sudjana dalam Rusman (2018: 1) belajar pada hakikatnya adalah proses interaksi terhadap semua situasi yang ada di sekitar individu. Sedangkan Hanafy (2018: 3) mengatakan bahwa belajar merupakan aktifitas fisik maupun psikis yang dapat menghasilkan perubahan perilaku yang baru pada seseorang yang belajar sehingga menghasilkan kemampuan yang relatif konstan bukan disebabkan oleh sesuatu yang hanya bersifat sementara.

Hamalik dalam Suharni (2021: 88) mengemukakan bahwa hasil belajar adalah bukti bahwa seseorang telah belajar, yaitu terjadinya perubahan pada seseorang. Kemudian Eko Putro Widoyoko dalam Erawati D. (2015: 21) mengemukakan bahwa hasil dari kegiatan pembelajaran adalah perubahan yang terjadi pada diri siswa bersifat non fisik seperti perubahan sikap, pengetahuan maupun kecakapan. Berdasarkan pengertian hasil belajar di atas, disimpulkan bahwa hasil belajar adalah kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan-kemampuan tersebut mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk mendapatkan data pembuktian yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata *Learning*.

Pembelajaran berdasarkan maknanya berarti proses, cara, perbuatan mempelajari. Pada proses pembelajaran guru mengajar diartikan sebagai upaya guru mengorganisir lingkungan terjadinya pembelajaran. Dalam hal ini guru bertindak sebagai fasilitator bagi jalannya proses belajar. Jadi, subjek pembelajaran adalah siswa. Pembelajaran berpusat pada siswa. Pembelajaran adalah dialog interaktif. Pembelajaran merupakan proses organik dan konstruktif, bukan mekanis (Udin, 2018: 18). Pembelajaran merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menginisiasi, memfasilitasi, dan meningkatkan intensitas dan kualitas belajar pada diri siswa. Sedangkan Pembelajaran yang didefinisikan Oemar Hamalik adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, internal material fasilitas perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

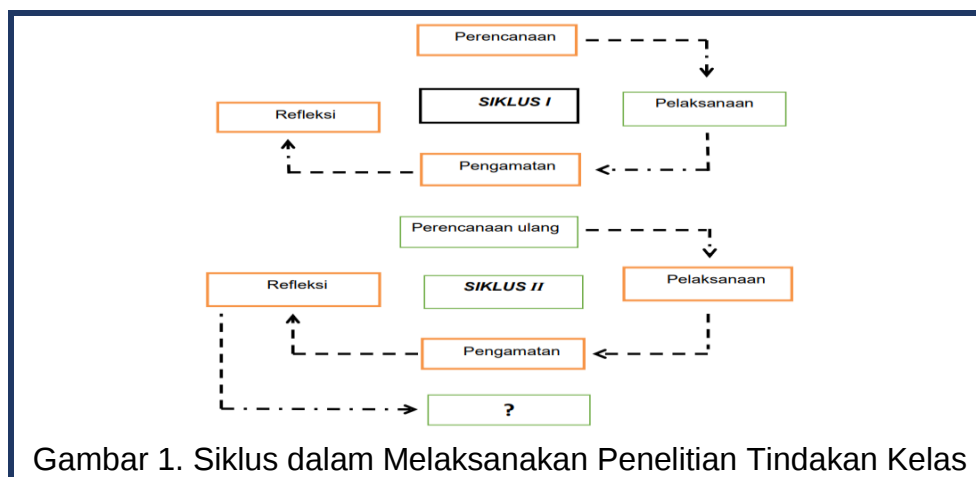
UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20, pembelajaran adalah proses interaksi siswa dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (Bambang, 2018: 85). Dari beberapa pengertian belajar yang dikemukakan tersebut maka dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu kegiatan yang ditandai dengan terjadinya perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar yang relatif permanen seperti tahu menjadi tahu, malas menjadi rajin, dan ragu menjadi percaya diri. Atau dapat pula dikatakan bahwa pada dasarnya belajar merupakan proses perubahan tingkah laku yang relatif lama atau dapat pula dikatakan bahwa belajar adalah proses pembentukan sikap yang mengarah pada perubahan tingkah laku dalam waktu yang panjang.

