

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MENGGUNAKAN MODEL *TEAM GAMES TOURNAMENT* KELAS V SDN BEJI

IMPROVING MATHEMATICS LEARNING ACHIEVEMENT USING TGT MODEL FOR 5th GRADE OF SDN BEJI

Oleh: Yuliana Dwilestari, Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta, yuliana.dwilestari2015@student.uny.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika materi mengubah pecahan biasa menjadi desimal dengan model *Team Games Tournament* (TGT) siswa kelas V SDN Beji, Wates, Kulon Progo. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas dengan menggunakan model Kemmis dan MC Taggart yang terdiri dari perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian berjumlah 26 siswa. Data dikumpulkan menggunakan lembar observasi, tes dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada materi mengubah pecahan biasa menjadi desimal menggunakan model *Team Games Tournament* (TGT). Hasil hasil penelitian menunjukkan persentase ketuntasan belajar siswa sebelum tindakan sebesar 3,85%, siklus satu sebesar 46,15%, dan siklus dua sebesar 76,92%.

Kata Kunci : *Team Games Tournament, Hasil Belajar Matematika, Pecahan.*

Abstract

This study aims at improving mathematics learning result on changing ordinary fractions in decimal with the used of Team Games Tournament (TGT) model for 5th grade students in SDN Beji Wates, Kulon Progo. This study was a classroom action research used the Kemmis and MC Taggart models which consist of plan, action, observation, and reflection. The subject was 26 students. Data collection used observation sheet, test, and documentation. The data analysis technique used qualitative descriptive dan quantitative descriptive. The result of this study indicated that learning result by used Team Games Tournament (TGT) model on there was increased the changing ordinary fractions to decimal. The result of the research showed that percentage of mastery learning before action is 3,85%; in the first cycle is 46,15%; and the second cycle is 76,92%. .

Keywords : Team Games Tournament (TGT), mathematic learning result, fraction.

PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi salah satu tolok ukur bagi kemajuan sebuah bangsa, sebab sebuah negara dianggap maju jika warganya memiliki kualitas pendidikan yang baik. Pendidikan memiliki peran yang sangat penting dalam membantu manusia untuk meningkatkan kesejahteraan hidupnya.

Pendidikan tidak hanya berfokus pada memindahkan ilmu, namun juga diharapkan mampu membangun masyarakat yang berwawasan dan berbudi pekerti luhur. Hal ini sesuai dengan pendapat K.H. Dewantara dalam Siswoyo (2015:160) bahwa pendidikan merupakan daya upaya yang dilakukan untuk

memajukan budi pekerti (karakter, kekuatan batin), pikiran (*intellect*), dan jasmani anak-anak selaras dengan alam dan masyarakatnya

Upaya dalam membangun masyarakat yang berbudi pekerti luhur dapat dilakukan melalui proses pembelajaran di sekolah. Proses pembelajaran memberikan kesempatan yang seluas-luasnya bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan dan kreativitasnya. Kegiatan pembelajaran yang melibatkan siswa akan mampu memberikan pengalaman yang bermakna bagi siswa karena mereka membangun sendiri pengetahuannya.

Proses pembelajaran yang bermakna dengan suasana yang kondusif dan menyenangkan tentunya sangat penting dirancang oleh guru mengingat banyaknya karakteristik siswa yang mudah jenuh ketika proses pembelajaran. Jika keadaan tersebut dibiarkan maka akan berpengaruh terhadap kualitas pembelajaran yang berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa. Kualitas pembelajaran yang baik dapat ditinjau dari efektif atau tidaknya proses pembelajaran yang dilaksanakan di kelas (Sudjana, 2014:40-41). Hal tersebut menunjukkan bahwa diperlukan adanya variasi dalam proses pembelajaran agar proses pembelajaran dapat berlangsung efektif.

Variasi dalam proses pembelajaran tidak lepas dari peran guru dalam menciptakan suasana pembelajaran yang kondusif di kelas, sehingga proses

pembelajaran dapat berlangsung dengan baik dan menyenangkan untuk siswa. Keadaan tersebut akan memudahkan siswa untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru sekaligus berdampak pada ketercapaian tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan dan hasil belajar yang memuaskan.

Dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar, siswa mempelajari berbagai mata pelajaran yang salah satunya adalah matematika. Menurut *National Council Of Teachers Of Mathematic* (Whale, 2005:50) yang menyatakan bahwa seseorang yang mempelajari, memahami, dan mengerjakan matematika akan memiliki kesempatan memilih lebih banyak dalam menentukan masa depannya.

Berdasarkan hasil observasi di kelas V SD N Beji ditemukan beberapa permasalahan terkait dengan proses pembelajaran matematika. Permasalahan pertama yaitu penggunaan metode ceramah sehingga pada penerapannya siswa kurang memperoleh pengalaman belajar mereka. Siswa hanya mendengarkan penjelasan guru, mencatat, menghafal rumus dan mengerjakan soal. Kegiatan tersebut terus berlanjut yang berakibat pada jenuhnya siswa pada saat pembelajaran sehingga minat belajar siswa menjadi kurang.

Permasalahan kedua yaitu kurang aktifnya siswa dalam mengikuti pembelajaran matematika. Kurang aktifnya siswa terlihat

ketika proses pembelajaran dimana siswa enggan untuk terlibat dalam proses pembelajaran. Permasalahan-permasalahan tersebut dapat menjadikan siswa menjadi tidak maksimal dalam mengembangkan kemampuan dan kreativitasnya. Selain itu, jika dibiarkan maka akan berdampak pada hasil belajar siswa yang kurang memuaskan.

Permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran matematika tersebut diperlukan adanya penyelesaian agar dapat tercapai keberhasilan belajar. Hal ini dapat dilakukan melalui penggunaan model pembelajaran untuk menciptakan suasana yang kondusif, menyenangkan, dan bermakna bagi siswa. Model pembelajaran tersebut yaitu pembelajaran kooperatif tipe TGT. Model pembelajaran TGT merupakan proses pembelajaran dimana siswa melakukan permainan bersama dengan anggota kelompoknya untuk memperoleh skor yang tinggi bagi tim mereka masing-masing. Proses pembelajaran yang dilaksanakan mengacu pada aktifnya siswa dalam pembelajaran (*syudent center*) dan peran guru dalam proses pembelajaran sebagai organisator serta fasilitator.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pannelitian tindakan kelas dengan desain penelitian Kemmis dan MC Taggart. Tahapan dalam desain penelitian

ini meliputi perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observing*), dan refleksi (*reflecting*).

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Beji yang terletak di Jl. Mutihan, Wates, Wates, Kabupaten Kulon Progo, Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap bulan Maret 2019 tahun ajaran 2018/2019.

Subyek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Beji yang berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 17 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, dokumentasi, dan tes. Instrument penelitian menggunakan lembar observasi yang terdiri dari lembar aktivitas siswa dan lembar aktivitas guru

Teknik Analisis Data

1. Analisis Data Kualitatif

Analisis data hasil observasi aktivitas guru dan siswa menggunakan deskriptif kualitatif. Untuk menghitung skor aktivitas siswa dan guru menggunakan rumus sebagai berikut.

$$\text{Persentase nilai} = \frac{\Sigma \text{skor yang diperoleh}}{\Sigma \text{skor maksimal}} \times 100\%$$

(Arikunto, 2010:183)

Adapun data hasil observasi aktivitas guru dan siswa pada pelaksanaan

pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dianalisis secara kualitatif. Analisis berupa deskripsi berdasarkan hasil observasi.

2. Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil tes yang diperoleh dari hasil uji tes siswa dengan menghitung rata-rata nilai yang diperoleh seluruh siswa dengan menggunakan rumus:

$$\text{Rumus : } M = \frac{\sum x}{N} \quad (\text{Sugiyono, 2011:49})$$

Selain dengan menghitung nilai rerata dan persentase ketuntasan siswa, dilakukan juga analisis mengenai keberhasilan pencapaian tersebut dengan menggunakan uji normalitas dan uji proporsi dengan menggunakan rumus:

Uji normalitas: $\chi^2_{hitung} = \sum \frac{(f_i - f_h)^2}{f_h}$

Kriteria uji : H_0 diterima jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$ dengan taraf nyata 5%

Uji Proporsi: $Z_{hitung} = \frac{\frac{x}{n} - 0,75}{\sqrt{0,75(1-0,75)/n}}$

Kriteria uji : tolak H_0 jika $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ dengan taraf nyata 5 %

Kriteria Keberhasilan

Keberhasilan pada penelitian tindakan ini ditandai dengan adanya peningkatan hasil belajar matematika siswa pada materi mengubah pecahan biasa menjadi decimal. Indikator keberhasilan yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebanyak 75% siswa dari

keseluruhan siswa telah mencapai KKM serta aktivitas guru dan siswa mencapai 80%.

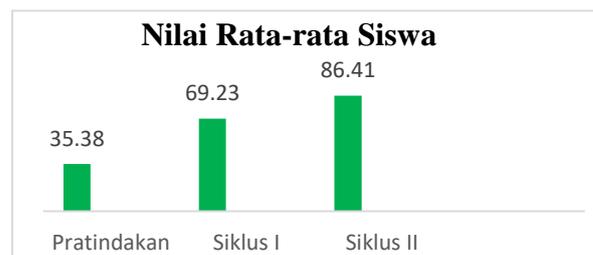
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD N Beji khususnya di kelas V, yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* pada materi mengubah pecahan biasa menjadi decimal siswa kelas V SD N Beji. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 (dua) siklus. Berikut disajikan hasil belajar matematika siswa.

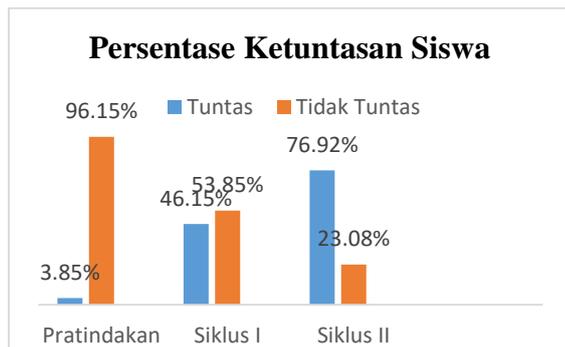
Kegiatan	Nilai rata-rata
Pra tindaka	35,38
Siklus I	69,23
Siklus II	86,41

Jika divisualisasikan dalam bentuk diagram sebagai berikut:



Berikut disajikan tabel persentase dan diagram ketuntasan belajar siswa sebagai berikut.

Kegiatan	Tuntas	Tidak Tuntas
Pra tindakan	3,85%	96,15%
Siklus I	46,15%	53,15%
Siklus II	76,92%	23,08%



Sesuai dengan tabel tersebut ditunjukkan bahwa pada kegiatan Pra Tindakan nilai rata-rata yang diperoleh siswa adalah 35,38 dengan persentase ketuntasan siswa sebesar 3,85%. Pada siklus I rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 69,23 yang mengalami peningkatan sebesar 33,38 dengan persentase 46,15% yang mengalami peningkatan sebesar 41,3%. Pada siklus II rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 86,41 mengalami peningkatan sebesar 17,18 dengan persentase 76,92% yang mengalami peningkatan sebesar 30,77%.

Setelah dicapai nilai ketuntasan pada pada proses pembelajaran tersebut maka dilakukan uji normalitas dan uji proporsi untuk membuktikan bahwa ketuntasan belajar tersebut dapat diterima. Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas dengan menggunakan MS EXCEL 2007 diperoleh hasil sebagai berikut:

f	fk	z	sz	fz	F(z)-s(z)	L _{hitung} g
1	1	-2.263	0.038	0.01	0.027	0.194
3	4	-1.742	0.154	0.04	0.113	
1	5	-1.222	0.192	0.11	0.081	

				1		
				0.24		
3	8	-0.701	0.308	2	0.066	
	1			0.42		
2	0	-0.180	0.385	8	0.044	
	1			0.63		
5	5	0.340	0.577	3	0.056	
	2			0.80		
11	6	0.861	1	5	0.194	

Berdasarkan hasil perhitungan uji normalitas yang dilakukan maka disimpulkan bahwa data tersebut berdistribusi normal dikarenakan nilai $L_{hitung} < L_{tabel}$ yaitu $0,194 < 0,198$.

