Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar,
ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950
Volume 09 Nomor 03, September 2024

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL TEAMS GAMES TOURNAMENT PADA SISWA KELAS VI DI SDN 01 KLEGEN

Rina Indarti[1], Vivi Rulviana[2], Nurul Wiji Astuti[3]

[1]Universitas PGRI Madiun, [2]Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas PGRI Madiun,
[3]SDN 01 Klegen
[1]Rinaindarti74@gmail.com

ABSTRACT

This research focuses on efforts to improve Mathematics learning outcomes through the TGT model for class VI students at SDN 01 Klegen. The method used in this research is (PTK), which is a research model in which there are four stages, namely: planning, action, observation and reflection. The subjects taken in this research were all third grade students at SDN Sugihrejo. The subjects were 29 students consisting of 15 men and 14 women. The instruments used were test items, interviews, documentation and observation sheets. The research that has been carried out can be seen The increase in student evaluation results from the pre-cycle average was 67.06 to 72.41 in cycle I, and 82.96 in cycle II. Students who were able to achieve the KKM also increased, from 62.06% to 72.41% after cycle I was carried out, and became 89.65% after cycle II. On the other hand, students' grades below the KKM or not yet completed decreased, from 37.93% to 27.52% in cycle I, and 10.34% in cycle II.

Key words: mathematics, teams games tournament models

ABSTRAK

Penelitian ini di fokuskan pada upaya meningkatkan hasil belajar Matematika melalui model TGT pada siswa kelas VI DI SDN 01 Klegen. Metode yang digunakan dalam penelitan ini adalah (PTK) yaitu sebuah model penelitian yang didalamnya terdapat empat tahapan yaitu: perencanaan, tindakan, pengamatan, serta refleksi. Subjek yang diambil dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 01 Klegen.Subjek berjumlah 29 siswa yang terdiri dari 15 laki-laki dan 14 perempuan.Instrumen yang digunakan adalah butir soal, wawancara, dokumentasi dan lembar observasi.Penelitian yang telah dilakukan dapat dilihat adanya peningkatan hasil evaluasi siswa yang semula rata- rata prasiklus 67,06 menjadi 72,41 pada hasil siklus I, dan 82,96 pada siklus II.Siswa yang mampu mencapai KKM juga meningkat, yang semula 62,06 % menjadi 72,41% setelah dilakukan siklus I, dan menjadi 89,65% setelah dilakukan siklus II. Sebaliknya nilai siswa di bawah KKM atau belum tuntas mengalami penurunan, yang semula 37,93% menjadi 27,52% pada siklus I, dan 10,34% pada siklus II.

Kata Kunci: matematika, model tim game turnamen.

A. Pendahuluan

Menurut (Rahman, 2021) Belajar adalah “suatu proses atau interaksi yang dilakukan seseorang dalam memperoleh sesuatu yang baru dalam bentuk perubahan perilaku sebagai hasil dari pengalaman-pengalaman itu sendiri. Belajar pada dasarnya merupakan aktivitas yang utama dalam serangkaian proses pendidikan di sekolah (Riko, 2023). Jadi dapat disimpulkan bahwa keberhasilan atau tidaknya suatu pendidikan itu tergantung pada proses belajar mengajar

Hasil belajar yang baik dapat dicapai apabila pembelajaran dilakukan secara optimal (Setiawan, 2021). Hasil belajar juga diartikan sebagai pengalaman yang dimiliki siswa mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik sebagai hasil mengikuti kegiatan pembelajaran (Fauhah & Rosy, 2021). Hasil Belajar siswa merupakan kemampuan yang telah diperoleh siswa. Setelah mengikuti kegiatan belajar yang ada di sekolah, di keluarga maupun di masyarakaHasil belajar adalah keterampilan atau kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotorik tertentu yang diperoleh atau dikuasai siswa melalui keikutsertaannya dalam proses belajar mengajar. Hasil belajar adalah perubahan perilaku siswa yang disebabkan oleh belajar. Perubahan ini diupayakan dalam proses belajar mengajar untuk mencapai tujuan pendidikan. Menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 22 Tahun 2006 salah satu tujuan mata pelajaran matematika adalah dalam pemecahan masalah diharapkan siswa bisa menguasai konsep matematika, mendeskripsikan keterkaitan antar konsep dan menggunakan algoritma atau konsep , luwes, teliti, dan efisiensi. Dari uraian tujuan pelajaran matematika tersebut tampak bahwa kemampuan pemahaman konsep merupakan salah satu kompetensi yang penting dan harus dimiliki serta dikuasai oleh peserta didik.

