

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAMS GAMES TOURNAMENTS
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA
KELAS V SD GMIM PAPA KELAN**

Blessaria L. S. Muntuan, Roeth. A. O. Najoan, Deysti T. Tarusu

Universitas Negeri Manado

Email: blessarial.smuntuan@gmail.com, najoanroeth@gmail.com, deystitarusu@unima.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas V SD GMIM Papakelan melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT). Penelitian ini menggunakan model penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menggunakan empat tahap menurut Kemmis dan Mc Taggart (dalam Winarto, 2016:9) yaitu: Perencanaan, Pelaksanaan, Observasi, dan Refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD GMIM Papakelan yang dilakukan pada bulan Februari tahun 2024. Dengan jumlah siswa adalah 35 orang yang terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Teknik pengumpulan data berupa observasi dan tes yang diperoleh dengan melihat nilai evaluasi atau posttest. Data hasil tes yang diperoleh dianalisis dengan menggunakan rumus ketuntasan hasil belajar secara klasikal menurut Komara dan Mauludin (2016: 43). Hasil ketuntasan secara klasikal yang diperoleh pada siklus I yaitu 54,28% dan siklus II mencapai 100%. Dalam penelitian ini terjadi peningkatan hasil belajar Matematika di kelas V SD GMIM Papakelan sehingga pelaksanaan tindakan dapat dikatakan berhasil. Dengan demikian dapat dikatakan capaian pada siklus II menggunakan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) telah berhasil meningkatkan hasil belajar Matematika dengan materi “FPB dan KPK” pada siswa kelas V SD GMIM Papakelan.

Kata kunci: Model Pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT), Hasil Belajar, Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.



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 diperukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara (Supriadi, 2016). Pendidikan sebagai aspek yang sangat penting dalam membentuk kepribadian bangsa, memiliki fungsi dan tujuan yang harus dicapai.

Adapun fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang tercantum dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 Bab 2 Pasal 3 menjelaskan bahwa: Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehdupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang

demokratis serta bertanggung jawab (Hermanto, 2020).

Guru merupakan komponen yang dianggap paling berpengaruh dalam proses pendidikan dan guru juga merupakan titik tumpu yang berhubungan langsung dengan siswa sebagai subjek dan objek belajar. Guru berperan penting dalam membina dan mengembangkan minat belajar siswa (Najoan, 2023).

Pembelajaran matematika adalah kegiatan belajar untuk meningkatkan pengajaran bagi jreativitas siswa dalam berpikir sehingga dapat membanhun pengetahuan baru serta dapat menguasai materi matematika. Wandini (2019), menyatakan bahwa meskipun matematika dianggap sbagai mata pelajaran yang tingkat kesulitannya tinggi, namun setiap orang hendaknya mempelajarinya karena hak itu merupakan cara untuk memecahkan masalah sehari-hari. Hal ini yang menjadikan matematika sebagai salah satu ilmu dasar yang wajib dikuasai siswa, karena matematika tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari untuk menyelesaikan permasalahan yang dihadapi siswa.



Namun kenyataannya, hasil belajar matematika siswa masih rendah. Masalah ini karena masih banyak siswa yang kurang berminat untuk belajar matematika (Nisa & Vebrianto, 2021). Bagi peserta didik matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang rumit dan membosankan. Untuk mencapai tujuan pembelajaran matematika maka pembelajaran matematika harus dilaksanakan dengan sungguh-sungguh yaitu kualitas pembelajaran matematika harus ditingkatkan agar dapat mencapai hasil belajar yang baik (Tarusu, 2018). Dari beberapa definisi diatas, penulis menyimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu dasar yang harus dikuasai siswa karena matematika sangat erat kaitannya dengan kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu pembelajaran matematika harus mendapat perhatian khusus dalam pengelolannya dan keseriusan dalam proses pembelajaran, sehingga mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan pengamatan dilapangan, didapati bahwa masih banyak siswa yang belum mendapatkan hasil belajar yang maksimal dan hasil ini terlihat dari nilai ulangan harian semester ganjil ada 80% atau 7 siswa mendapatkan nilai di bawah

KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 85. Hal ini disebabkan oleh proses pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa, metode yang digunakan masih didominasi oleh metode ceramah serta proses pembelajaran yang dilakukan hanya berdasarkan sumber pada buku, siswa hanya mendengarkan penhekasian guru, melakukan hafalan dan tanya jawab sehingga menyebabkan siswa merasa bosan yang kemudian berpengaruh besar terhadap hasil belajar siswa yang kurang memuaskan dan mendapatkan hasil belajar yang kurang.

Mengingat pentingnya pembelajaran matematika untuk siswa di Sekolah Dasar (SD), guru diharapkan mampu merencanakan pembelajaran sedemikian rupa sehingga siswa akan tertatik dengan pembelajaran matematika. Terdapat beberapa model pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan kreatifitas siswa dalam pembelajaran matematika. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT). TGT paling cocok digunakan untuk mengajar pembelajaran yang dirumuskan tajam dengan satu jawaban benar.

Pernyataan tersebut mempertegas bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT cocok diterapkan pada mata pelajaran yang memiliki satu jawaban benar, seperti perhitungan pada mata pelajaran matematika.

TGT merupakan model pembelajaran dengan menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Merti, 2020). Siswa dalam kelompok yang heterogen dapat bertukar pikiran dan mereka akan saling bekerja sama untuk 4 mendapatkan skor dengan menjawab kuis bersama lawan yang seimbang (Hairuddin, 2021). Perlombaan yang demikian, diharapkan menjadi semangat baru bagi siswa untuk memperoleh nilai yang terbaik. Pemberian penghargaan di akhir pembelajaran kepada tim terbaik merupakan salah satu kelebihan dari model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini, sehingga dengan model pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Model pembelajaran tersebut melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung permainan. Aktivitas belajar dirancang sedemikian rupa sehingga memungkinkan siswa dapat belajar lebih santai, disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar. Melalui belajar kelompok diharapkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika mengalami peningkatan, sebab siswa bisa ikut berperan aktif dan dapat memperoleh informasi tambahan dari kelompoknya. Dengan demikian pembelajaran ini mampu meningkatkan pemahaman siswa tingkat sekolah dasar. Pada kegiatan belajar, siswa diarahkan pada latihan menyelesaikan masalah dengan menyelesaikan sendiri.

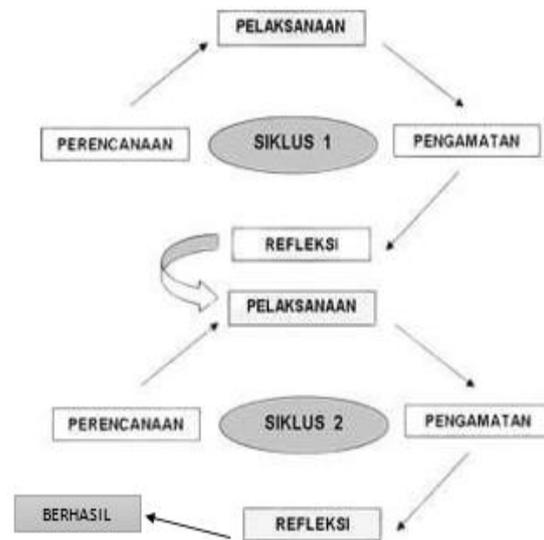
Berdasarkan permasalahan yang ditemui oleh peneliti, solusi yang dapat menanggulangnya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang cocok untuk meningkatkan hasil pembelajaran, sehingga dapat menciptakan suasana yang menyenangkan dan menjadi siswa lebih termotivasi untuk beradaptasi aktif dalam pembelajaran. Untuk itu peneliti

melakukan penelitian tindakan kelas dengan tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V pada mata pelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT). Manfaat dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi bagi khalayak umum dalam menyelenggarakan pembelajaran yang dirasa sulit dihadapi oleh siswa khususnya dalam pembelajaran matematika. Model pembelajaran Teams Games Tournaments TGT memberikan kesempatan belajar dengan suasana yang lebih nyaman dan menyenangkan, sehingga siswa lebih termotivasi dan aktif dalam kegiatan belajarnya untuk menentukan pengalaman baru yang berbeda.