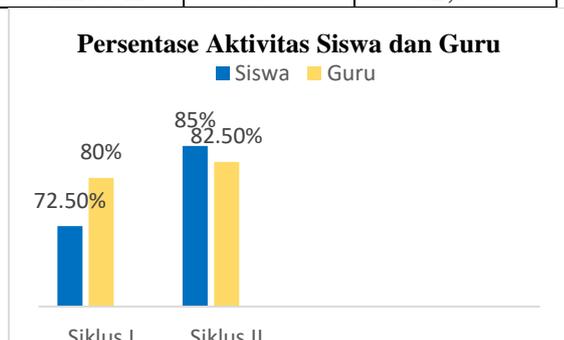
Setelah diketahui bahwa data tersebut berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji proporsi terhadap ketuntasan belajar yang diperoleh dengan rumus

$$\begin{aligned}
 Z_{hitung} &= \frac{\frac{x}{n} - 0,75}{\sqrt{0,75(1-0,75)/n}} \\
 &= \frac{\frac{20}{26} - 0,75}{\sqrt{0,75(1-0,75)/26}} \\
 &= \frac{0,769 - 0,75}{\sqrt{0,0072}} \\
 &= \frac{0,019}{0,084} \\
 &= 0,226
 \end{aligned}$$

Berdasarkan dengan perhitungan tersebut maka, diperoleh hasil bahwa $Z_{hitung} > Z_{tabel}$ dengan nilai $0,226 < 0,598$. Dengan demikian disimpulkan bahwa hipotesis penelitian yang dilaksanakan tepat yaitu ketuntasan belajar siswa mencapai lebih dari 75% diterima.

Selain hasil belajar siswa yang meningkat, aktivitas siswa dan guru juga mengalami peningkatan. Berikut disajikan tabel dan diagram aktivitas siswa dan guru.

Kegiatan	Siswa	Guru
Siklus I	72,5%	80%
Siklus II	85%	82,5%



Terlihat perbandingan hasil aktivitas siswa dan guru yang menunjukkan persentase aktivitas siswa pada siklus I sebesar 75% dan meningkat menjadi 85% pada siklus II. Sedangkan aktivitas guru pada siklus I sebesar 80% dan meningkat menjadi 82,5% pada siklus II. Jadi dapat disimpulkan peningkatan aktivitas siswa dari siklus I ke siklus II adalah 10% yaitu dari 75% menjadi 85% dan aktivitas guru yaitu 2,5% yaitu dari 80% menjadi 82,5%.

Pembahasan

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan untuk membantu memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi mengubah pecahan biasa menjadi desimal dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT). Hasil belajar merupakan perubahan-perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik

aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor sebagai hasil dari kegiatan belajar yang dilaksanakan (Susanto, 2013:5).

Confusius (Munthe, 2009: 63) menyebutkan bahwa strategi pembelajaran yang paling baik adalah yang melibatkan siswa berlaku aktif untuk berbuat atau praktik. Hal ini sesuai dengan konsep model pembelajaran TGT, model pembelajaran TGT merupakan salah satu model pembelajaran kooperatif yang menggunakan turnamen akademik, dan kuis-kuis serta sistem skor kemajuan individu, di mana siswa berusaha yang terbaik untuk mewakili tim mereka dalam kinerja akademik (Slavin, 2005:163).

Tindakan pada siklus I, guru menggunakan model pembelajaran TGT dalam menyampaikan materi pembelajaran dan menggunakan media Kartu Pintar. Siswa terlihat tertarik dan penasaran baimana pembelajaran yang akan mereka laksanakan. Hal tersebut ditunjukkan dengan aktifnya siswa baik dalam diskusi maupun permainan yang dilakukan. Seperti yang dikemukakan Slavin (2005:163) bahwa model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) menjadikan siswa lebih aktif dalam kegiatan diskusi, permainan, dan turnamen untuk memperoleh skor terbaik bagi siswa dan juga kelompoknya.

