

Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Kelas V SDN Bangunharjo

Alfin Refangga Restu Putra^{1*}, Arif Rohman²

¹ Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa, Yogyakarta

² SD Negeri Bangunharjo, Yogyakarta

*email: alfinrefangga77@gmail.com

Abstrak: Tujuan Penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Bangunharjo Yogyakarta. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yang mencakup empat kali pertemuan yang terdiri dari tiga kali proses belajar mengajar dan satu kali tes siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Bangunharjo Yogyakarta pada semester ganjil tahun ajaran 2023/2024 dengan jumlah siswa sebanyak siswa yang terdiri atas 20 orang laki-laki dan 9 orang perempuan. Instrumen dalam penelitian ini menggunakan tes hasil belajar, lembar observasi dan lembar respon siswa. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Dari hasil penelitian ini, secara umum dapat disimpulkan bahwa terjadi peningkatan hasil belajar Matematika siswa kelas V SDN Bangunharjo Yogyakarta setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika; Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams

Pendahuluan

Salah satu permasalahan yang dihadapi oleh Bangsa Indonesia adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang dan satuan pendidikan khususnya pendidikan dasar dan menengah. Untuk itu peningkatan mutu pendidikan nasional merupakan kebutuhan yang seharusnya menjadi prioritas utama dalam program pembangunan bangsa. Fenomena rendahnya mutu pendidikan secara sistematis dapat ditelaah dari aspek input, proses, dan output. Dalam undang-undang nomor 2 tahun 1989 tentang sistem pendidikan Nasional Bab V pasal 13 ayat 1 ditetapkan bahwa pendidikan dasar diselenggarakan untuk mengembangkan kemampuan serta memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar yang diperlukan untuk hidup dalam masyarakat serta mempersiapkan peserta didik yang memenuhi persyaratan untuk mengikuti pendidikan menengah.

Ilmu pengetahuan dan teknologi merupakan faktor yang dapat mempercepat terjadinya proses perubahan dalam masyarakat dan mempengaruhi kehidupan manusia baik secara langsung maupun tidak langsung. Dalam usaha pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi tersebut, matematika yang merupakan salah satu bidang ilmu memegang peranan penting serta mempunyai andil yang sangat besar terhadap perkembangan ilmu-

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 841**

Alfin Refangga Restu Putra, Arif Rohman

ilmu yang lain. Mengingat pentingnya peranan matematika tersebut, maka hasil belajar matematika disekolah perlu mendapat perhatian yang sungguh-sungguh dari semua pihak yang terkait.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan dengan guru kelas V SDN Bangunharjo Yogyakarta pada tanggal 29 Juli 2023, bahwa tingkat kemampuan siswa untuk memahami dan mengerti pelajaran matematika masih rendah. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata matematika kelas IV semester genap tahun ajaran 2023/2024 hanya 61,72 sedangkan standar kriteria ketuntasan minimal (KKM) adalah 65. Hal ini disebabkan karena guru masih melaksanakan proses pembelajaran yang hanya menggunakan metode ceramah dimana siswa bertindak sebagai pelaku pasif dalam kegiatan belajar mengajar.

Model Pembelajaran Kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) adalah suatu model pembelajaran berbasis sosial di mana siswa yang berkemampuan rendah, sedang dan tinggi dikelompokkan menjadi satu kelompok kemudian para siswa berlomba dalam game akademik sebagai wakil kelompoknya dengan wakil kelompok lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Game akademik adalah suatu permainan yang dirancang untuk menciptakan perlombaan atau kompetisi antar siswa terkait pemahaman siswa atas materi yang telah dipelajari.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) yang berisi game akademik mampu mendorong semua anggota kelompok untuk terlibat dalam pengerjaan tugas kelompoknya. "Dalam TGT setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi" (Miftahul Huda, 2012: 116). Melalui model pembelajaran tersebut siswa yang berkemampuan rendah dapat berperan aktif dalam pembelajaran melalui kelompoknya.

Taniredja (2014: 72-73) menyatakan salah satu kelebihan TGT adalah menambah motivasi belajar siswa dan materi pelajaran dapat dipahami secara mendalam. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dalam pembelajaran 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 siswa.

Berdasarkan uraian tersebut di atas maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul "Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT) Pada Siswa Kelas V SDN Bangunharjo Yogyakarta".

