

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) BERBANTUAN MEDIA *TRUE OR FALSE* TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP MATEMATIKA LUAS BANGUN DATAR

Kholis Dianasari¹, Pinkan Amita Tri Prasasti², Sri Sujanti³

¹Universitas PGRI Madiun, ²Universitas PGRI Madiun, ¹SDN 02 Mojorejo

¹kholiskholis877@gmail.com

ABSTRACT

This research aims to describe the application of the Team Games Tournament (TGT) type cooperative learning model assisted by True or False media. True or False learning can improve the learning outcomes of class VA students at State Elementary School 02 Mojorejo. This research is classroom action research. The subjects in this research were 28 students of class VA SDN 02 Mojorejo and the object of this research was the results of learning mathematics with material on the area of flat shapes. Data collection in this research used tests carried out every cycle. After obtaining data on student learning outcomes before and after using the action, the researcher gave a score for each question from the mathematics learning outcomes. Based on the results of the research above, it can be concluded that through the application of the TGT (Team Games Tournament) model assisted by True Or Flase media with material on flat shapes, it can improve the learning outcomes of class VA students at SDN 02 Mojorejo. The steps for implementing True or False media which can improve student learning outcomes are by using cards which are used as questions to test students' activeness when learning in class and students are required to provide answers to train their courage.

Keywords: TGT, True or Flase, Matematic

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournament (TGT)* berbantuan media *True or false*. Pembelajaran *True or False* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA SDN 02 Mojorejo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VA SDN 02 Mojorejo yang berjumlah 28 orang dan objek penelitian ini adalah hasil belajar matematika dengan materi luas bangun datar. Pengambilan data dalam penelitian ini menggunakan tes yang dilakukan setiap siklus. Setelah diperoleh data hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan tindakan, peneliti memberikan skor untuk setiap soal dari hasil belajar matematika. Berdasarkan hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan model TGT (*Team Games Tournament*) berbantu media *TrueOr Flase* dengan materi luas bangun datar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA SDN 02 Mojorejo. Adapun langkah-langkah penerapan media *True or False* yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa adalah dengan menggunakan kartu yang dijadikan sebagai soal-soal untuk menguji keaktifan siswa ketika pembelajaran di kelas dan siswa dituntut memberikan jawaban untuk melatih keberanian diri.

Kata Kunci: TGT, *True or Flase*, Matematika

A. Pendahuluan

Belajar adalah suatu perubahan kegiatan reaksi terhadap lingkungan. Perubahan kegiatan yang dimaksud mencakup pengetahuan, kecakapan, tingkah laku, dan ini diperoleh melalui Latihan pengalaman. Adapun pengertian belajar menurut Wandini & Sinaga (2018) adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung dalam interaksi aktif antara seseorang dengan lingkungan, dan menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan nilai-nilai yang bersifat relatif konstan dan berbekas.

Salah satu permasalahan yang sering dibicarakan di sektor pendidikan Indonesia adalah rendahnya kualitas pendidikan, yang tercermin dari rata-rata hasil pembelajaran. Untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa, peran guru dalam upaya berinovasi dan memperbaiki proses pembelajaran sangatlah penting. Pemerintah berupaya meningkatkan mutu pendidikan khususnya di bidang matematika. Pendekatan yang dilakukan pemerintah adalah dengan mengembangkan atau melatih guru matematika yang memiliki pengetahuan tentang mata pelajaran tersebut dan cukup terampil untuk

mengajarkan mata pelajaran tersebut dengan baik

Matematika merupakan ilmu yang selalu berkembang sesuai dengan tuntutan kebutuhan manusia akan teknologi (Kamarullah, 2017). Oleh sebab itu matematika merupakan suatu mata pelajaran yang diajarkan disetiap jenjang dan jenis pendidikan, sesuai dengan tingkatan kebutuhan setiap jenjang dan jenis pendidikan. Dalam pembelajarana matematika khususnya di kelas V di SDN 02 Mojorejo terdapat materi tentang luas bangun datar. Selain itu, guru dituntut untuk dapat menggunakan model pembelajaran yang bisa meningkatkan proses pembelajaran yang efektif dalam arti kata siswa harus paham tentang konsep dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran merupakan bingkai dari penerapan pendekatan, strategi dan model. Model pembelajaran selalu didasari oleh teori teori belajar, 4 teori belajar diimplementasikan dalam bentuk model pembelajaran. Oleh karena itu setiap model pembelajaran menggambarkan secara spesifik sebuah teori belajar, teori belajar muncul dari filsafat belajar.