Menurut (Rohman,2021) Matematika merupakan jalan atau pintu gerbang untuk masuk dalam era pengetahuan tekonologi yang kita rasakan berkembangnya sangat cepat. Salah satu ilmu yang mendasari kehidupan manusia dari awal ditemukannya, matematika terus berkembang secara dinamis seiring dengan perkembangan zaman perkembanganya tidak pernah berhenti karena matematika akan terus digunakan dalam berbagai

kehidupan manusia.

Perkembangan pendidikan saat ini siswa yang harus aktif dalam belajar dan mengajar, guru hanya sebagai fasilitator yang mampu mengaplikasikan dengan metode belajar yang baik dan menarik. Guru sebagai penanggung jawab keberhasilan ketercapaian belajar mengajar sudah seharusnya mampu membantu lancarnya kegiatan belajar mengajar sehingga tercapai hasil yang diharapkan (Mauliddia dkk, 2022). Peran guru saat proses pembelajaran sangat berpengaruh dalam mencapai tujuan hasil pembelajaran Matematika yang dapat membangun pemahaman siswa dalam materi Bangun Ruang. Menurut (Rindawati, 2021) pencapaian hasil belajar yang termasuk kedalam ranah kognitif meliputi 6 jenjang kemampuan yaitu : ingatan, pemahaman, penerapan, analisis, sistesis dan evaluasi.

Disini guru juga kurang mengeksplor model pembelajaran yang digunakan karena guru terbiasa menggunakan model pembelajaran yang monoton. Guru cenderung mengarahkan siswa untuk membaca dan menghafal apa yang mereka pelajari, padahal siswa tidak paham dengan apa yang mereka baca. Guru juga kurang mengajak siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Maka dari itu peneliti menawarkan solusi inovasi untuk meningkatkan hasil belajar Matematika melalui model TGT *(Teams Games Tournament)* model yang menekankan kemampuan berfikir kritis dapat membantu perkembangan tingkat hasil belajar siswa. Siswa yang sebelumnya hanya diam akan menjadi aktif pada model pembelajaran TGT. Menurut Slavin dalam Zulfa (2021:133) Pembelajaran kooperatif tipe TGT model TGT secara konsep sama seperti STAD, perbedaanya pada TGT menggunakan kuis-kuis serta system skor dimana peserta didik berlomba untuk memperoleh skor terbaik dan merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif dan membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran karena dituntut untuk berkompetisi secara kelompok dalam menjawab pertanyaan sebanyak mungkin dan tentunya dengan jawaban yang tepat pula.

Dari permasalahan yang ada di SDN 01 Klegen, karena siswa kurang dalam kemampuan pemahaman dan keaktifan maka menyebabkan ketercapaian belajar siswa rendah belum memenuhi ketuntasan yang akan dicapai.

Hal itu dapat dilihat pada saat pelaksanaan observasi awal pada kegiatan pra siklus saat tes tulis. Berdasarkan penejelasan tersebut dilakukan peneleitian hasil belajar matematika melalui model TGT *(Teams Games Tournament).*

B. Metode Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan adalah menggunakan Metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) Kolaboratif. Penelitian yang dilakukan untuk merefleksikan diri dalam upaya untuk meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran dikelas agar tercapai dengan baik. Pada penelitian tindakan kelas (PTK), guru berperan sebagai peneliti di dalam kelas yang dikelolanya sendiri. Pelaksanaan penelitian bertempat di SDN 01 Klegen, Kecamatan Kartoharjo, Kota Madiun. Subjek penelitian yaitu siswa kelas VI SDN 01 Klegen yang berjumlah 29 siswa, yakni 14 siswa perempuan serta 15 siswa laki-laki.