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 842**

Alfin Refangga Restu Putra, Arif Rohman

Metode

Penelitian ini merupakan jenis penelitian tindakan kelas atau PTK. Penelitian ini dilakukan oleh peneliti di kelas V SD Negeri Bangunharjo, Kecamatan Sewon, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta dalam materi penjumlahan matematika. Penelitian ini dirancang dalam II siklus dalam melakukan penelitian. Pada siklus I yang dilaksanakan selama 2 kali pertemuan dan siklus II dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Setiap akhir siklus dilakukan evaluasi untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa terhadap pembelajaran yang diberikan. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas V SD Negeri Bangunharjo tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah peserta didik 29 yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Objek penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

Rencana pelaksanaan penelitian akan dilaksanakan sesuai dengan bagan di atas. Setiap siklus yang dilaksanakan terdiri dari 2 pertemuan. Satu siklus terdiri dari empat tahapan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah non tes. Teknik non tes digunakan untuk mengetahui keadaan yang sebenarnya yang telah terjadi selama proses pembelajaran di kelas. Data diperoleh dari hasil instrumen non tes yang berupa analisis observasi, angket, dokumentasi. Metode analisis data dalam penelitian ini adalah secara kuantitatif dan kualitatif.

Analisis kuantitatif dilakukan untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil tes secara tertulis. Hasil analisis tes secara kuantitatif dihitung secara prosentase dengan langkah-langkah sebagai berikut :

1. Merekap nilai yang diperoleh siswa
2. Menghitung nilai masing-masing aspek
3. Menghitung nilai rata-rata

Untuk menghitung nilai rata-rata kelas digunakan rumus sebagai berikut :
Nilai rata-rata = $\frac{\sum x}{n}$, dimana $\sum x$ = jumlah skor dan n = banyaknya subyek yang memiliki nilai,
 x = nilai mentah yang dimiliki subyek.

Tabel 1. Penggolongan nilai rata-rata kelas

No	Presentase	Kategori
1	$76 \leq \text{nilai rata-rata} \leq 100$	Sangat baik
2	$71 \leq \text{nilai rata-rata} \leq 75$	Cukup
3	$26 \leq \text{nilai rata-rata} \leq 50$	Rendah
4	$0 \leq \text{nilai rata-rata} \leq 25$	Sangat rendah

Kemudian kriteria minimal (KKM) yang ditetapkan pada mata pelajaran penjumlahan matematika kelas V SD Negeri Bangunharjo yaitu 75.

Nilai dihitung dengan menggunakan presentase yaitu sebagai berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} 100$$

Keterangan:

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 843**

Alfin Refangga Restu Putra, Arif Rohman

NP : nilai persentasi yang dicari

R : skor yang diperoleh siswa

SM : skor maksimum ideal dari tes yang bersangkutan

100 : bilangan tetap

Pedoman observasi digunakan untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran. Pedoman observasi mempunyai dua pernyataan yakni 'ya' dan 'tidak'. Setelah semua butir pernyataan diisi, maka langkah selanjutnya adalah memberi skor setiap butir. Jika 'ya' maka butir tersebut diberi skor 1. Dan jika 'tidak' maka butir tersebut diberi skor 0. Kemudian dihitung persentasenya sebagai berikut :

$$P = \frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Persentase yang diperoleh kemudian dikategorikan berdasarkan pedoman sebagai berikut :

Tabel 2. Kriteria Hasil Observasi

No	Presentase	Kategori
1	$76 \leq \text{nilai rata-rata} \leq 100$	Sangat baik
2	$71 \leq \text{nilai rata-rata} \leq 75$	Cukup
3	$26 \leq \text{nilai rata-rata} \leq 50$	Rendah
4	$0 \leq \text{nilai rata-rata} \leq 25$	Sangat rendah

Hasil dan Pembahasan

Siklus I

Siklus I dilaksanakan selama 4 kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 2 Agustus 2023 dengan materi unsur-unsur Kubus, pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 4 Agustus 2023 dengan unsur-unsur Balok, pertemuan III dilaksanakan pada tanggal 9 Agustus 2023 dengan materi unsur-unsur kubus dan balok, dan pertemuan IV dilaksanakan pada tanggal 11 Agustus 2023 yaitu Tes Siklus I. Penulisan Sub pertama

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$0 \leq x < 55$	Sangat Rendah	0	0
2	$55 \leq x < 65$	Rendah	8	28
3	$65 \leq x < 80$	Sedang	10	34
4	$80 \leq x < 90$	Tinggi	11	38
5	$90 \leq x \leq 100$	Sangat Tinggi	0	0
Jumlah			29	100

Tabel 1. Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategori Hasil Belajar Matematika melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Siklis I

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 844**

Alfin Refangga Restu Putra, Arif Rohman

Tabel 1 diatas menunjukkan bahwa dari 29 siswa kelas V SDN Bangunharjo Yogyakarta, 0 siswa yang nilainya berada pada kategori sangat rendah, 8 siswa atau 28% nilainya berada pada kategori rendah, 10 siswa atau 34% nilainya berada pada kategori sedang, 11 siswa atau 38% nilainya berada pada kategori tinggi dan 0 siswa yang berada pada kategori sangat tinggi. Dengan melihat tabel 4.2 diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 71,72 berada pada kategori "sedang".

