



Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar

Jalia¹, Didin Adri¹, Suardin¹

¹Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Buton, Indonesia

Koresponden: 22jaliya@gmail.com

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan bingo siswa kelas V SD Negeri 1 Katobengke. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang terdiri dari 4 tahapan penelitian: (1) Perencanaan (2) Pelaksanaan (3) Observasi (4) Refleksi. Subjek penelitian ini sebanyak 24 siswa yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan sebanyak 2 siklus tindakan, setiap siklus dilakukan tes evaluasi dan observasi. Berdasarkan analisis data ketuntasan hasil belajar siswa pada prasiklus mencapai 29,17%, setelah diterapkan model TGT berbantuan media permainan bingo ketuntasan siklus I mencapai 62,5% dan pada siklus II mencapai 87,5%. Hasil belajar siswa telah tuntas secara klasikal minimal 85% yang nilainya ≥ 71 berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Dengan demikian, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan bingo dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 1 Katobengke.

Kata Kunci: Hasil Belajar, Teams Games Tournament, Bingo

ABSTRACT

The purpose of this study is to improve the learning outcomes of mathematics students through the application of a Team Games Tournament type cooperative learning model assisted by bingo game media for grade V students of SD Negeri 1 Katobengke. This type of research is Classroom Action Research (PTK) which consists of 4 stages of research: (1) Planning (2) Implementation (3) Observation (4) Reflection. The subjects of this study were 24 students consisting of 12 male students and 12 female students. This research was carried out as many as 2 cycles of action, each cycle carried out evaluation and observation tests. Based on data analysis, the completeness of student learning outcomes in the precycle reached 29.17%, after applying the TGT model assisted by bingo game media, the completeness of the first cycle reached 62.5% and in the second cycle reached 87.5%. Student learning outcomes have been completed classically at least 85% whose score is ≥ 71 based on the KKM. Thus, the application of the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by bingo game media can improve mathematics learning outcomes of grade V students of SD Negeri 1 Katobengke.

Keywords: Learning Outcomes, Teams Games Tournament, Bingo



1. Pendahuluan

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (UU RI No 20 Tahun 2003 pasal 1 ayat (1). Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Usaha untuk mencapai kepandaian atau ilmu merupakan usaha manusia untuk memenuhi kebutuhannya. Wardana dan Djamaluddin (2019) mengungkapkan bahwa belajar merupakan proses yang dilakukan setiap individu untuk menghasilkan perubahan sikap atau perilaku yang terdiri dari pengetahuan, keterampilan, sikap, dan perubahan nilai-nilai positif sebagai pengalaman dari berbagai materi yang dipelajari.

Slameto (2015) mengungkapkan bahwa belajar dapat diartikan sebagai suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Rusmono (2017) berpendapat bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku individu yang meliputi ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini sejalan dengan pendapat Hamalik (2014) bahwa hasil belajar adalah perubahan tingkah laku yang terjadi setelah seseorang belajar seperti, dari tidak mengerti menjadi mengerti. Ahmad (2016) komponen-komponen hasil belajar meliputi pemahaman konsep (kognitif) yaitu kemampuan untuk menyerap arti dari materi atau bahan yang dipelajari. Seberapa besar siswa mampu menerima, menyerap, dan memahami pelajaran yang diberikan oleh guru keterampilan proses (aspek psikomotor) merupakan keterampilan yang mengarah pada keterampilan dan kemampuan bertindak serta sikap siswa (aspek afektif) berkenaan dengan penerimaan jawaban atau reaksi dan penilaian.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama peserta didik dalam kegiatan belajar. Huda (2017) mengungkapkan bahwa pembelajaran kooperatif mengacu pada metode pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah Teams Games Tournament (TGT). Kusmandari (2011) mengungkapkan bahwa model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin atau suku/ras yang berbeda. Sintaks model pembelajaran TGT sebagaimana dikemukakan oleh Sulkifli (2017) adalah pembentukan kelompok, pemberian materi yang dapat dilaksanakan melalui presentase kelas, diskusi kelompok dengan bantuan lembar kerja siswa yang mendukung kegiatan tournament, belajar kelompok untuk mendiskusikan lembar kerja siswa yang sudah dibagikan, dan kegiatan yang terpenting adalah turnamen yang akan dilaksanakan setiap akhir pokok bahasan.