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian Tindakan kelas (PTK) yang mengacu pada model penelitian yang dikemukakan oleh Kemmis dan Mc Taggart (Aqib, & Chotibuddin, 2018) dengan empat tahap yaitu 1) perencanaan, 2) Tindakan, 3) Perencanaan/ observasi, 4) Refleksi. Alur penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:

Gambar 1. siklus penelitian Tindakan Kelas



Subjek dalam penelitian adalah siswa Kelas V SD GMIM Papakelan dengan jumlah siswa 35 orang yang terdiri dari 22 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Data diperoleh melalui observasi, data dokumentasi, wawancara yang dilakukan adalah tanya jawab peneliti dengan siswa setelah kegiatan belajar mengajar selesai, dan tes hasil belajar. Data yang terkumpul dianalisis dengan perhitungan presentase ketuntasan belajar yang dicapai siswa. Analisis data dilakukan pada setiap akhir tindakan pada setiap siklus. Data analisis dengan perhitungan presentase hasil belajar yang dicapai siswa. Peningkatan kemampuan dan keterampilan dalam pelaksanaan pembelajaran serta hasil

belajar di lakukan dengan membandingkan hasil pencapaian belajar pada setiap siklus dengan menggunakan rumus menurut Trianto (2014:63-64).

$$KB = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas Belajar}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

Setelah di lakukan perhitungan terhadap presentase ketuntasan hasil belajar yang di capai siswa. Maka selanjutnya dilihat apabila ketuntasan secara klasikal >85% maka kriteria keberhasilan penelitian dapat di katakana tuntas.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini terdiri dari 2 siklus yang dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun peneliti sebelumnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan penjelasan tentang bagaimana hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran matematika kelas V. Alokasi waktu yang dipakai pada setiap siklus adalah 2 x 35 menit. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada uraian berikut ini.

Tabel 1. Skor Hasil Belajar Dalam Siklus I

No	NamaSiswa	Jumlah skor	Ketuntasan Belajar	
			Berhasil	Tidak Berhasil
1.	Siswa 1	45		V
2.	Siswa 2	50		V
3.	Siswa 3	85	V	
4.	Siswa 4	85	V	
5.	Siswa 5	85	V	
6.	Siswa 6	55		V
7.	Siswa 7	50		V
8.	Siswa 8	55		V
9.	Siswa 9	85	V	
10.	Siswa 10	85	V	
11.	Siswa 11	50		V
12.	Siswa 12	85	V	
13.	Siswa 13	45		V
14.	Siswa 14	45		V
15.	Siswa 15	85	V	
16.	Siswa 16	45		V
17.	Siswa 17	85	V	
18.	Siswa 18	50		V
19.	Siswa 19	85		
20.	Siswa 20	45		V
21.	Siswa 21	45		V
22.	Siswa 22	85		
23.	Siswa 23	85	V	
24.	Siswa 24	45		V
25.	Siswa 25	45		V
26.	Siswa 26	85	V	
27.	Siswa 27	45		V
28.	Siswa 28	85	V	
29.	Siswa 29	85	V	
30.	Siswa 30	85	V	
31.	Siswa 31	85	V	
32.	Siswa 32	45		V
33.	Siswa 33	85	V	
34.	Siswa 34	85	V	
35.	Siswa 35	85	V	
Jumlah skor yang diperoleh siswa		2375		

Setelah nilai siswa diketahui berdasarkan tabel 1 di atas, maka peneliti menjumlahkan berapa siswa yang tuntas, kemudian dibagi jumlah siswa dalam kelas tersebut sehingga memperoleh nilai rata – rata. Dengan rumus :



$$KB = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas Belajar}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

$$KB = \frac{19}{35} \times 100\%$$

$$= 54,28\%$$

Berdasarkan keterangan di atas maka dapat diketahui jumlah siswa yang mampu mencapai KKM sebanyak 19 siswa pada siklus I dengan rata – rata presentase 54,28% dan siswa yang tidak mencapai KKM sebanyak 4 siswa dengan presentase 45,72 %.

