

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan pada Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Kracak Tahun Ajaran 2022/2023

Muthi'ah Salma, Tri Saptuti Susiani, Ngatman

Universitas Sebelas Maret
muthiahsalma724@students.uns.ac.id

Article History

accepted 19/2/2024

approved 1/3/2024

published 30/4/2024

Abstract

The study was classroom action research. It aimed to describe the steps for implementing Teams Games Tournament (TGT) to improve mathematics learning outcomes about fraction. The subjects were teacher and 21 students of fourth grade at SD Negei 3 Kracak consisted of 11 boys and 10 girls. The data were qualitative and quantitative. Data collection techniques were observation, interviews, and tests. The data validity used triangulation of techniques and triangulation of sources. The data analysis included data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results indicated that: Teams Games Tournament (TGT) improved learning outcomes. The percentages of students' mathematics learning outcomes about fraction were 73.77% in the first cycle, 83.33% in the second cycle, and 90.48% in the third cycle.

Keywords: *Teams Games Tournament (TGT), Learning Outcomes, Mathematics*

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar Matematika materi pecahan. Subjek penelitian adalah guru dan siswa kelas IV SD Negeri 3 Kracak yang berjumlah 21 siswa dengan 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Data yang digunakan berupa data kualitatif dan kuantitatif. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan tes. Validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik. Analisis data dilaksanakan melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan hasil belajar dengan mengimplementasikan model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Persentase hasil belajar Matematika materi pecahan siswa pada siklus I=73,77%, pada siklus II=83,33%, dan pada siklus III=90,48%.

Kata kunci: Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, Hasil Belajar, Matematika



PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi kebutuhan yang mutlak bagi setiap manusia sampai akhir hayat. Pendidikan merupakan salah satu bidang yang memegang kuasa besar dalam perkembangan bangsa (Cahyaningsih, 2017, hlm. 2). Dalam penyelenggaraan pendidikan di sekolah pastinya melibatkan guru sebagai pendidik dan siswa sebagai peserta didik yang diwujudkan dalam kegiatan pembelajaran (Erfiyana, et al., 2019, hlm. 259). Peserta didik dianggap berhasil apabila hasil belajar matematika memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran matematika yang telah ditentukan oleh sekolah tersebut. Sebaliknya jika peserta didik mendapatkan nilai di bawah standar ketuntasan, maka peserta didik tersebut dikatakan belum berhasil dalam pembelajaran matematika (Surya, 2018, hlm. 155). Matematika memiliki peran yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Matematika merupakan ilmu pasti, berguna sebagai dasar untuk kehidupan di lingkungan dan mengembangkan cara berpikir. Oleh karena itu, guru harus bijak dalam memilih model pembelajaran dalam mengajarkan matematika khususnya materi pecahan kepada peserta didik. Langkah-langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* yaitu presentasi kelas; *teams*; turnamen; rekognisi tim.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan Ibu Suprpti, S.Pd selaku guru kelas IV SD Negeri 3 Kracak yang dilaksanakan pada hari Selasa tanggal 15 September 2022 didapatkan informasi bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran matematika belum menggunakan pembelajaran yang inovatif. Dalam menyampaikan materi pembelajaran matematika guru masih menyampaikan dengan ceramah dan penugasan. Hal ini membuat peserta didik kurang terlibat aktif dalam pembelajaran sehingga mereka merasa jenuh. Wawancara juga dilakukan dengan peserta didik bahwa pembelajaran matematika kurang diminati karena terkesan membosankan dan sulit sehingga peserta didik merasa malas untuk memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru. Dengan demikian mendorong peserta didik untuk tidak berantusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan nilai PTS mata pelajaran Matematika, tingkat ketuntasannya masih sangat rendah. Data menunjukkan bahwa dari 21 peserta didik, hanya 4 peserta didik yang nilainya melebihi KKM Matematika yaitu 75. Hal ini berarti ada 81% peserta didik yang belum mencapai KKM dan 19% peserta didik yang sudah mencapai KKM. Penelitian ini dilakukan untuk mengatasi permasalahan hasil belajar matematika dengan mengimplementasikan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*. Sanusi (2017, hlm. 1) menunjukkan hasil bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* mampu memberikan kontribusi kenaikan hasil belajar pada peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: (1) bagaimana implementasi model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar Matematika materi pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kracak tahun ajaran 2022/2023?; (2) apakah implementasi model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kracak tahun ajaran 2022/2023?; (3) apakah kendala dan solusi implementasi model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kracak tahun ajaran 2022/2023?; maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan: (1) mendeskripsikan langkah-langkah implementasi model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kracak tahun ajaran 2022/2023; (2) meningkatkan hasil belajar Matematika materi pecahan pada

