

MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAM GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PESERTA DIDIK KELAS II SD NEGERI NOBOREJO 02 SALATIGA

Muhammad Abdul Kholiq¹, Emy Wuryani²

^{1 2}Pendidikan Profesi Guru (PPG) Universitas Kristen Satya Wacana

¹kholiqm54@gmail.com, ²emy.wuryani@uksw.edu

ABSTRACT

This research aims to improve student's mathematic learning outcomes regarding place value of numbers by using the Team Games Tournament (TGT) learning model. The research subjects were class II students at SD Negeri Noborejo 02 Salatiga for the 2023/2024 academic year in the odd semester with a total of 17 students. The research results show an increase in learning mastery. In cycle I, completeness of learning outcomes was 65% and in cycle II it increased to 88%. It can be concluded that the use of the Team Games Tournament (TGT) learning model can improve the learning outcomes of class II students at SD Negeri Noborejo 02 Salatiga.

Keywords: Team Games Tournament (TGT), place value of numbers

ABSTRAK

Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik materi nilai tempat bilangan dengan menggunakan penerapan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT). Subjek peneliti ini adalah peserta didik kelas II SD Negeri Noborejo 02 Salatiga Tahun Pelajaran 2023/2024 pada semester ganjil dengan jumlah peserta didik 17 orang. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar. Pada siklus I ketuntasan hasil belajar sebesar 65% dan pada siklus II meningkat menjadi 88%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas II SD Negeri Noborejo 02 Salatiga.

Kata Kunci : Team Games Tournament (TGT), nilai tempat bilangan

A. Pendahuluan

Masalah utama pada pendidikan di Indonesia saat ini adalah rendahnya hasil belajar siswa di sekolah. Sementara perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang berkembang pesat saat ini membuat penguasaan pengetahuan matematika sangat perlu untuk dipahami dan dikuasai

dengan baik oleh peserta didik. Dalam kehidupan sehari-hari manusia sudah lazim berpikir cepat, logis, serta mempergunakan teknologi yang lebih cepat dan praktis untuk memudahkan menyelesaikan pekerjaan. Berpikir cepat dan logis terdapat pada matematika. Tidak dipungkiri bahwa tidak ada orang yang tidak

memerlukan bantuan matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika sangat erat dalam kaitannya dengan kehidupan sehari-hari pada manusia, baik dari hal yang sederhana sampai hal yang membutuhkan suatu pemikiran lebih. Matematika bukanlah suatu ilmu yang terisolasi dari kehidupan manusia, melainkan Matematika justru muncul dari dan berguna untuk kehidupan sehari-hari kita. Suatu pengetahuan bukan sebagai objek yang terpisah melainkan sebagai suatu bentuk penerapan dalam kehidupan. Suatu ilmu pengetahuan akan sulit untuk kita terapkan jika ilmu pengetahuan tersebut tidak bermakna bagi kita. Kebermaknaan ilmu pengetahuan juga menjadi aspek utama dalam proses belajar. Pembelajaran di kelas akan sangat efektif apabila guru melaksanakannya dengan memahami peran, fungsi dan kegunaan mata pelajaran yang diajarkannya. Disamping pemahaman hal-hal tersebut, keefektifan itu juga ditentukan oleh kemampuan guru untuk merubah model pengajaran menjadi model pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan oleh Permen no. 41 tahun 2007 tentang standar proses.

Namun kenyataannya, dalam pembelajaran Matematika di

SD Negeri Noborejo 02 banyak peserta didik yang mengalami kesulitan belajar. Terlihat dari hasil belajar Matematika yang masih rendah. Berdasarkan hasil test pra siklus dari 17 peserta didik hanya 5 orang atau 29% yang mencapai Ketuntasan belajar dan 16 orang atau 71% yang belum mencapai nilai ketuntasan. Hal ini disebabkan karena guru masih melaksanakan proses pembelajaran hanya menggunakan metode ceramah dimana siswa bertindak sebagai pelaku pasif dalam kegiatan belajar mengajar. Proses pembelajaran tersebut hanya menekankan pada tuntutan pencapaian nilai ketuntasan dari pada mengembangkan segala potensi yang dimiliki peserta didik. Sebagian besar guru di SD Negeri Noborejo 02 tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran. Dampak dari hal tersebut dapat dilihat pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung dimana beberapa siswa tidak memperhatikan guru yang tengah mengajar dan beberapa siswa merasa kesulitan memahami apa yang telah disampaikan oleh guru. Melihat kenyataan tersebut di atas maka diperlukan suatu model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar aktif dan menemukan serta

memahami konsep-konsep pelajaran yang tidak hanya berpusat pada guru karena adakalanya siswa lebih mudah belajar.

Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sesungguhnya adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya cara peserta didik belajar, relevansi dan memanfaatkan penuh terhadap belajar. Model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) ini sangat cocok untuk diterapkan pada tahap SD dimana peserta didik masih suka dengan dunia bermain (Listyarini et al, 2018). *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan pemahaman konsep peserta didik (Laila & Rahmat, 2018). Penggunaan model *Team Games Tournament* (TGT) yang berisi game akademi mampu mendorong semua anggota kelompok untuk terlibat dalam mengerjakan tugas kelompok. Dalam *Team Games Tournament* (TGT) setiap peserta didik ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi (Miftahul Huda, 2012 : 116).

Taniredja (2014: 72-73) menyatakan salah satu kelebihan *Team Games Tournament* (TGT) adalah menambah motivasi belajar siswa dan materi pelajaran dapat dipahami secara mendalam. Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) di kelas, menuntut peserta didik aktif dalam pembelajaran baik secara fisik, mental maupun emosional guna mencapai hasil belajar yang optimal (Astuti¹ & Kristin, 2017). Jadi, adanya model pembelajaran TGT akan meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena proses pembelajaran yang dilakukan sesuai dengan karakteristik anak SD. *Team Games Tournament* (TGT) salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh peserta didik tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran peserta didik sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan penguatan (AP & Amir, 2018; Rosdiani et al., 2013; Teladaningsih et al., 2019).

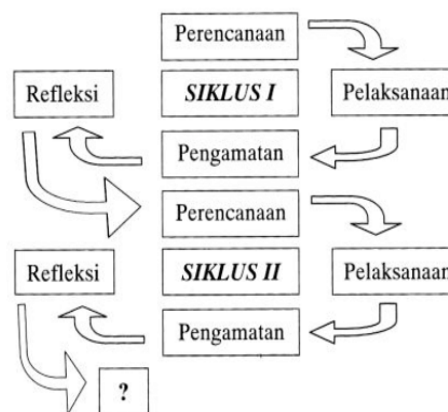
Penerapan model *Team Games Tournament* (TGT) dalam Matematika memungkinkan terciptanya kondisi belajar yang kondusif, siswa dapat berpartisipasi

aktif dan dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar, sehingga diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Berdasarkan uraian di atas maka penulis melakukan penelitian dengan judul Model Pembelajaran Tipe Kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Peserta Didik Kelas II SD Negeri Noborejo 02 Salatiga.

B. Metode Penelitian

Penelitian Tindakan kelas ini dilaksanakan di kelas II SD Negeri Noborejo 02 Salatiga. Dengan jumlah peserta didik yaitu 17 orang siswa dengan rincian 9 peserta didik laki-laki dan 8 peserta didik perempuan. Penelitian ini menggunakan jenis Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Menurut Aqib (2009) PTK terdiri dari 3 kata, yaitu Penelitian, Tindakan, Kelas. Penelitian PTK merupakan kegiatan mengamati suatu obyek, tindakan yaitu suatu kegiatan penelitian berupa rangkaian siklus kegiatan. Menurut Arikunto (2008), terdapat empat langkah penelitian tindakan kelas yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Prosedur penelitian tindakan kelas

berupa siklus yang akan dilaksanakan dalam satu siklus ataupun lebih dari satu siklus yang digambarkan di bawah ini:



Gambar 1. Siklus PTK menurut Arikunto, dkk. (2008)

Penelitian ini dilaksanakan pada semester 1 tahun pelajaran 2023/2024. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilakukan sebanyak 2 siklus,. Bentuk tes yang digunakan adalah pilihan ganda. Tes dalam penelitian ini dibuat berdasarkan kisi-kisi tes. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu analisis deskriptif dengan membandingkan hasil belajar peserta didik dari Pra Siklus, Siklus I, dan Siklus II.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Berdasarkan hasil test dapat diketahui siswa pada test pra siklus pembelajaran matematika masing

tergolong rendah. Nilai rata-rata kelas 62,35. Dari 17 peserta didik terdapat 5 (29%) peserta didik yang tuntas dan 11 (71%) peserta didik yang belum tuntas. Berarti umum angka ketuntasan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika materi nilai tempat belum tuntas dan tergolong rendah. Beberapa permasalahan yang dihadapi siswa dalam mengerjakan test awal adalah sebagai berikut: 1) Siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal matematika materi nilai tempat ratusan, puluhan, dan satuan. 2) Siswa kurang faham dalam menentukan nilai tempat ratusan, puluhan dan satuan.

Pada Siklus I, guru memberikan materi pelajaran yaitu nilai tempat ratusan, puluhan, dan satuan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Pada tahap ini sudah baik dari test awal pembelajaran yaitu siswa mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar dan mampu menyelesaikan soal-soal dengan tepat. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa mengalami peningkatan.

Berdasarkan data siklus I diketahui nilai rata-rata 74,70 hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik. Dari 17 peserta didik, 11 (65%) mencapai

angka tingkat ketuntasan hasil belajar tergolong sedang dan 6 (35%) peserta didik tidak mencapai ketuntasan hasil belajar setelah siklus I atau setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Berdasarkan pelaksanaan siklus I beberapa kendala yang dihadapi pada saat pelaksanaan yaitu : 1) Dalam diskusi kelompok masih menemukan siswa yang tidak mengerti melakukan tugasnya. 2) Guru masih mengalami kesulitan mengelola kelas. 3) Guru mengalami kesulitan mengatur waktu pembelajaran dengan menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT). Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran siklus selanjutnya yakni siklus II yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran Matematika materi nilai tempat bilangan (ratusan, puluhan dan satuan).

Tabel 1. Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Siklus I

Uraian	Keterangan
Nilai Terendah	60
Nilai Tertinggi	100
Nilai Rata-Rata	74,70
Siswa Tuntas	11 (64%)
Siwa Tidak Tuntas	6 (35%)

Ketuntasan	64%
------------	-----

Berdasarkan hasil Siklus 1 maka dilakukan perbaikan untuk mengatasi pemecahan permasalahan kelemahan pada Siklus 1. Siklus 2 dilakuakn rancangan sebagai berikut: 1) Menyusun Modul Ajar dan menentukan soal-soal latihan yang akan diberikan kepada peserta didik saat pembelajaran berlangsung. 2) Membuat media pembelajaran secara nyata untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam materi nilai tempat bilangan (Ratusan, puluhan dan, satuan). 3) Mempersiapkan permainan (*games*) untuk memotivasi peserta didik dalam mengikuti pembelajaran.

Pada siklus II ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan kegiatan pembelajaran berdasarkan pengembangan modul ajar yang telah disusun dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT). Kegiatan ini untuk mengoptimlkan kegiatan yang belum terlaksana denganbaik pada pembelajaran siklus I.

Setelah dilaksanakan pembelajaran siklus II sesuai dengan Modul Ajar yang dirancang, maka diperoleh bahwa hasil pembelajaran

pada siklus I dan pencapaian tingkat hasil belajar peserta didik sangat tinggi.

Dari siklus II dapat dikethui nilai rata-rata yakni 83,53. Hal ini

No.	Keteranga n	Siklus I	Siklus 2
1	Nilai Tertinggi	100	100
2	Nilai Terendah	60	60
3	Nilai Rata-rata	74	83
4	Siswa Tuntas	11	15
5	Siswa Tidak Tuntas	6	2
6	Ketuntasan	65%	88%
	Jumlah peserta didik	17	17

menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar peserta didik, dari 17 peserta didik 15 (88%) telah mencapai angka tingkat ketuntasan hasil belajar yang tergolong sangat tinggi, sedangkan 2 (12%) peserta didik tidak mencapai ketuntasan hasil belajar.