Waktu penelitian PTK dilaksanakan mulai tanggal 20 Maret 2023 sampai 3 April 2024 dilakukan dalam dua siklus, yaitu siklus satu dan siklus dua. Setiap siklus dilakukan 4 tahapan kegiatan, yaitu 1. Guru menyampaikan materi 2. Guru membentuk kelompok belajar 3. Permainan 4. Pertandingan 5. Guru memberikan penghargaa kelompok (Seprina dkk,2022)

Teknik pengumpulan data berupa observasi, tes, serta dokumentasi. Sedangkan instrument yang digunakan yaitu lembar observasi dan soal evaluasi. Hasil tes yang didapatkan kemudian dianalisis dengan cara dicari nilai rata-ratanya. Selanjutnya nilai rata-rata tersebut dijadikan pedoman dalam penentuan keberhasilan penelitian (Djonomiarjo, 2020).

Indikator keberhasilan pada penelitian ini yaitu jika jumlah siswa dapat mencapai ketuntasan belajar ≥ 75%. Siswa dikatakan tuntas belajar apabila memperoleh nilai hasi tes ≥ 70 berdasarkan KKM yang telah ditentukan. Kemampuan hasil belajar Matematika di katakan berhasil jika hasil tes meningkat mulai siklus I ke siklus II, dan seterusnya. Jika peningkatan hasil belajar Matematika tentang bangun ruang kerucut telah memenuhi indikator keberhasilan, maka siklus akan dihentikan.

C. Hasil penelitian

1. Prasiklus

Pada tahap prasiklus, peneliti telah melakukan observasi yang dijadikan acuan dasar peneliti untuk melakukan penelitian dan memberikan tindakan pada tahap

selanjutnya. Bersadarkan hasil observasi awal pada prasiklus diketahui siswa kemampuan belajar Matematika dalam menyelesaikan soal pada bangun ruang materi kerucut siswa masih belum memahami cara mencari luas permukaan dan keliling. Terdapat permasalahan yang dialami siswa kelas VI yaitu penyampaian materi yang monoton dan tidak adanya keaktifan dalam pembelajaran, sehingga jenuh dan bosan mengikuti pembelajaran Matematika di kelas serta tidak focus pada materi.

Akibat dari permasalahan tersebut, hasil belajar sebagaian besar siswa belum dapat mencapai KKM yaitu nilai 70 pada mata pelajaran Matematika bangun ruang. Data tersebut didapatakan melaui hasil ulangan harian yang telah dilakukan. Rata – rata nilai yang diperoleh adalah 74,11. Untuk lebih jelasnya, data hasil ulangan harian pra siklus pada tabel 1 berikut

Tabel 1 Hasil Ulangan Harian Prasiklus Siswa kelas VI SDN 01 Klegen

Kategori	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
Sangat Baik	90 – 100	-
Baik	80 – 89	10
Cukup	70 – 79	8
Kurang	60 – 69	11
Sangat Kurang	< 60	-
Jumlah Nilai	1.943	
Rata – rata	67	
Tuntas	62,06 %	18
Tidak Tuntas	37,93 %	11

Berdasarkan data tabel 1 tersebut menunjukkan rendahnya kemampuan hasil belajar Matematika dalam materi bangun ruang keberagaman karakteristik siswa yang ditunjukkan dari hasil ulangan harian pada tahap prasiklus. Dari 29 siswa hanya 18 siswa atau 62,06 % siswa yang memperoleh nilai diatas KKM. Terdapat 11 siswa atau 37,93 % belum mampu mencapai nilai sesuai KKM. Selain itu, nilai rata-rata kelas prasiklus juga masih jauh dari KKM.

2. Siklus 1

Pada siklus I peneliti mulai menerapkan Model TGT dengan materi bangun ruang kerucut.Sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan adalah TGT, guru memberikan soal suatu pemecahan masalah mengenai bangun ruang kerucut yang dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari. Setiap kelompok yang menjawab cepat dan tepat maka akan

mendapatkan skor utuh,jika menjawab salah maka skor dikurangi 10.