Model pembelajaran TGT dapat dikombinasikan dengan media permainan. Budiardjo (2014) mengungkapkan bahwa media permainan merupakan alat penyampai pesan yang berupa aktivitas kegembiraan dan persaingan antar pemain (siswa) sehingga akan tumbuh motivasi dan keaktifan siswa dalam proses

belajar mengajar yang akan berpengaruh pada hasil belajar siswa. Salah satu media permainan adalah media permainan bingo. Media Silberman (dalam Oktaviani, 2019) permainan bingo merupakan media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk permainan berupa tabel bernomor, ketika siswa dapat menjawab soal dengan deret vertical, horizontal maupun diagonal maka akan mendapatkan poin yang berpengaruh pada nilai kelompok. Hal ini dapat meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Setiyawan (2018) bahwa media bingo merupakan media permainan berupa tabel bernomor yang terdiri dari beberapa baris dan kolom dalam jumlah tertentu. Setiap nomor berhubungan dengan pertanyaan yang jika dijawab dengan benar oleh siswa tersebut dalam urutan vertikal, horizontal, atau diagonal, maka siswa harus berteriak "bingo" serta mendapatkan poin.

Media permainan bingo dalam pembelajaran matematika diterapkan sesuai dengan rancangan model pembelajaran TGT langkah-langkah dan aturan yang telah dimodifikasi oleh peneliti sebagai berikut: Langkah 1) Guru membagi siswa ke dalam beberapa kelompok. Setiap siswa dalam kelompok mendapatkan nomor. Siswa dengan nomor urut 1 pada tiap kelompok maju memilih soal pada papan bingo kemudian menjawabnya pada meja tournament. Langkah 2) Apabila siswa pada meja turnamen tidak dapat menjawab soal, maka dapat terjadi pergantian pemain. Permainan berlanjut sampai masing-masing kelompok berhasil menjawab soal dengan jumlah yang telah ditentukan. Langkah 3) Kelompok yang telah menyelesaikan soal dengan cepat akan berteriak "bingo" dan mendapatkan 5 poin bonus sebagai bentuk apresiasi. Langkah 4) Apabila permainan telah selesai, siswa duduk bersama kelompoknya. Guru membantu siswa untuk mengkritisi jawaban. Kelompok dengan jawaban benar akan menempelkan pin kelompok pada papan bingo. Setiap pin bernilai 10 poin. Jika kelompok berhasil menempelkan 3 pin secara vertical, horizontal, maupun diagonal pada media bingo wajib berteriak "bingo!" dan mendapatkan ekstra 15 poin. Langkah 5) Guru memberikan penghargaan kepada kelompok pemenang yang memperoleh poin terbanyak. Kemudian pembelajaran diakhiri dengan guru mengapresiasi seluruh kelas dan bersama-sama menyimpulkan pembelajaran.

Pembelajaran matematika pada Sekolah Dasar adalah proses interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan pengembangan pola berfikir dan mengolah logika pada suatu lingkungan belajar. Adjie (2021) bahwa matematika pada Sekolah Dasar merupakan mata pelajaran yang penting untuk dipelajari karena akan bermanfaat sepanjang hidup. Ini berarti bahwa belajar matematika berguna untuk mempersiapkan siswa agar mampu menggunakan pola pikir matematika dalam kehidupan kesehariannya dan dalam mempelajari ilmu pengetahuan lain. Pembelajaran diartikan sebagai suatu usaha yang sengaja melibatkan dan menggunakan pengetahuan profesional guru untuk menjadikan seseorang bisa mencapai tujuan kurikulum (Kosasih, 2021). Suatu pembelajaran berlangsung secara efektif apabila tujuannya tercapai sesuai dengan yang telah direncanakan.

Hasil observasi awal peneliti pada tanggal 17 Januari 2023 di SD Negeri 1 Katobengke, terlihat bahwa pembelajaran yang dikembangkan bersifat tekstual dengan buku sebagai sumber belajar maupun media pembelajaran, dan pada umumnya guru menggunakan metode ceramah yang berpusat pada guru, selama proses belajar mengajar berlangsung guru lah yang banyak berbicara dan menyampaikan informasi. Kondisi seperti ini kurang memberikan pengalaman

belajar yang berkesan bagi siswa, sehingga kurang menarik perhatian dan minat siswa untuk mendalami lebih lanjut materi yang disampaikan. Hal tersebut menyebabkan kurang maksimalnya hasil belajar matematika. dari data hasil ulangan harian matematika siswa kelas V di SDN 1 Katobengke masih banyak yang belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 71, dari 24 siswa sebanyak 29,17% siswa tuntas dan 70,83% siswa tidak tuntas. Hal ini memperlihatkan hasil belajar siswa di kelas V masih belum optimal sehingga proses pembelajaran perlu di tingkatkan

2. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang berusaha untuk mengkaji dan merefleksi suatu model pembelajaran dengan tujuan untuk meningkatkan proses dan hasil belajar di kelas dengan mengambil subjek siswa kelas V SD Negeri 1 Katobengke, yang berjumlah 24 siswa, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 12 siswa perempuan. Penelitian ini dilaksanakan dua siklus. Setiap siklus terdiri dari empat kegiatan pokok dengan mengikuti model Kemmis dan Mc Taggart meliputi empat komponen, yaitu: (a) perencanaan (*planning*); (b) Tindakan (*acting*); (c) Pengamatan (*observing*); (d) Refleksi (*reflecting*). Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah teknik tes dan teknik observasi. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Analisis hasil tes

$$\text{Skor masing-masing siswa (SK)} = \frac{T}{T_t} \times 100$$

Keterangan:

SK = Skor yang diperoleh siswa

T = Jumlah skor yang diperoleh siswa

Tt = Jumlah skor total

Rata-rata hasil belajar siswa

$$(X) = \frac{\sum x}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah nilai seluruh siswa

n = Jumlah siswa

Ketuntasan belajar klasikal

$$(KK) = \frac{ST}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

KK = Ketuntasan kelas

N = Jumlah siswa yang tuntas

ST = Jumlah siswa seluruhnya

Analisis Hasil Observasi

$$\text{Presentase Aktivitas} = \frac{\text{Jumlah pencapaian perindikator}}{\text{Jumlah keseluruhan indikator}} \times 100\%$$

Setelah menganalisis presentase aktivitas keterlaksanaan pembelajaran, maka disajikan kriteria aktivitas penilaian guru dan siswa yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria Aktivitas Penilaian Guru dan Siswa

No	Presentase	Kategori Pencapaian
1	$\geq 80\%$	Sangat Baik
2	70% - 80%	Baik
3	60% - 69%	Cukup
4	$\leq 59\%$	Kurang

Indikator keberhasilan pada penelitian ini yaitu apabila presentase ketuntasan minimal 85% yang nilainya ≥ 71 berdasarkan nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Hasil Penelitian

Hasil penelitian hasil belajar siswa mata pelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan media permainan bingo siswa kelas V SD Negeri 1 Katobengke sebagai berikut:

Tabel 2. Data hasil belajar prasiklus, siklus I dan Siklus II

Aspek yang diamati	Pre-test	Siklus I	Siklus II
Presentase Ketuntasan	29,17%	62,5%	87,5%
Nilai Rata-Rata	66,04	75,37	86,5
Nilai tertinggi	85	100	100
Nilai terendah	35	56	60

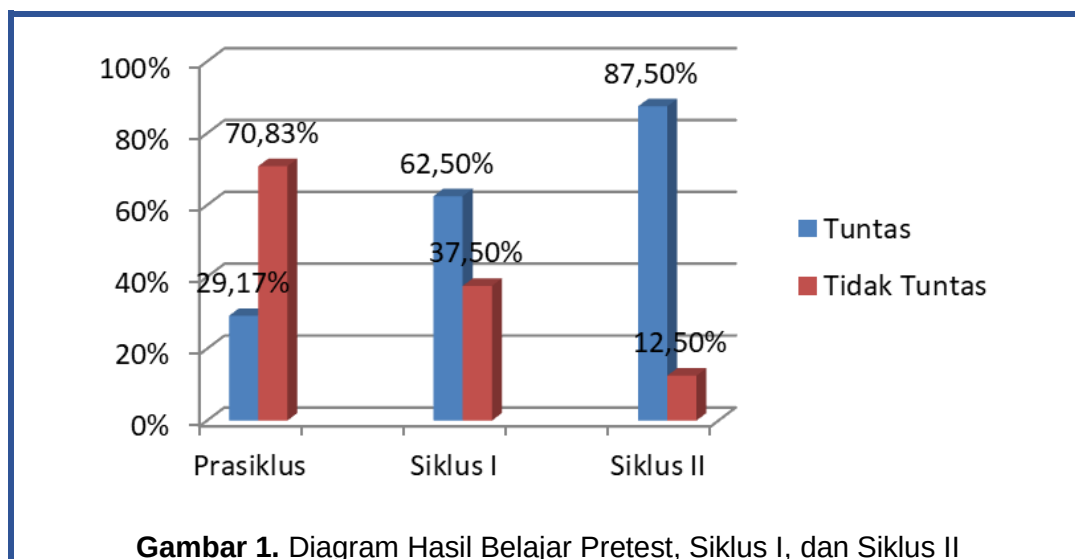
Data diatas menunjukkan presentase ketuntasan hasil pre-test mencapai 29,17% dengan nilai rata-rata 66,04. Hal ini menunjukkan masih banyak siswa yang nilainya belum mencapai KKM pelajaran matematika yaitu 71. Maka peneliti melanjutkan pembelajaran siklus 1 dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Teams Games Turnament* (TGT) berbantuan media permainan bingo. Hasil tes siklus I menunjukkan presentase ketuntasan siswa meningkat menjadi 62,5% dengan nilai rata-rata 75,37. Pada pembelajaran siklus II presentase ketuntasan mencapai 87,5% dengan nilai rata-rata 86,5. Pembelajaran kooperatif tipe TGT memungkinkan siswa untuk saling mengajari sehingga pembelajaran tidak hanya berasal dari guru. Pembelajaran yang dikemas dengan tournament berbantuan media permainan bingo membuat suasana pembelajaran menjadi lebih aktif.