Siswa dikatakan mencapai KKM jika memperoleh nilai ≥ 85 dan rata – rata siswa yang tuntas harus lebih dari 85%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pencapaian model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) pada siklus I belum berhasil.

SIKLUS II

Hasil dari pembelajaran Matematika dengan materi FPB dan KPK yang dikembangkan dari evaluasi setelah akhir pembelajaran. Bentuk evaluasi berupa soal esai 5 nomor yang setiap nomor memiliki bobot yang berbeda-beda berdasarkan tingkat kesulitan soal. Hasil siswa kelas V SD GMIM Papakelan dapat dilihat dari tabel berikut ini.

Tabel 2. Skor Hasil Belajar Dalam Siklus II

No	Nama Siswa	Jumlah skor	Ketuntasan Belajar	
			Berhasil	Tidak Berhasil
1.	Siswa 1	95	✓	
2.	Siswa 2	85	✓	
3.	Siswa 3	85	✓	
4.	Siswa 4	90	✓	
5.	Siswa 5	85	✓	
6.	Siswa 6	95	✓	
7.	Siswa 7	90	✓	
8.	Siswa 8	85	✓	
9.	Siswa 9	85	✓	
10.	Siswa 10	85	✓	
11.	Siswa 11	95	✓	
12.	Siswa 12	95	✓	
13.	Siswa 13	85	✓	
14.	Siswa 14	90	✓	
15.	Siswa 15	95	✓	
16.	Siswa 16	90	✓	
17.	Siswa 17	100	✓	
18.	Siswa 18	85	✓	
19.	Siswa 19	95	✓	
20.	Siswa 20	90	✓	
21.	Siswa 21	85	✓	
22.	Siswa 22	100	✓	
23.	Siswa 23	95	✓	
24.	Siswa 24	85	✓	
25.	Siswa 25	85	✓	
26.	Siswa 26	90	✓	
27.	Siswa 27	85	✓	
28.	Siswa 28	95	✓	
29.	Siswa 29	90	✓	
30.	Siswa 30	85	✓	
31.	Siswa 31	85	✓	
32.	Siswa 32	85	✓	
33.	Siswa 33	95	✓	
34.	Siswa 34	95	✓	
35.	Siswa 35	85	✓	
Jumlah skor yang diperoleh siswa		3110		

Setelah nilai siswa diketahui berdasarkan tabel 4.2 di atas, maka peneliti menjumlahkan berapa siswa yang tuntas, kemudian dibagi jumlah siswa dalam kelas tersebut sehingga memperoleh nilai rata – rata dengan rumus:

$$KB = \frac{\text{Jumlah Siswa Yang Tuntas Belajar}}{\text{Jumlah Seluruh Siswa}} \times 100\%$$

$$KB = \frac{35}{35} \times 100\% = 100\%$$



Berdasarkan keterangan di atas maka dapat diketahui jumlah siswa yang mampu mencapai KKM sebanyak 35 siswa pada siklus II dengan rata – rata presentase 100%. Siswa dikatakan mencapai KKM jika memperoleh nilai ≥ 85 dan rata – rata siswa yang tuntas harus lebih dari 85%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa pencapaian model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) pada siklus II berhasil.

PEMBAHASAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), pada penelitian ini hal yang menjadi perhatian oleh peneliti adalah prestasi belajar atau hasil belajar yang diperoleh dari hasil pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT).