siswa kelas IV SD Negeri 3 Kracak tahun ajaran 2022/2023 melalui implementasi model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*; (3) menganalisis kendala dan solusi implementasi model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam meningkatkan hasil belajar Matematika materi pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kracak tahun ajaran 2022/2023.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dan guru kelas. Prosedur penelitian ini mengacu pada penelitian yang dikemukakan oleh Arikunto (2013) yaitu terdiri dari empat tahapan, yaitu: (1) perencanaan, yaitu merencanakan tindakan yang akan dilakukan, (2) pelaksanaan, yaitu tindakan yang dilakukan saat pembelajaran menggunakan model yang diterapkan, (3) observasi, yaitu tahap melakukan pengamatan saat kegiatan pembelajaran berlangsung, dan (4) refleksi, yaitu menganalisis dan mengevaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Penelitian ini dilakukan dalam tiga siklus dengan lima pertemuan. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas V yang berjumlah 21 siswa dengan 11 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan di SD Negeri 3 Kracak tahun ajaran 2022/2023.

Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu data kualitatif yang diperoleh dari informasi/data pengamatan dan wawancara mengenai pelaksanaan pembelajaran IPS dengan mengimplementasikan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan. Sumber data dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V, guru kelas V, dan dokumen. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan tes. Uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan teknik, mengacu pada penyajian data menurut Sugiyono (2015). Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Aspek yang diukur dalam indikator kinerja penelitian ini adalah pengimplementasian langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi pecahan melalui implementasi model tersebut terhadap siswa kelas V materi pecahan yang ditargetkan sebesar 85%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teamss Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar Matematika materi pada siswa kelas VI SD Negeri 3 Kracak dilakukan dalam tiga siklus. Pada siklus I dan II terdiri dari dua pertemuan sedangkan siklus III terdiri dari satu pertemuan dengan alokasi waktu 70 menit setiap pertemuan.

Menurut Asmani (2016, hlm. 139-140) menyatakan bahwa langkah-langkah model *TGT* yaitu sebagai berikut: 1) penyajian kelas, 2) kelompok, 3) game dan turnamen, dan 4) penghargaan kelompok. Langkah pembelajaran model pembelajaran Kooperatif tipe *Teamss Games Tournament (TGT)* yaitu sebagai berikut: 1) presentasi kelas, guru menyampaikan materi pelajaran 2) *Teamss*, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok heterogen berdasarkan akademik untuk mengerjakan lembar kegiatan berupa LKS, 3) turnamen, peserta didik memainkan permainan (*game*) akademik dalam kemampuan homogen yang terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat peserta didik dari penyajian kelas dan *Teamss* pada meja turnamen, dan 4) rekognisi tim, guru menentukan skor tim dan memberikan penghargaan kepada tim terbaik.

Penggunaan model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament*

(TGT) mengalami berbagai perbaikan pada proses pembelajaran untuk mencapai hasil yang optimal. Data hasil observasi terkait implementasi model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* sebagai berikut.

Tabel 1. Analisis Hasil Observasi Model Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* Siklus I, II, dan III

		Siklus		
		I	II	III
Guru	Persentase (%)	79,17	86,41	91,35
Peserta Didik	Persentase (%)	78,42	85,07	90,83

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa pengamatan terhadap guru pada siklus I, II, dan III mengalami peningkatan dari 79,17%, 86,41% menjadi 91,35%. Pengamatan terhadap peserta didik juga mengalami peningkatan. Peningkatan siklus I, II, dan III dari 78,42%, 85,07% menjadi 90,83%. Dapat diartikan bahwa implementasi dari langkah-langkah model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* setiap siklusnya mengalami peningkatan. Presentasi guru dan peserta didik pada siklus III telah menunjukkan bahwa indikator kinerja yang ditargetkan telah tercapai.