Penggunaan model TGT tersebut dapat membantu siswa belajar untuk aktif dalam diskusi, berpendapat serta mampu menerapkan dan mengingat kembali materi yang disampaikan. Penerapan seperti ini melatih berfikir kritis serta memusatkan pembelajaran terhadap siswa. Di akhir pembelajaran guru memberikan tes berupa soal evaluasi mengenai jenis – jenis keberagaman dan perbedaan. Siswa mengerjakan secara individu. Hasil tes dapat diketahui melalui tabel 2 berikut :

Tabel 2 Kemampuan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VI Siklus 1

Kategori	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
Sangat Baik	90 – 100	5
Baik	80 – 89	9
Cukup	70 – 79	7
Kurang	60 – 69	8
Sangat Kurang	< 60	
Jumlah	2.310	
Nilai Rata – rata	72,41	
Tuntas	72,41 %	21
Tidak Tuntas	27,58 %	8

Berdasarkan tabel tersebut, diketahui bahwa hasil nilai rata-rata kelas 72,41 dengan kategori cukup. Siswa yang mencapai KKM atau tuntas sebanyak 72,41 % yaitu 21 siswa. Sedangkan siswa yang belum mencapai KKM atau belum tentas sebanyak 27,58 % yaitu 8 siswa. Berdasarkan data tersebut diketahui terdapat peningkatan kemampuan belajar Matematika melalui model pembelajaran TGT yang dilakukan di siklus I

3. Siklus 2

Pada siklus II dilaksanakan berdasar pada hasil refleksi dari siklus I. Pembelajaran menerapkan model TGT namun dengan konsep yang berbeda, jika di siklus I pembelajaran TGT berkelompok maka dim siklus II pembelajaran TGT dilaksanakan dengan individu. Siklus II dilakukan untuk menyempurnakan pelaksanaan siklus I. Pada siklus II materi yang diajarkan adalah Bangun ruang kerucut.

Sesuai dengan model pembelajaran yang digunakan adalah TGT, guru memberikan suatu pemecahan masalah mengenai Bangun ruang kerucut yang di temui dalam kehidupan sehari. Guru memberikan instruksi sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran TGT. Pada

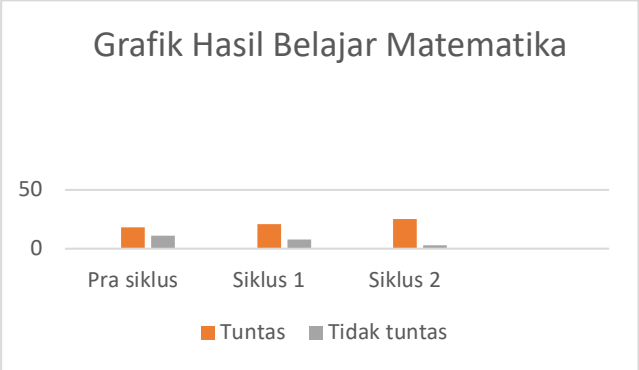
akhir pembelajaran guru memberikan tes berupa soal evaluasi. Siswa mengerjakan secara individu soal evaluasi tersebut. Siklus II ditampilkan pada tabel 3 berikut ini:

Tabel 3 Kemampuan Hasil Belajar Matematika
Siswa Kelas VI Siklus II

Kategori	Rentang Nilai	Jumlah Siswa
Sangat Baik	90 – 100	9
Baik	80 – 89	11
Cukup	70 – 79	6
Kurang	60 – 69	3
Sangat Kurang	< 60	-
Jumlah	2.338	
Nilai Rata – rata	82,96 89,65 %	
Tuntas	10,34 %	26
Tidak Tuntas		3

Berdasarkan tabel diatas, nilai rata-rata kelas memperoleh 82,96 dengan kategori sangat baik. Siswa yang mencapai KKM atau tuntas sebanyak 89,65 % atau 26 siswa. Berdasarkan data tersebut diketahui terdapat peningkatan yang sangat signifikan terhadap kemampuan hasil belajar Matematika dalam materi bangun ruang dengan model pembelajaran TGT yang dilakukan pada siklus II.