Keberhasilan pada siklus II dipengaruhi oleh beberapa temuan permasalahan yang ada

pada siklus I. Sebelum adanya tindakan, guru menjelaskan materi dengan metode ceramah, siswa terlihat kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran, motivasi belajar yang rendah sehingga antusiasme siswa dalam pembelajaran juga rendah, penggunaan model pembelajaran yang monoton oleh guru, siswa kurang memahami penjelasan pelaksanaan game dan belum memahami langkah-langkah pembelajaran TGT serta kemampuan memahami siswa yang kurang atau rendah. Dalam hal ini, kemampuan individu menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Seperti yang dikemukakan oleh Russefendi (Susanto, 2013: 14-18) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa antara lain: faktor internal (kecerdasan anak, kesiapan dan kematangan, bakat anak) dan faktor eksternal (model penyajian materi pembelajaran, kompetensi guru, suasana pembelajaran, dan masyarakat).

Tindakan pada siklus II, guru menggunakan model pembelajaran TGT dengan media pembelajaran presentasi power point dan Kartu Pintar. Siswa terlihat antusias mendengarkan penjelasan guru dengan menggunakan power point. Hasil belajar siswa pada siklus II juga telah melebihi target keberhasilan yang ditetapkan yaitu >75% dari seluruh jumlah siswa yang mencapai nilai KKM.

Aktivitas guru dan siswa dalam pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran *Team*

Games Tournament (TGT) mengalami peningkatan. Aktivitas siswa pada siklus I sebesar 72,5% meningkat menjadi 85% pada siklus II, sedangkan aktivitas guru pada siklus I sebesar 85% meningkat menjadi 82,5% pada siklus II. Hal tersebut menunjukkan bahwa siswa berhasil berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran dan proses pembelajaran yang dilaksanakan oleh guru telah mencapai lebih dari 80%.

Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan dalam penelitian ini meliputi sebagai berikut.

1. Masih terdapat 6 siswa yang belum tuntas.
2. Validator instrumen penelitian dilakukan oleh dosen pembimbing skripsi.
3. Penelitian hanya berfokus pada faktor eksternal dan hanya dilakukan di lingkungan sekolah.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa Penerapan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT) dalam pembelajaran matematika pada materi mengubah pecahan biasa menjadi desimal serta sebaliknya dengan menggunakan model pembelajaran *Team Games Tournament* dapat (TGT) meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD N Beji pada siklus II diperoleh data >75%

dari seluruh siswa di kelas V telah memperoleh nilai diatas KKM disertai aktivitas belajar siswa dan aktivitas mengajar guru juga meningkat. Peningkatan hasil belajar matematik adapat dilihat dari nilai rata-rata pada saat kegiatan pra tindakan, sikkus I, dan sikkus II. Nilai rata-rata siswa pada pra tindakan sebesar 35,38 dengan ketuntasan belajar siswa sebanyak 1 siswa (3,85%) kemudian nilai rata-rata meningkat menjadi 69,23 dengan ketuntasan belajar sebanyak 12 siswa (46,15%) pada siklus I dan meningkat lagi menjadi 86,41 dengan ketuntasan belajar siswa sebanyak 20 siswa (76,92%) pada siklus II. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ketuntasan belajar siswa meningkat dari 3,85% ke 46,15% dan mencapai 76,92% pada siklus II.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, serta kesimpulan, maka peneliti mengajukan beberapa saran diantaranya bagi guru yaitu memperhatikan kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran, melibatkan siswa dalam pembagian kelompok, dan persiapan yang matang mengenai media pembelajaran yang digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Munthe, B. (2009). *Desain Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Slavin. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung : Penerbit Nusa Media.
- Sugiyono. (2011). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, A. (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana prenada media group.
- Siswoyo, D. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Pers
- Sudjana, N. (2014). *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Walle, J.A.V.D., Karp, K. s., Williams, J.M.B (2013). *Elementary And Middle School Mathematics Teaching Developmentally Eighth Edition*. New Jersey: Inc. Permission Department.