3.2 Pembahasan

Pada tes awal pembelajaran sebelum melaksanakan tindakan, nilai rata-rata yang diperoleh siswa yaitu 66,04 dari jumlah nilai 1585, sebanyak 7 siswa tuntas dengan presentase 29,17%, dan sebanyak 17 siswa tidak tuntas dengan presentase 70,83%. Setelah diberikan tindakan siklus I, nilai rata-rata menjadi 75,37 dengan jumlah nilai 1809, sebanyak 15 siswa tuntas dengan presentase 62,5%, dan sebanyak 9 siswa tidak tuntas dengan presentase 37,5%. Pada siklus I

hasil belajar siswa masih kurang dari kriteria ketuntasan, hal ini disebabkan karena siswa belum terbiasa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT berbantuan media permainan bingo, guru kurang mengontrol kegiatan siswa pada saat diskusi kelompok ataupun pada saat pelaksanaan tournament, hal ini menyebabkan siswa masih kurang aktif dalam diskusi kelompok dan tidak berani tampil di depan kelas. Oleh Karena itu, guru melakukan tindakan perbaikan untuk melanjutkan tindakan siklus II, yaitu: (1) peneliti perlu membiasakan siswa dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, (2) memberikan motivasi dan dorongan kepada siswa agar berani tampil di depan kelas, (3) membuat kesepakatan bersama siswa agar tertib pada saat pelaksanaan tournament serta mendukung kelompoknya dengan tenang.

Pelaksanaan pada tindakan siklus II, didapatkan nilai rata-rata menjadi 86,5 dengan jumlah nilai 2076, sebanyak 21 siswa tuntas dengan presentase 87,5%, dan sebanyak 3 siswa tidak tuntas dengan presentase 12,5%. hal tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan yaitu 85%, sehingga tindakan pada penelitian ini berhenti pada siklus II.



4. Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan penelitian tindakan kelas telah dilaksanakan, maka dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar matematika dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) berbantuan media permainan bingo pada kelas V SD Negeri 1 Katobengke. Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang mengalami peningkatan setiap siklusnya. Presentase ketuntasan siswa pada siklus I yaitu 62,5% dan presentase ketuntasan siswa pada siklus II yaitu 87,5% yang nilainya ≥ 71 berdasarkan Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Dengan demikian, indikator kinerja yang ditetapkan dalam penelitian ini telah tercapai dengan dua siklus pembelajaran.

Daftar Pustaka

- Adjie, N. (2021). Improvement of Basic Math Skills Through Realistic Mathematics Education (RME) in Early Childhood. *Jurnal Obsesi*, 10-22.
- Ahmad, S. (2016). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia Group.

- Budihardjo. (2014). *Panduan Praktis Menyusun SOP*. Jakarta: Raih Asa.
- Depdiknas. (2003). *Undang-Undang RI No.20 tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*.
- Djamaluddin, A. (2019). *Belajar dan Pembelajaran 4 pilar Peningkatan Kopetensi Pedagogis*. Sulawesi Selatan: CV Kaffah Learning Center.
- Hamalik, O. (2014). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Huda, M. (2017). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kumandari, E. (2011). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif TGT*. Jurnal Artikel Pendidikan.
- Kosasi, E. (2021). *Pengembangan Bahan Ajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Oktaviani. (2019). Penerapan Pembelajaran Aktif Dengan Metode Permainan Bingo Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika. *Mimbar Ilmu*, 48-52.
- Rusmono. (2017). *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Setiawan. (2018). *Metode Permainan Bingo Matematika Pada Materi Operasi Hitung Pecahan Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV*. Jurnal Matematika dan Pembelajaran, 6(2), 101-110.
- Slameto. (2015). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Bandung: Rineka Cipta.
- 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.
- Sulkifli. (2017). Perbandingan Hasil Belajar Menggunakan Permainan Papan Bingo dengan Card Brain Scramble dalam TGT. *Uin Alauddin*, 11.
- Syarifuddin, A. (2011). Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Belajar. *Raden Fatah*.
- Trianto. (2011). *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana.