

## **Peningkatan Hasil Belajar Matematika Kelas V Sekolah Dasar Melalui *Team Games Tournament***

**Sri Sulasmi, S.Pd**  
SD Negeri 3 Jati Kecamatan Jati  
[sulasmi\\_sri@gmail.com](mailto:sulasmi_sri@gmail.com)

### **Abstrak**

Tujuan penelitian yaitu untuk meningkatkan hasil belajar melalui penerapan metode *Cooperatif Learning* tipe *team games tournament* (TGT). Penelitian dilakukan di kelas V yang terdiri dari 12 siswa perempuan dan 8 siswa laki-laki. Analisis data berupa data kuantitatif menggunakan analisis data persentase dan rata-rata nilai tes evaluasi. Instrument untuk memperoleh data dalam penelitian ini adalah lembar observasi serta lembar evaluasi yang dilakukan pada setiap akhir siklus. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar Matematika pada akhir siklus II. Pada pra-siklus, terdapat 11 siswa (73%) yang mendapat nilai di bawah KKM dan 4 siswa (27%) mendapat nilai di atas KKM. Rata-rata hasil belajar adalah 51,18. Setelah dilakukan tindakan melalui dua siklus, ketuntasan siswa meningkat sebanyak 13 siswa (86%) telah mencapai KKM sedangkan siswa yang nilainya dibawah KKM menjadi 2 siswa atau hanya 14%, sedangkan nilai rata-rata juga meningkat menjadi 88,18. Dari hasil tes evaluasi siklus II diketahui bahwa indikator kinerja penelitian telah tercapai dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penerapan metode *Cooperatif Learning* tipe *team games tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika.

**Kata Kunci:** Metode *Cooperatif Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT), Hasil Belajar

### **Abstract**

Research objectives that is know whether been an increase in study results through the application of a method of *Cooperatif Learning* type *Team Games Tournament* ( TGT ). Research in a grade 5 which consists of 12 female students and 8 male students. Data analysis in the form of quantitative using analysis the percentage and the average test scores evaluation. Instrument to obtain data in this research was sheets of observation and sheets of evaluation by at each end cycle. The result showed an increase in mathematics at the end of a cycle ii. On pra-cycle, there are 11 students (73% ) received the values below completely criteria at least and 4 students (27% ) scoring on completely criteria at least. The average of study results are 51,18. After this action through two cycle, completely students increased by 13 students (86% ) has reached completely criteria at least while students value completely criteria at least be under 2 students or just 14%, while value of average to 88,18. Of tests evaluation cycle II note that performance indicators research has been achieved so it will conclude that the method *Cooperatif Learning* type *Team Games Tournament* (TGT) can improve mathematics

**Keywords:** *Team Games Tournament* ( TGT ), study results, mathemathic

## 1. PENDAHULUAN

Berhasilnya tujuan pembelajaran ditentukan oleh banyak faktor diantaranya adalah faktor guru dalam melaksanakan proses belajar mengajar, karena guru secara langsung dapat mempengaruhi, membina dan meningkatkan kecerdasan serta keterampilan siswa. Untuk mencapai tujuan pendidikan secara maksimal, peran guru sangat penting dan diharapkan guru memiliki cara atau metode mengajar yang baik dan mampu memilih metode pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan konsep-konsep mata pelajaran yang akan disampaikan.

Hasil observasi menunjukkan bahwa pembelajaran yang diterapkan belum menuntut siswa aktif tetapi masih didominasi guru dalam menyampaikan materi. Peran siswa lebih banyak mendengarkan dan memperhatikan penjelasan dari guru. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa masih banyak yang mendapat nilai di bawah Standar Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan yaitu 68. Pada kondisi awal terdapat 11 siswa (73%) yang mendapat nilai di bawah KKM 68 dan 4 siswa (27%) mendapat nilai di atas KKM. Rata-rata hasil belajar adalah 51,18.

Slavin dalam Isjoni (2011) pembelajaran *cooperatif* merupakan model pembelajaran yang telah dikenal sejak lama, guru mendorong siswa untuk melakukan kerja sama dalam kegiatan-kegiatan tertentu seperti diskusi atau pengajaran oleh teman sebaya. Dalam melakukan proses belajar mengajar guru tidak mendominasi, siswa dituntut untuk berbagi informasi dengan siswa lainnya dan saling belajar mengajar sesama mereka. Ibrahim dalam Suprijono (2011) model *cooperatif* memiliki ciri-ciri sebagai berikut a. Siswa bekerja dalam kelompok secara *cooperatif* untuk menuntaskan materi belajarnya; b. Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang, dan rendah; c. Penghargaan lebih berorientasi kelompok ketimbang individu; d. Saling ketergantungan positif, artinya keberhasilan kelompok sangat dipengaruhi oleh usaha setiap anggotanya; e. Tanggung jawab perseorangan, artinya setiap anggota kelompok harus melaksanakan tugasnya dengan baik untuk keberhasilan kelompok.