Model pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang membantu peserta didik dalam mengembangkan pemahaman dan sikapnya sesuai dengan kehidupan nyata di masyarakat, sehingga dengan bekerja sama sesama anggota kelompok dapat meningkatkan motivasi, profuktifitas dan perolehan hasil belajar. Menurut Rusman (2018, hlm. 202) Pembelajaran kooperatif atau *cooperative learning* merupakan bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. *Team Games Turnament (TGT)* adalah model pembelajaran kooperatif yang mana guru membentuk kelompok belajar kecil. Dimana masing-masing kelompok yang terbentuk terdiri dari beberapa siswa. Kemudian di berikan permainan. Permainan games ini berisi soal dan kunci jawaban. Jadi permainan dapat di mulai dengan membagikan kartu soal ke para pemain, atau bias juga pemain mengambil kartu. Kemudian kartu tersebut di berikan kepada pembaca

soal. Dan pemain pun menjawab soal secara mandiri sampai menyelesaikan games.

2. Metode Penelitian

Rancangan penelitian yang digunakan ialah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian Tindakan Kelas merupakan penelitian yang dilakukan oleh guru di kelas untuk mengajar, dengan penekanan pada penyempurnaan, atau peningkatan praktik dan proses dalam pembelajaran. Tujuan utama PTK ialah memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta membantu memberdayakan guru dalam memecahkan masalah pembelajaran di sekolah. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat refleksi dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki atau meningkatkan mutu dan hasil belajar serta mencoba hal-hal yang baru dalam pembelajaran. Adapun model siklus penelitian tindakan kelas dapat diuraikan sebagai berikut:



3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Hasil Penelitian

Proses pembelajaran menggunakan model kooperatif tipe *team games tournament* (TGT). Dalam setiap siklusnya terdiri dari 2 kali pertemuan. Alokasi waktu dalam setiap pertemuannya adalah 2 x 35 menit. Dalam pembelajaran, penelitian bertindak sebagai guru. Berikut ini nilai hasil belajar siswa pada siklus 1 dan siklus II

Tabel 1. Data Hasil Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	L/P	KKM	Nilai	Keterangan
1	AK	L	70	90	Tuntas
2	AF	L	70	80	Tuntas
3	ADH	L	70	70	Tuntas
4	DJ	P	70	60	Tidak tuntas
5	DR	L	70	60	Tidak tuntas
6	EA	P	70	70	Tuntas
7	FZ	P	70	100	Tuntas
8	GN	L	70	80	Tuntas

9	GG	L	70	60	Tidak tuntas
10	IN	P	70	60	Tidak tuntas
11	IRN	P	70	70	Tuntas
12	IYN	L	70	80	Tuntas
13	MA	L	70	60	Tidak tuntas
14	NA	L	70	70	Tuntas
15	NN	P	70	60	Tidak tuntas
16	RN	L	70	90	Tuntas
17	SI	P	70	70	Tuntas
18	SH	L	70	90	Tuntas
19	SS	P	70	90	Tuntas
20	WA	P	70	70	Tuntas
21	NA	P	70	60	Tidak tuntas
Jumlah					1530
Nilai Rata-rata					72,85
Ketuntasan klasikal					66,66%
Jumlah siswa yang tuntas					14
Jumlah siswa yang belum tuntas					7

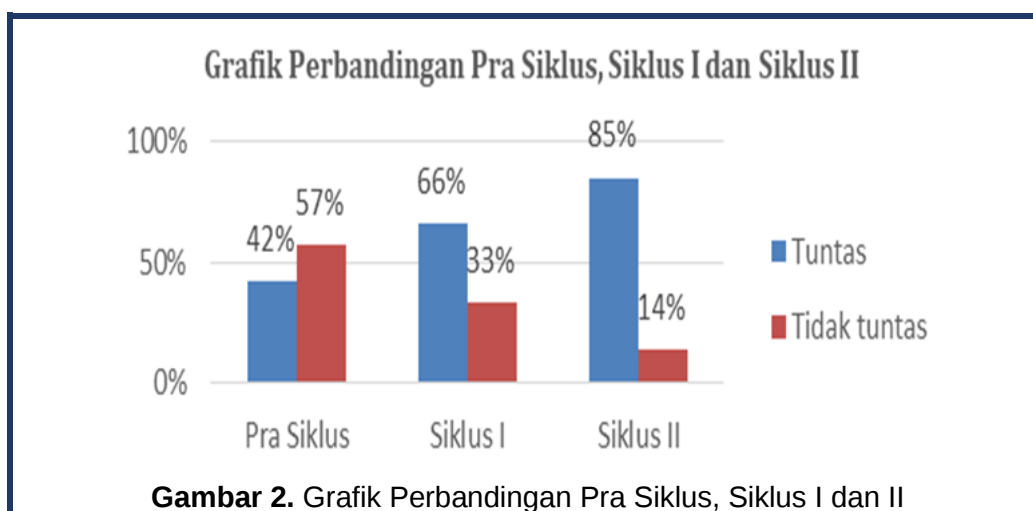
Tabel diatas menunjukkan bahwa dari 21 orang siswa terdapat 14 orang siswa yang mencapai nilai KKM sedangkan 7 orang siswa belum mencapai nilai KKM. Sehingga presentase ketuntasan nilai klasikal yang diperoleh adalah 66,66% dengan nilai rata-rata yaitu 72,85. Berdasarkan hasil tes pada siklus I, terjadi peningkatan dibandingkan dengan hasil tes pada pra siklus. Namun, dari presentase ketuntasan kalsikal yang diperoleh belum memenuhi kriteria ketuntasan yang dihasilkan yaitu minmal 85% dari jumlah siswa yang lulus KKM, sehingga harus dilanjutkan pada siklus berikutnya:

Tabel 2. Data Nilai Tes Evaluasi Siswa Siklus II

No	Nama Siswa	L/P	KKM	Nilai	Keterangan
1	AK	L	70	90	Tuntas
2	AF	L	70	100	Tuntas
3	ADH	L	70	90	Tuntas
4	DJ	P	70	60	Tidak Tuntas
5	DR	L	70	60	Tidak Tuntas
6	EA	P	70	90	Tuntas
7	FZ	P	70	100	tuntas
8	GN	L	70	90	Tuntas
9	GG	L	70	80	Tuntas
10	IN	P	70	60	Tidak Tuntas
11	IRN	P	70	100	Tuntas
12	IYN	L	70	80	Tuntas
13	MA	L	70	70	Tuntas
14	NA	L	70	80	Tuntas
15	NN	P	70	80	Tuntas
16	RN	L	70	90	Tuntas
17	SI	P	70	100	Tuntas

18	SH	L	70	80	Tuntas
19	SS	P	70	90	Tuntas
20	WA	P	70	90	tuntas
21	NA	P	70	80	Tuntas
Jumlah					1760
Nilai Rata-rata					83,80
Ketuntasan klasikal					85,71%
Jumlah siswa yang tuntas					18
Jumlah siswa yang belum tuntas					3

Tabel diatas menjelaskan bahwa hasil tes hasil belajar siswa siklus II pada tabel 4.5, dari 21 orang siswa diketahui bahwa siswa yang tuntas adalah 18 siswa (84,28) dan siswa yang tidak tuntas ada 3 siswa (14,28%). Dilihat dari data nilai tes hasil belajar siswa 3 orang siswa yang tidak tuntas Karena siswa belum sepenuhnya memahami materi operasi bilangan pecahan. Namun, jika dilihat dari hasil tes evaluasi pra siklus, siklus I dan siklus II adanya perkembangan. Berdasarkan hasil tes yang diperoleh pada siklus II menunjukkan bahwa siswa kelas V sudah mencapai kriteria ketuntasan sacara klasikal seperti yang ditetapkan sebelumnya yaitu minimal 85% dari jumlah yang lulus KKM.



Grafik diatas menjelaskan bahwa hasil tindakan yang telah dilakukan pada pra siklus, siklus I dan siklus II memperoleh hasil yang berbeda-beda serta mengalami peningkatan setiap siklusnya. Pada tahap pra siklus memiliki nilai rata-rata 68,09% dengan ketuntasan klasikal 42,85%. Dari 21 orang siswa terdapat 9 orang yang tuntas dan 12 orang siswa yang tidak tuntas. Pada tahap siklus I memiliki nilai rata-rata 73,57% dengan ketuntasan klasikal 66,66%. Dari 21 orang siswa terdapat 14 orang yang tuntas dan 7 orang siswa tidak tuntas. Pada tahap siklus II diperoleh nilai rata-rata 83,80% dengan ketuntasan klasikal 85,71%. Berdasarkan data siklus II terdapat 18 orang siswa mencapai KKM (70).