Berdasarkan informasi yang diberikan oleh guru matematika

dikelas VA SDN 02 Mojorejo, guru telah berupaya untuk meningkatkan pemahaman Matematika siswa dengan menerapkan metode ceramah, tanya jawab, serta pemberian tugas. Namun, usaha tersebut belum cukup untuk meningkatkan pemahaman matematika siswa tentang materi luas bangun datar. Berdasarkan keterangan tersebut, terlihat bahwa metode pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga siswa menjadi pasif serta suasana belajar di kelas menjadi sangat monoton dan kurang menarik. Pada analisis data hasil belajar matematika siswa sebelum tindakan, di peroleh ketuntasan individual dari 28 siswa yaitu 7 siswa yang tuntas dan 21 siswa belum tuntas, dengan rata-rata ketuntasan secara klasikal 25%.

Mengatasi masalah-masalah di atas maka perlu dicari formula pembelajaran yang tepat, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika dan melibatkan siswa untuk mandiri, kreatif, dan lebih aktif. Dalam pembelajaran dikenal berbagai macam model pembelajaran, salah satunya adalah model pembelajaran kooperatif (*cooperative learning*).

Pembelajaran kooperatif Pembelajaran kooperatif merupakan metode belajaryangdilaksanakan dengan bekerja sama antar siswa, sehinggantinya siswa tidak semata mencapai kesuksesan secara individual atau saling mngalahkan antar siswa. Pembelajaran kooperatif sebagai satu kaedah pengajaran. Kaedah ini merupakan satu proses pembelajaran yang melibatkan siswa yang belajar dalam kumpulan kecil (Ali, 2021). Sedangkan menurut Purnomo (2021) pengertian pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk bekerjasama dengan peserta didik lain dalam tugas-tugas yang terstruktur selanjutnya guru bertindak sebagai fasilitator..

Model kooperatif tipe Times Games Tournament (TGT) siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan tersebut disusun oleh guru dengan memberikan kuis berbentuk pertanyaan berkaitan dengan materi pelajaran. Melalui penerapan model pembelajarn TGT diharapkan siswa lebih semangat menguasai materi

pembelajaran agar dapat menyumbangkan nilai bagi kelompoknya. Menurut Purwanti (2023) model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) ini mempunyai beberapa tahapan yakni tahap pengajaran, tahap belajar kelompok, tahap game, tahap turnamen, dan rekognisi team. Model ini dapat dikatakan sesuai karena pada tahap yang dilaksanakan mengandung permainan akademik serta dapat memacu siswa ikut terlibat secara aktif di dalam kegiatan pembelajaran.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) dalam penelitian ini akan dikombinasikan dengan media True or False. Media True or false merupakan media kartu pernyataan benar atau salah tentang materi yang sedang dipelajari kepada masing-masing peserta didik yang sudah menempati di kelompok masing-masing (Hidayati, 2019). Pembentukan kelompok sudah dilakukan sejak dimulai proses pembelajaran, setiap kelompok terdiri dari 4-5 orang. Kartu pernyataan benar atau salah sudah dibuat atau disiapkan guru pada waktu tahapan perencanaan. Setiap peserta didik mendapat satu kartu yang berbeda satu sama lain, bisa berupa

pernyataan benar ataupun pernyataan salah. Kemudian peserta didik diminta membalikan kartu, apakah pernyataan yang diterimanya bernilai benar atau salah. Dalam media true or false dapat mendorong kolaborasi antar tim, berbagi pengetahuan, dan pembelajaran secara langsung. Selain itu Pembelajaran ini menuntut siswa untuk mengerjakan sendiri latihan-latihan yang diberikan oleh guru agar dapat memahami materi lebih detail dan di ingat dengan lebih baik.

Berdasarkan paparan di atas penulis berasumsi bahwa dengan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Team Games Tournament) dengan strategi True or False dapat meningkatkan pemahaman konsep matematika, sehingga penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul "Penerapan Model Pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) Berbantuan media True or False terhadap Pemahaman Konsep Matematika Luas Bangun Datar".

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Nurdin (2016) mengemukakan bahwa penelitian tindakan adalah kajian sistematis dari

upaya perbaikan pelaksanaan praktek pendidikan oleh sekelompok guru dengan melakukan tindakan-tindakan dalam pembelajaran, berdasarkan refleksi mereka mengenai hasil dari tindakan-tindakan tersebut. Sulistyowati et al. (2018) memandang PTK sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan kurikulum, pengembangan sekolah, pengembangan keahlian mengajar, dan sebagainya. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model siklus Kemmis dan Taggart yang terdiri dari empat komponen yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Model spiral dari Kemmis dan Taggart (Mustafidhah et al., 2023)

Penelitian ini menggunakan tes yang dilakukan setiap siklus. Setelah diperoleh data hasil belajar siswa sebelum dan setelah menggunakan tindakan, peneliti memberikan skor untuk setiap soal perindikator dari hasil belajar matematika, kemudian menganalisis data. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik persentase.