Tabel 2. Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Siklus II

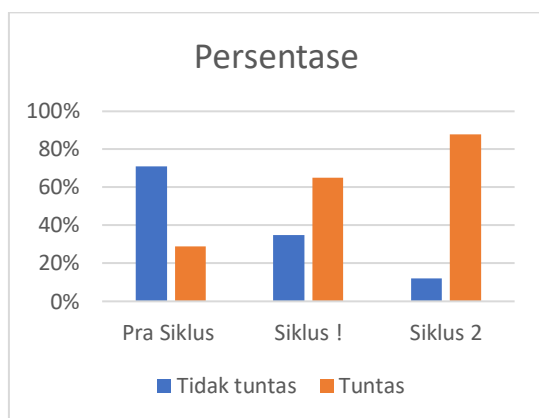
Uraian	Keterangan
Nilai Terendah	60
Nilai Tertinggi	100
Nilai Rata-Rata	83,53
Siswa Tuntas	15 (88%)
Siwa Tidak Tuntas	2 (12%)

Ketuntasan	88%
------------	-----

Pada hasil penelitian diatas, rangkaian penelitian sudah terlaksana dengan baik adapun rekapitulasi pada setiap siklus melalui penerapan pembelajaran model pembelajaran kooperatif *Team Games Tournament* (TGT) dapat dilihat dari tabel

Tabel 3. Perbandingan Hasil Belajar Setiap Siklus

Peningkatan hasil belajar peserta didik disajikan dalam histogram melalui tes pada pra siklus, siklus I dan siklus II dibawah ini:



Gambar 1. Histogram Hasil Belajar Siswa melalui tes pada Pra siklus, siklus I, dan siklus II.

Berdasarkan gambar histogram hasil belajar peserta didik di atas bahwa terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik pada materi nilai tempat bilangan (ratusan, puluhan,

dan satuan) dari siklus I ke siklus II. Pada siklus I diperoleh persentase ketuntasan secara sebesar 65% atau sebanyak 11 peserta didik yang tergolong tuntas dengan nilai rata-rata yaitu 74,70. Sedangkan tingkat ketuntasan Peserta didik pada saat siklus II secara klasikal sebesar 88% atau sebanyak 15 peserta didik dengan nilai rata-rata 83,53.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Matematika materi nilai tempat bilangan. Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) meningkatkan hasil belajar matematika kelas II SD Negeri Noborejo 02, yaitu dengan adanya peningkatan nilai rata-rata peserta didik sebelum dilakukan tindakan dengan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) sebesar 62,35. Setelah dilakukan Tindakan dengan model TGT menjadi 74,70 pada siklus I dan meningkat lagi sebesar 83,53 pada siklus II

DAFTAR PUSTAKA

- AP, N., & Amir, A. E. K. (2018). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Ips Siswa Sd Inpres 7/83 Pasempe Kabupaten Bone. *JIKAP PGSD: Jurnal Ilmiah Ilmu Kependidikan*, 2(2), 53. <https://doi.org/10.26858/jkp.v2i2.6945>.
- Arikunto, Suharsimi., dkk. 2008. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta: Bumi Aksara
- Astuti¹, W., & Kristin, F. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Ipa Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Dwija Indria (SOLO)*, 5(5), 155–162. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.23887/jisd.v1i3.10471>.
- Dewi, Rosmala. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Medan: Program Pasca Sarjana UNIMED
- Laila, F., & Rahmat, A. (2018). Meningkatkan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Teams Games Tournament (Tgt): Meta Analisis. *SOSIO-DIDAKTIKA: Social Science Education Journal*, 1(1), 15–23. <https://doi.org/10.15408/sd.v1i1.9518>
- Listyarini, D. W., As'ari, A. R., & Furaidah. (2018). Pengaruh Model Teams Games Tournament Berbantuan Permainan Halma terhadap Minat dan Hasil Belajar pada Materi Bunyi Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(5), 538–543. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i5.10930>
- Mujiono & Dimyati. 2002. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Bineka Cipta
- Purwanto. 2011. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suaeb, S., Degeng, I. N. S., & Amirudin, A. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas V melalui Penerapan Pembelajaran Kooperatif Model Teams Games Tournament (TGT) Berbantuan Media Tebak Gambar. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 3(1), 146–

- | | |
|---|---|
| 154.
https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/jptpp.v3i1.10435 .
Taniredja, Tukiran, dkk. 2014. | Model-Model Pembelajaran
Inovatif dan Efektif. Bandung:
Alfabeta. |
|---|---|