Berdasarkan penelitian, dari keempat langkah implementasi model pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, peserta didik paling antusias pada saat pelaksanaan langkah ketiga, yaitu turnamen. Semua kelompok berlomba-lomba dalam mendapatkan skor bagi kelompok masing-masing. Perwakilan kelompok antusias menjawab kuis yang diberikan oleh guru. Mereka terdorong karena tahu terdapat hadiah bagi kelompok yang mendapatkan skor paling banyak. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Susanna (2017: 96) yang menyatakan bahwa pengakuan kelompok atau rekognisi tim dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat untuk mengapresiasi usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama. Selain hasil observasi, berikut peningkatan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran melalui implementasi model *Teams Games Tournament (TGT)* dengan multimedia pada siklus I dan II.

Tabel 2. Peningkatan Hasil Belajar

	Siklus I	Siklus II	Siklus III
Tuntas	73,77	83,33	90,48
Belum Tuntas	26,19	16,67	9,52

Berdasarkan tabel 2, hasil belajar peserta didik pada siklus I, II, dan III mengalami peningkatan. Persentase ketuntasan pada siklus I sebesar 73,77%, siklus II 83,33% dan siklus III mencapai 90,48%. Dapat disimpulkan bahwa pada setiap siklus hasil belajar peserta didik kelas IV Matematika materi Pecahan mengalami peningkatan. Presentasi hasil belajar IPS Matematika materi Pecahan pada siklus III telah menunjukkan bahwa indikator kinerja yang ditargetkan telah tercapai. Lebih lanjut lagi bahwa langkah-langkah dalam implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi Pecahan. Hal ini didukung oleh pendapat Sanusi (2017, 1) yang menunjukkan hasil bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* mampu memberikan kontribusi kenaikan hasil belajar pada peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi langkah model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* ditemukan beberapa kendala yaitu: 1) beberapa peserta didik masih belum berani untuk menanyakan materi yang belum mereka pahami kepada guru; 2) beberapa tim gaduh karena tidak berhasil memenangkan turnamen. Adapun solusi yang diberikan peneliti adalah: 1) guru merangsang peserta didik untuk bertanya dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi; 2) guru memotivasi tim yang belum berhasil memenangkan turnamen agar di kesempatan berikutnya tim yang belum menang dapat memenangkan turnamen.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka simpulan dari penelitian ini adalah: 1) Langkah-langkah implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar Matematika materi Pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kracak Tahun Ajaran 2022/2023 yaitu: a) presentasi kelas, b) *teams* c) turnamen, dan d) rekognisi tim; 2) Implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kracak Tahun Ajaran 2022/2023. Hal ini dilihat dari persentase peserta didik yang tuntas sebesar 73,77% pada siklus I, 83,33% siklus II, dan 90,48% pada siklus III. 3) Kendala implementasi model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* untuk meningkatkan hasil belajar Matematika materi pecahan pada siswa kelas IV SD Negeri 3 Kracak Tahun Ajaran 2022/2023, yaitu: (a) beberapa peserta didik masih belum berani untuk menanyakan materi yang belum mereka pahami kepada guru; dan (b) beberapa tim gaduh karena tidak berhasil memenangkan turnamen. Adapun solusi yang diberikan peneliti adalah: (a) guru merangsang peserta didik untuk bertanya dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan materi; dan (b) guru memotivasi tim yang belum berhasil memenangkan turnamen agar di kesempatan berikutnya tim yang belum menang dapat memenangkan turnamen.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian, Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT RINEKA CIPTA.
- Asmani, S. (2016). *Tips Efektif Cooperative Learning*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Cahyaningsih, U. (2017). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Sd. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 3(1), 1–5.
- Erfiyana, M., Rasiman, R., & Mei, F.A.U. (2019). Pengaruh Model Pembelajaran Tgt (Teams Games Tournament) Dengan Media Roda Pecahan Terhadap Hasil Belajar Materi Operasi Hitung Pecahan. *Journal for Lesson and Learning Studies*, 2(2), 258–266.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: CV AFABETA.
- Surya, Y. F. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas V Sekolah Dasar Negeri 003 Bangkinang Kota. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 154–163.

Sanusi. (2017). Penerapan Metode *Teams Games Tournamnet* untuk Meningkatkan Pemahaman dan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Suara Guru: Jurnal Ilmu Pendidikan Sosial, Sains, dan Humaniora*, 3 (2), 237-250.

Susanna. (2017). Penerapan *Teams Games Tournament (TGT)* melalui Media Kartu Domino pada Minyak Bumi Siswa Kelas XI MAN 4 Aceh Besar. *Lantanida Journal*, 5 (2), 93-105.