Penelitian ini berlokasi di SDN 02 Mojorejo Kabupaten Madiun. Penelitian diselenggarakan

pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. SDN 02 Mojorejo dipilih peneliti sebagai lokasi penelitian yang akan digunakan. Populasi yang digunakan yaitu siswa kelas VA SDN 02 Mojorejo yang berjumlah 28 orang.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

PTK ini dilaksanakan di kelas VA yang berjumlah 28 siswa. Hasil penelitian pada tahapan tindakan kelas dengan menggunakan materi Luas Bangun Datar dipadukan dengan model pembelajaran *TGT (Team Games Tournament)* Siklus I dan Siklus II, dimana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan dan refleksi dalam melaksanakan kegiatan siklus yang sebenarnya. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kendala apa saja yang ada dalam proses pembelajaran di kelas. Dari data hasil asesmen sumatif diketahui bahwa kendala dan permasalahan yang muncul dalam proses pembelajaran adalah masih banyak siswa yang belum memahami pembelajaran dengan materi pembelajaran yang diajarkan karena siswa kurang aktif atau pasif, sehingga para siswa kurang antusias dengan kegiatan pembelajaran yang berlangsung.

Pada peneliti menemukan nilai hasil asesmen sumatif peserta didik yang masih dibawah KKM. Persentase hasil test untuk 28 siswa. Dari jumlah tersebut, hanya 35% siswa yang memenuhi atau mencapai nilai KKM, dan 65% siswa tidak mencapai nilai KKM. Hasil belajar siswa tersebut dijadikan tolak ukur dalam penelitian ini. Proses pembelajaran yang berkesinambungan melibatkan belajar dan mengajar. Karena pembelajaran terstruktur dengan baik maka hasil belajar yang diharapkan tercapai dan hasil belajar siswa lebih baik dari sebelumnya.

Tabel 1. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 02 Mojorejo

Nilai	Kategori	Pra Siklus		Siklus I		Siklus II	
		f	%	f	%	f	%
≥70	T	7	25	17	60,7	24	85,7
<70	BT	21	75	11	39,3	4	14,3
Jumlah		28	100	28	100	28	100

Berdasarkan hasil tersebut maka dapat dikatakan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Hal ini didukung dengan pendapat dari Gulo (2022), bahwa keberhasilan dalam proses belajar dapat dilihat dari hasil belajarnya.

Proses pembelajaran merupakan proses interaksi komunikasi aktif antara peserta didik dengan guru dalam kegiatan. Pada interaksi ini tentunya mengharapkan tujuan akhir dari proses pembelajaran tercapai.

Cranton mengemukakan bahwa tujuan pembelajaran adalah pernyataan-pernyataan tentang pengetahuan dan kemampuan yang diharapkan dari peserta setelah selesai pembelajaran (Asrori, 2016). Ada beberapa faktor yang mempengaruhi hasil belajar. Yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang timbul selama belajar dapat dibedakan menjadi komponen fisik, psikis, dan kelelahan. Faktor fisik yang berhubungan dengan kesehatan seseorang mempengaruhi pembelajaran. Selain itu, faktor psikologis merupakan faktor yang dapat mempengaruhi proses belajar, seperti kecerdasan, perhatian, minat, dan bakat. Faktor yang terakhir adalah kelelahan yang dibedakan menjadi dua jenis yaitu kelelahan fisik dan kelelahan mental. Selanjutnya dapat dilihat dari faktor eksternal, atau faktor yang ada diluar diri individu, dan digolongkan menjadi tiga faktor yaitu keluarga, masyarakat, dan sekolah.

Oleh karena itu, pencapaian hasil belajar dapat dipengaruhi oleh

beberapa faktor, antara lain peran sekolah khususnya guru dalam mengembangkan model pembelajaran untuk meningkatkan nilai proses pembelajaran dan hasil belajar siswa. Pada penelitian ini ketika kita menerapkan model TGT (*Team Games Tournament*) bermedia kartu *True or False* dengan menggunakan materi Luas Bangun Datar, dari total 28 siswa terlihat 4 siswa tidak tuntas dan 24 siswa lainnya tuntas.