Menurut Sanjaya (2006: 240-241) pembelajaran *cooperatif* merupakan model pembelajaran dengan penggunaan sistem pengelompokan, yaitu antara empat

sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda (heterogen). Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Setiap kelompok akan mendapatkan penghargaan (*reward*), jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Lebih khusus Sanjaya (2006) menjelaskan tipe model *cooperatif learning* diantaranya *Team Games Tournament* (TGT), yaitu model pembelajaran yang menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kemampuan akademiknya setara. Hasilnya, siswa-siswa yang berprestasi paling rendah pada setiap kelompok memiliki peluang yang sama untuk memperoleh poin bagi kelompoknya sebagai siswa yang berprestasi tinggi.

Menurut Johnson & Johnson yang dikutip oleh Sanjaya (2006) model *team games tournament* (TGT) ini meliputi tiga tahap, yaitu a. Tahap mengajar (*teaching*); b. Tahap belajar dalam kelompok (*team study*); c. Tahap Kompetisi (*tournament*). Sedangkan menurut Slavin (2010), komponen-komponen dalam TGT yang perlu diperhatikan adalah a. Presentasi Kelas; b. *Team* (Kelompok); c. *Games* (permainan); d. *Tournament* (kompetisi); e. Penghargaan Kelompok (Rekognisi Tim)

Menurut Sudjana (2010) hasil belajar pada hakikatnya tersirat dalam tujuan pengajaran. Sebab itu hasil belajar siswa di sekolah dipengaruhi oleh kemampuan siswa dan kualitas pengajaran. Sedangkan menurut Suprijono (2009) hasil belajar adalah pola-pola perbuatan, nilai-nilai, pengertian-pengertian, sikap-sikap, apresiasi dan ketrampilan. Merujuk pemikiran Gagne dalam Suprijono (2009), hasil belajar berupa informasi verbal (*verbal information*), ketrampilan intelektual (*intellectual skills*), strategi kognitif (*cognitive strategies*), ketrampilan motorik (*motor skills*), dan sikap (*attitudes*). Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar menurut Nana Sudjana (2010) adalah Faktor Internal (dari dalam individu yang belajar) dan Faktor Eksternal (dari luar individu yang belajar).

Tujuan penelitian yang dirumuskan yaitu meningkatkan hasil belajar Matematika melalui penerapan metode *Cooperatif Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) di kelas 5 SD Negeri 3 Jati pada kompetensi dasar Menyederhanakan dan mengurutkan pecahan.

## 2. METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas dilaksanakan guru kelas V SD Negeri 3 Jati. Guru sebagai perancang, pelaksana pembelajaran serta pengolah data hasil kegiatan belajar mengajar. Penelitian menerapkan konsep penelitian tindakan kelas dengan tahapan yaitu tahap perencanaan (*planning*), Pelaksanaan tindakan (*acting*), observasi (*observing*) dan refleksi (*reflecting*) (Arikunto, 2002).

Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen tes dan instrumen non-tes. Instrumen tes digunakan untuk mengukur atau menilai hasil belajar (Muljono 2008), sedangkan instrumen non-tes dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif berupa hasil nilai tes siswa yang dianalisis dengan menggunakan teknik analisis deskriptif dengan menentukan *mean* atau rerata dan penyajian data kuantitatif dipaparkan dalam bentuk persentase. Pelaksanaan penelitian tindakan kelas menggunakan tolak ukur indikator keberhasilan yang ditentukan dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditentukan sebesar  $\geq 68$ , dan nilai rerata kelas  $\geq 80$ .

## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

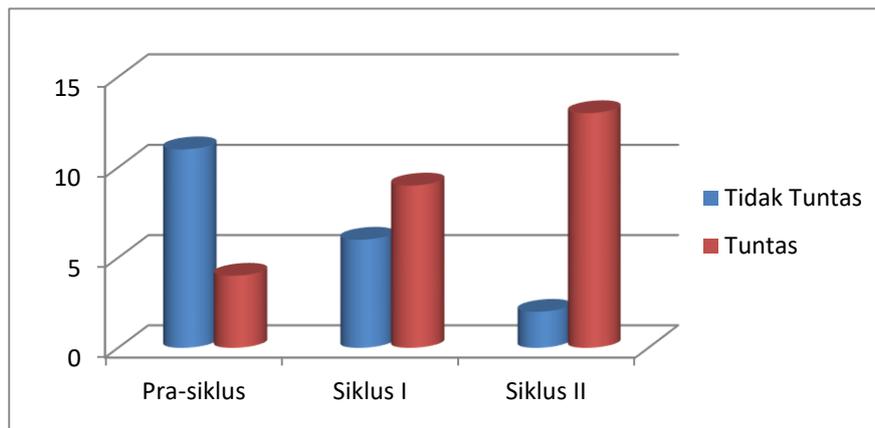
Pada bagian hasil analisis data, peneliti membandingkan data pada pra-siklus, siklus I, dan siklus II. Data diperoleh dari hasil tes Matematika siswa kelas V SD Negeri 3 Jati, berikut disajikan tabel hasil tes Matematika Kelas V pada pra siklus, siklus I dan siklus II,

**Tabel 1. Hasil Tes Matematika Kelas V**

Nilai	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II		Keterangan
	Frek.	Persen (%)	Frek.	Persen (%)	Frek.	Persen (%)	
28-37	-	0%	0	0%	0	0%	Tidak tuntas
38-47	4	26,5%	1	7%	0	0%	Tidak tuntas
48-57	3	20%	2	13%	1	7%	Tidak tuntas
58-67	4	26,5%	3	20%	1	7%	Tidak tuntas
68-77	2	13%	2	13%	3	20%	Tuntas
78-87	1	7%	5	33%	2	13%	Tuntas
88-97	1	7%	1	7%	5	33%	Tuntas
98-100	-	0%	1	7%	3	20%	Tuntas
Rata-rata	51,18		74,25		88,18		

Dari tabel 1. dapat dilihat adanya peningkatan jumlah siswa yang mencapai KKM dalam mata pelajaran Matematika. Klasifikasi tuntas, sebelum diadakan tindakan yang sebanyak 4 siswa (27%), sehingga yang tidak tuntas 11 siswa (73%). Sedangkan hasil tes pada siklus I menunjukkan yang tuntas mengalami peningkatan menjadi 9 siswa (60%) dan yang tidak tuntas 6 siswa (40%), untuk siklus II siswa yang tuntas juga mengalami peningkatan menjadi 13 siswa (86%) yang tidak tuntas 2 siswa (14%).

Nilai rata-rata tiap siklus mengalami peningkatan, pada pra siklus nilai rata-rata sebesar 51,18, siklus 1 nilai rata-rata sebesar 74,25 sedangkan siklus II nilai rata-rata menjadi 88,18 hal ini menunjukkan nilai rata-rata dan prosentase ketuntasan telah mencapai indikator kinerja yang peneliti tentukan. Peningkatan hasil belajar Matematika tiap siklus dapat disajikan pada Gambar 1. berikut :



**Gambar 1. Diagram Hasil Tes Matematika**

#### **4. SIMPULAN**

Simpulan hasil penelitian bahwa melalui penerapan model *Cooperative Learning* tipe *Team Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar Matematika tentang pecahan pada siswa kelas V SD Negeri 3 Jati Semester II Tahun Pelajaran 2016/2017. Dibuktikan dengan tercapainya indikator kinerja yang ditentukan dalam penelitian, pada akhir penelitian pada Siklus II dengan nilai rata-rata tes Matematika adalah 88,18 dengan persentase ketuntasan meningkat sebesar 59% dari kondisi awal.

#### **5. DAFTAR PUSTAKA**

- Budiansyah, Dasim. 2002. *Model Pembelajaran dan Penilaian*. Bandung: Genesindo.
- Heruman. 2010. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Idris & Marno. 2008. *Strategi & Metode Pengajaran*. Jogjakarta : Ar-Ruzzmedia.
- Isjoni. 2011. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.

Slavin, R. E. 2010. *Cooperative Learning: Teory, Riset, dan Praktek*. Bandung: Nusa Media.

Sudjana, Nana. 2010. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung : Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. 2010. *Metode Peneltian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.

Suprijono, Agus. 2009. *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi Paikem*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Trianto. 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Jakarta : Prestasi Pustaka.