Siklus II

Penelitian Tindakan Kelas pada siklus II dilaksanakan selama 4 kali pertemuan. Pertemuan I dilaksanakan pada tanggal 02 Agustus 2023 dengan materi volume kubus, pertemuan II dilaksanakan pada tanggal 05 Agustus 2023 dengan materi volume balok, pertemuan III dilaksanakan pada tanggal 09 Agustus 2023 dengan materi volume kubus dan balok dan pertemuan IV pada tanggal 11 Agustus 2023 yaitu tes siklus II.

No	Interval	Kategori	Frekuensi	Presentase
1	$0 \leq x < 55$	Sangat Rendah	0	0
2	$55 \leq x < 65$	Rendah	2	6,90
3	$65 \leq x < 80$	Sedang	9	31,03
4	$80 \leq x < 90$	Tinggi	13	44,83
5	$90 \leq x \leq 10$	Sangat Tinggi	5	17,24
Jumlah			29	100

Tabel 2. Distribusi Frekuensi dan Persentase Kategori Hasil Belajar Matematika melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Siklis II

Tabel 2 diatas menunjukkan bahwa dari 29 siswa kelas V SDN Bangunharjo Yogyakarta, 0 siswa yang nilainya berada pada kategori sangat rendah, 2 siswa atau 6,90% nilainya berada pada kategori rendah, 9 siswa atau 31,03% nilainya berada pada kategori sedang, 13 siswa atau 44,83% nilainya berada pada kategori tinggi dan 5 siswa atau 17,24% yang nilainya berada pada kategori sangat tinggi. Dengan melihat tabel 4.6 diatas dapat disimpulkan bahwa nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 79,65 berada pada kategori "sedang".

Perbandingan Hasil Tindakan Antar Siklus

Hasil belajar matematika pada siklus I menunjukkan bahwa dari 29 siswa kelas V SDN Bangunharjo Yogyakarta yang mengikuti tes siklus I, terdapat 21 orang siswa yang tuntas secara individual dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 71,72 dan secara klasikal belum terpenuhi karena hanya 80% dari jumlah siswa yang tuntas belajar. Selanjutnya tes hasil belajar matematika pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan, dimana dari 29 siswa kelas V SDN Bangunharjo Yogyakarta yang mengikuti tes siklus II, 27 orang atau 93% memenuhi standar ketuntasan belajar minimal dengan nilai rata-rata yang diperoleh sebesar 79,65 dan secara klasikal sudah terpenuhi karena telah mencapai 93,10% dari jumlah siswa yang tuntas belajar. Perbandingan hasil belajar siklus I dan II dapat digambarkan dengan tabel di bawah ini.

No	Statistik	Nilai Statistik Siklus I	Nilai Statistik Siklus II
1	Skor Ideal	100	100
2	Nilai Maksimum	85	100

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 845**

Alfin Refangga Restu Putra, Arif Rohman

3	Nilai Minimum	60	60
4	Nilai Rata-rata	71,72	79,65
5	Nilai Modus	60 dan 85	85
6	Nilai Median	75	80
7	Standar Deviasi	9,19	10,17
8	Rentang Skor	25	40

Tabel 3. Hasil Perbandingan Statistik Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel 3 di atas maka dapat dinyatakan bahwa terjadi beberapa peningkatan hasil statistik, pada siklus I nilai maksimum 80 menjadi 100 pada siklus II, nilai rata-rata pada siklus I hanya 71,72 meningkat menjadi 79,65 pada siklus II, nilai modus pada siklus I adalah 60 dan 80 dan 85 pada siklus II, nilai median 75 pada siklus I dan meningkat menjadi 80 pada siklus II. Standar deviasi pada siklus I hanya 9,19 meningkat menjadi 10,17 pada siklus II, dan rentang skor pada siklus I hanya 25 meningkat menjadi 40 pada siklus II.

Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah bila terjadi peningkatan skor rata-rata hasil belajar siswa, dan terjadi peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar. Siswa dianggap tuntas belajar jika mendapat skor minimal 65 dari skor ideal 100 dan tuntas belajar secara klasikal jika 85% dari jumlah siswa yang tuntas belajar. Indikator tambahan bila terjadi perubahan aktivitas siswa selama siklus I dan siklus II setelah dilaksanakan proses belajar mengajar melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) .

Hasil belajar matematika siklus I secara individual sebanyak 21 orang siswa tuntas belajar dengan rata-rata nilai mencapai 71,72% sedangkan secara klasikal hanya 72,41% dari jumlah siswa yang tuntas belajar. Dibanding siklus I, hasil belajar matematika siklus II secara individual sebanyak 27 orang siswa tuntas belajar dengan rata-rata nilai 79,65 yakni mengalami peningkatan rata-rata nilai sebesar 7,93 dan secara klasikal sebanyak 93,10% dari jumlah siswa tuntas belajar, hal tersebut menunjukkan adanya peningkatan ketuntasan belajar secara klasikal sebanyak 20,69%. Hal tersebut dikarenakan seluruh langkah-langkah pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) sudah terlaksana dengan baik dan berhasil, tingkat keberhasilannya dari kedua siklus sebesar 20,69%.

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa skor rata-rata yang diperoleh siswa setelah mengikuti tes akhir siklus I ke siklus II setelah diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) mengalami peningkatan, yaitu dari 71,72 meningkat menjadi 79,65. Ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Pada siklus I terdapat 21 orang yang berada pada kategori tuntas dengan persentase 72,41%, pada siklus II meningkat menjadi 27 orang dengan persentase 93,10%. Pembelajaran matematika melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SDN Bangunharjo Yogyakarta

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 846**

Alfin Refangga Restu Putra, Arif Rohman

Ucapan Terimakasih

Penulis menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada Rektor Universitas Sarjanawita Tamansiswa, Dekan FKIP UST, Kaprodi PPG UST, Dosen PPG UST, Orang tua saya dan juga kepada rekan-rekan yang tidak bisa saya sebutkan satu-satu. Penulis menyadari bahwa tugas akhir ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis berharap kritik dan saran dari pembaca yang bersifat membangun dan dapat menjadikan Skripsi ini sebagai referensi untuk penyusunan tugas akhir dan sejenis.

Daftar Pustaka (Heading 1) (bold, 11 pt)

Dian Safitri, 2019. *Pengaruh Model Pembelajaran TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 1 Pakuan Aji Tahun Pelajaran 2019/2020*. Skripsi. Institut Agama Islam Negeri Metro.

Dimiyati, 2015. *Belajar & Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.

Fathani, Abdul Halim, 2016. *Matematika: Hakikat dan Logika*. Jogjakarta: Ar-Ruzz media.

Hasan, Alwi, dkk., 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Harjoko, 2014. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Siswa Kelas V SD N Kedungjambal 02 Kab. Sukoharjo Tahun Ajaran 2013/2014*. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.

Isjoni, 2010. *Cooperative Learning Efektivitas Pembelajaran Kelompok*. Bandung: Alfabeta.

Madhavi, dkk. 2018. *Jelajah Matematika 5*. Bogor: Yulistira.

Meilinda, 2010. *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Menerapkan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Jigsaw Pada Siswa Kelas VII d SMP PGRI Sungguminasa Gowa*. Skripsi. FKIP Unismuh Makassar.

Miftahul Huda. (2011). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.

Purnomosidi, dkk. 2018. *Senang Belajar Matematika*. Malang: Masmmedia Buana Pustaka.

Purwanto. (2011). *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
64.

Rusman, 2012. *Model-model Pembelajaran; Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

**Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Profesi Guru
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa
Vol. 2, No. 1, 2023, 847**

Alfin Refangga Restu Putra, Arif Rohman

Slameto . 2010 . *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta:Rineka Cipta.

Slavin ,Robert. 2010. *Cooperative Learning Teori ,Riset, Dan Praktik*. Bandung:Nusa Media.

Sugiyanto. (2010). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Surakarta: Yuma Pustaka.

Sugiyono. (2010). *Statistik untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.

Susanto Ahmad. 2016. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana.

Suprijono, Agus. (2012). *Cooperative Learning Teori dan Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Taniredja, Tukiran, dkk. 2014. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung : Alfabeta.

Tukiran Taniredja, Efi Miftah Faridli & Sri Harmianto. (2011). *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung : Alfabeta.