Pada penelitian ini hasil belajar siswa dilihat dari hasil tes yang diberikan setelah pembelajaran selesai dilaksanakan. Tes yang diberikan berupa soal esai 5 nomor dengan masing-masing diberikan bobot berbeda-beda berdasarkan kerumitan soal. Hasil yang diharapkan dengan adanya tes berupa soal ini adalah siswa dapat

menyelesaikan soal- soal pada materi. KKM yang ditetapkan di kelas V SD GMIM Papakelan pada pembelajaran Matematika adalah 85. Setiap siswa dikatakan tuntas belajar jika hasil belajar siswa mencapai 85 atau melebihi KKM yang telah ditetapkan.

Berdasarkan hasil penelitian pada tahap observasi yang dilakukan langsung oleh peneliti pada pelaksanaan siklus I masih banyak siswa yang diam dan tidak aktif, hal ini diakibatkan oleh rasa malu, kurang percaya diri, serta takut untuk mengemukakan apa yang ini mereka ketahui. Terkadang siswa takut membuat kesalahan dan juga sebagian siswa tidak mengetahui apa yang ditanyakan oleh guru. Hal itu diamati sebagai proses pengajaran mengatasi kesulitan memahami pembelajaran Matematika.

Selama proses pembelajaran peneliti memperoleh hasil yaitu siswa belum merespon dengan baik pembelajaran dan belum berhasil meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) yang dapat dilihat dari hasil ketuntasan pembelajaran, sehingga peneliti memperbaiki pelaksanaannya pada siklus II.

Berdasarkan hasil yang telah dicapai, maka peneliti menyimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas ini telah mencapai target yang di tetapkan yaitu 85% dari jumlah siswa dengan memperoleh skor sebesar ≥ 85 . Artinya bahwa hasil belajar siswa kelas V SD GMIM Papakelan dapat ditingkatkan melalui model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) yang dapat dijadikan sebagai pedoman bagi guru dalam memberikan metode pembelajaran yang bervariasi. Dibuktikan dengan hasil dari siklus I yaitu 54,28%. Siswa yang mencapai nilai diatas ≥ 85 adalah 19 orang sedangkan mendapat ≤ 85 adalah 16. Namun pada siklus II sudah dilakukannya perbaikan-perbaikan sehingga pada siklus II Tingkat keberhasilan siswa sebesar 100 %.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi FPB dan KPK di kelas V SD GMIM Papakelan. Pada siklus I Tingkat keberhasilan siswa sebesar 54,28%

sedangkan pada siklus II sudah dilakukannya perbaikan-perbaikan sehingga pada siklus II Tingkat keberhasilan siswa sebesar 100 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Tabany, Trianto Ibnu B. (2014). Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif dan Kontekstual. Jakarta:Kencana.
- Aqib, Z., & Chotibuddin, M. (2018). Teori dan Aplikasi Penelitian Tindakan Kelas:(PTK). Deepublish.
- Depdiknas. (2003). Undang-undang RI No.20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Hairuddin, H. (2021). Menggunakan Model Pembelajaran Teams Games Tournament (Tgt) Dalam Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah (Problem Solving) Man Sampang. *Iqtisodina*, 4(2), 126-148.
- Merti, N. M. (2020). Penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dengan media audio visual guna meningkatkan hasil belajar bahasa Inggris. *Journal of Education Action Research*, 4(3), 315-321.
- Najoan, R. A., Lala, W. C., & Ratunguri, Y. (2023). Peran Guru Sebagai Motivator Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal*



- Pendidikan Indonesia, 4(03), 215-227.
- Nisa, A., MZ, Z. A., & Vebrianto, R. (2021). Problematika Pembelajaran Matematika di SD Muhammadiyah Kampa Full Day School. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 4(1), 95-105
- Supriadi, H. (2016). Peranan pendidikan dalam pengembangan diri terhadap tantangan era globalisasi. *Jurnal Ilmiah Prodi Manajemen Universitas Pamulang*, 3(2), 92-119.
- Tarusu, D. T. (2018). Kemampuan pedagogik matematika SD pada mahasiswa PGSD FIP UNIMA. *Mosharafa: Jurnal Pendidikan Matematika*, 7(2), 263-272.
- Wandini, R. R. (2019). Pembelajaran matematika untuk calon guru mi/sd.