Berdasarkan data tersebut diketahui terdapat peningkatan Hasil belajar Matematika melalui model pemelajaran TGT yang dilakukan dari pra siklus , siklus I dan siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat pada grafik berikut:



Grafik Hasil Belajar Matematika pra siklus, siklus I, siklus II

Pada pengamatan grafik di atas, diketahui nilai rata-rata terjadi peningkatan dari nilai rata-rata pra siklus 74,11 menjadi 75,88 pada hasil siklus I. Jumlah siswa yang telah mampu mendapat nilai KKM atau tuntas juga meningkat, yang semula 64,70% menjadi 76,47% setelah dilakukan siklus I, dan sebaliknya siswa yang belum mencapai KKM yaitu belum tuntas mengalami penurunan, yang semula 35,29% menjadi 23,52%.

Peningkatan yang sangat signifikan pada siklus II ini dikarenakan siswa sering melakukan latihan secara berulang

bahkan tanpa didampingi guru. Siswa merasa belajar Matematika menyenangkan jika sambil bermain. Hal ini membuktikan bahwa penerapan model pembelajaran Times Gmae Tournament (TGT pada siswa kelas VI SDN 01 Klegen mampu mencapai ketuntasan kriteria KKM dengan baik.

D. Kesimpulan

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang telah dilakukan dengan menerapkan model Times Game Tournamen (TGT) secara efektif mampu meningkatkan kemampuan hasil belajar Matematika pada siswa kelas VI SDN Klegen kota Madiun. Kesimpulan tersebut telah dibuktikan berdasarkan data yang telah didapatkan, yaitu nilai rata-rata meningkat dengan sangat signifikan dari nilai rata-rata prasiklus 67,00 menjadi 72,41 pada hasil siklus I, dan 82,96 pada siklus II. Jumlah siswa yang mampu mencapai KKM atau tuntas juga meningkat, yang semula 62,06 % menjadi 72,41% setelah dilakukan siklus I, dan menjadi 89,65% setelah dilakukan siklus II. Sebaliknya nilai siswa di bawah KKM atau belum tuntas mengalami penurunan, yang semula 37,93% menjadi 27,52% pada siklus I, dan 10,34% pada siklus II. Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat disimpulkan bahwa hipotesis tindakan dapat diterima.

DAFTAR PUSTAKA

Angga Setiawan. (2021). Efektivitas Penggunaan Model Pembelajaran Probing-Prompting Terhadap Hasil Belajar Siswa Tema Lingkungan Sahabat Kita Di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7.

Djonomiarjo, T. (2020). Pengaruh Model problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar. *Juurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 39.

Fauhah, H. &. (2021). Analisis Model Pembelajaran make a match terhadap Hasil Belajar Siswa . *Jurnal Pendidikan Administrasi Perkantoran*, 321-334.

Mauliddia, A. M., Nisa, K., & Jiwandono, I. S. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Ritatoon untuk Menarik Minat Belajar Siswa pada Mata

Pelajaran PPKN Kelas IV SDN 1 Kerumut. 729-734.

Rahman, S. (2021). Pentingnya Motivasi Belajar. *Pascasarjana Universitas Negeri Gorontalo*, 297.

Reka Seprina, Yuliana, Apdelmi. (2022). Pengembangan Model Pembelajaran Team Games Tournaments (TGT) berbasis fotografi Bukti Peninggalan Sejarah Pada ingkat SMA. *Jurnal Nirwasita*, 78.

Riko Agus Setiawan, Muchamad Syafri Hidayat, Fitri Fatimah. (2023). Pengertian Dan Hakikat Belajar Dan Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal pendidikan Bahasa Arab*, 1.

Rindawati, Mu. . (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Subtema kebersamaan dalam Kebergaman Dengan Penarapan Model Jigsaw Dengan Pola PBMP (Pemberdayaan Berpikir Melalui Pertanyaan) Pada Siswa Kelas V Di SDN Plalangan 02 Kecamatan Kalisat Kabupaten Jember 1.

Rohman, Syaifuddin, Nike Astiswijaya. (2021). Kemampuan Pemahaman Konsep Pada Pembelajaran Matematika Menggunakan Metode Penemuan Terbiming Di SMA Negeri 14 Palembang. *Jurnal Penelitian Pendidikan Matematika*, 166.

Zulfa Setiawan, Hari Anna Lastya, Sadrina. (2021). Penerapan TGT (Team Games Tournament) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik di Kelas X Teknik Instalansi Tenaga Listrik SMKN 2 Sigli. *Jurnal Edukasi Elektro*, 133.