Tabel 3. Ketuntasan Hasil Belajar

Ketuntasan	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
	Frekuensi	%	Frekuensi	%	Frekuensi	%
Tuntas	9	42%	14	66%	18	85,71
Tidak Tuntas	12	57%	7	33%	3	14,38
Jumlah	21	100	21	100	21	100

Tabel di atas menjelaskan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika operasi bilangan pecahan pada pra siklus, siklus I dan Siklus II menunjukkan bahwa pada setiap siklus selalu mengalami peningkatan, dimana peningkatan hasil belajar siswa menandakan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika.

4. Kesimpulan

Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran Matematika kelas V SD Negeri 1 Katobengeke. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa pada pra siklus presentase ketuntasan klasikal 42,85% dengan nilai rata-rata 68,09%, pada siklus I terjadi peningkatan ketuntasan belajar klasikal mencapai 66,66% dengan nilai rata-rata 73,57%, dan pada siklus II meningkat menjadi 85,71 dengan nilai rata-rata 83,80% dengan KKM 70.

Daftar Pustaka

- Asep, Sapa'at. (2017). *Penggunaan Metafora dalam pembelajaran Matematika*. Jakarta: BumiAksara.
- Awal, Muhammad. (2018). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: FKIP UNS.
- Bambang, Wahyu. (2018). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dimiyati dan Mudjiono. (2017). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta, cet. 3.
- Gunantar, Gd, dkk. (2014). *Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Siswa Kelas V*.
- Glover, David. (2019). *Seri Ensiklopedia Anak A-Z Matematika: Volume 1 A-F (terjemahan)*. Bandung: Grafindo Media Pratama.
- Ghani. (2014). *Metodologi Penelitian Tindakan Sekolah*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Hanafy, Moh. (2018). *Menjelajah Pembelajaran Inovatif*. Masmedia: Sidoarjo.
- Hamzah, Abdul. (2017). *Perkembangan Anak Julid 1 (edisi 6)*. Penerbit Erlangga: Jakarta.
- Heruman. (2018). *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jihad. (2008). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Mulyono, Abdurrahman. (2019). *Pendidikan Bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Marlinda, lin. (2018). *Peningkatan minat dan belajar matematika melalui pembelajaran terpadu*. Surakarta. UMS. Cet. V.
- Mufidah Umaroh. (2016). *Jurnal Penelitian. Penalaran Dalam Tulisan Ekspositif Siswa Kelas X SMK Negeri 5 Kabupaten Tebo*. Diterbitkan. FKIP Universitas Jambi.
- Ngalim, Purwanto. (2018). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosda Karya.

- Parwati. (2018). Belajar dan Pembelajaran. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Pratiwi, Ni Wayan Wida Gian, dkk. (2013). *Model Pembelajaran Problem Based Learning Berpengaruh Terhadap Hasil Belajar Materi Pecahan Mata Pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Saraswati Tabanan*.
- Rusman, Yalvian. (2019). *Strategi pengembangan matematika anak usia dini*. Semarang: IKIP Veteran Press.
- Suardin, S., & Yusnan, M. (2021). Pengaruh Manajemen Waktu Belajar Terhadap Efikasi Diri Dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *JEC (Jurnal Edukasi Cendekia)*, 5(1), 61-71.
- Sugihartono. (2017). *Modul PLPG. PTK dan Penulisan Karya Ilmiah*. Surakarta: Panitia Sertifikasi Guru Rayon 13 Hurlock B. Elisabeth. *Perkembangan Anak Jilid 2*. Jakarta: Erlangga.
- Siska, Wahyu. (2018). *Model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Egektif*. Bandung: Kiran Kreatif.
- Udin, Ismail. (2018). *Strategi Pembelajaran Berbasis PAIKEM*. Semarang: RaSAIL Media Group.
- Undang-Undang Dasar 1945.
- Yunin Nurun. (2018). Penerapan Model PBL Untuk Keterampilan Berpikir Kritis dan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal Pendidikan Vokasi*. PPs UNY. Vol.1 Nomor 4.
- Fisher. (2008). *Berpikir Kritis Sebuah Pengantar*. Jakarta: Erlangga.
- Yogi Faisal. (2017). *Jurnal Pendidikan. Implementasi Metode Pembelajaran Kooperatif Tipe Talking Stick Untuk Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Multimedia Kelas XI Multimedia SMK*. Diterbitkan.universitas Negeri Yogyakarta.