Salah satu faktor yang menunjang tercapainya tujuan pembelajaran tidak terlepas dari model yang digunakan guru. Model pembelajaran adalah suatu metode yang memuat prosedur baku dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, khususnya yang menyajikan topik kepada siswa. Prosedur standar ini digunakan oleh guru untuk pengajaran dikelas. Selain itu, model pembelajaran membantu guru dan mempermudah penyampaian konten kepada siswa. Oleh karena itu, model pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pembelajaran yang diajarkan akan lebih mendukung berlangsungnya kegiatan belajar mengajar.

salah satu letak penerapan model TGT (*Team Games*

Tournament) yaitu menyelesaikan masalah dalam pembelajaran, seperti rendahnya minat belajar siswa, rendahnya aktivitas proses belajar siswa ataupun rendahnya hasil belajar siswa dan melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, juga melibatkan peran siswa sebagai "tutor sebaya" (Suryani et al., 2021). Sehingga, pada penelitian ini sebagaimana diketahui terjadi peningkatan hasil belajar dari pra siklus, siklus I hingga siklus II, dimana dengan adanya keterlibatan aktif siswa pada proses pembelajaran yang berlangsung.

Berdasarkan hasil siklus I sebesar 60,7% sedangkan pada siklus II 85,7 %. Hasil penelitian menunjukkan bahwa hasil belajar siswa sebagian besar meningkat apabila membandingkan Siklus I dan Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa model pembelajaran TGT berbantu media *True or False* dengan materi luas bangun datar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model TGT (*Team Games Tournament*)

berbantu media true or false dalam pembelajaran Matematika dengan materi luas bangun datar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VA SDN 02 Mojorejo kabupaten Madiun.

Materi Ekosistem. *Educativo: Jurnal Pendidikan*, 1(1), 307–313.
<https://doi.org/10.56248/educativ>
o.v1i1.54

DAFTAR PUSTAKA

Ali, I. (2021). Pembelajaran Kooperatif Dalam Pengajaran Pendidikan Agama Islam. *Jurnal Mubtadiin*, 7(1), 247–264. <http://journal.an-nur.ac.id/index.php/mubtadiin/article/view/82>

Hidayati. (2019). Penerapan Strategi True or False Pada Konsep Ekosistem Dalam Meningkatkan Keaktifan Dan Hasil Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran (PIJAR)*, 3(3), 36–45.

Asrori, M. (2016). Pengertian, Tujuan Dan Ruang Lingkup Strategi Pembelajaran. *Madrasah*, 6(2), 26.
<https://doi.org/10.18860/jt.v6i2.3301>

Kamarullah, K. (2017). Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita. *Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika*, 1(1), 21.
<https://doi.org/10.22373/jppm.v1i1.1729>

Gulo, A. (2022). Penerapan Model Discovery Learning Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada

Mustafidhah, R. L., Maruti, E. S., & Suparmi. (2023). Upaya

- Peningkatan Hasil Belajar Mata Pelajaran Matematika Materi Unsur Bangun Ruang pada Siswa Kelas V dengan Straw and Plasticine Model (Pjbl) Di SDN 2 Kunti. *PENDAS: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 08(01), 2569–2577.
- Nurdin, S. (2016). Guru Profesional dan Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal Educative: Jurnal of Education Studies*, 1(1), 1–12.
- Purnomo, C. (2021). Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Journal of Education and Religious Studies*, 1(02), 53–57. <https://doi.org/10.57060/jers.v1i0>
- 2.22
- Purwanti. (2023). Penggunaan Model Pembelajaran Team Games Tournament (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Volume KUBUS DAN BALOK PADA Siswa Kelas V SD Negeri Sanggrahan. *TEACHER: Jurnal Inovasi Karya Ilmiah Guru*, 3(4), 186–194.
- Sulistiyowati, R., Wulandari, S. S., & Suratman, B. (2018). Peningkatan Kompetensi Guru Bidang Keahlian Bisnis Manajemen Melalui Penelitian Tindakan Kelas. *Jurnal ABDI*, 4(1), 6. <https://doi.org/10.26740/ja.v4n1>. p6-11
- Suryani, A., Suarjana, I. M., & Artini,

H. (2021). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan dan Metode Bernyanyi untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan. *Indonesian Gender and Society Journal*, 1(1), 29–34.

<https://doi.org/10.23887/igsj.v1i1.38986>

38986

Wandini, R. R., & Sinaga, M. R. (2018). Games Pak Pos Membawa Surat pada Sintax Model Pembelajaran Tematik. *Jurnal Raudhah*, 06(01).