

Implementasi Metode Team Games Tournament untuk meningkatkan Kemampuan Matematika Peserta Didik

Sri Wanti¹, Putra Siligar²

^{1,2} Universitas Terbuka, Tangerang, Indonesia
KORRESPONDENSI: ✉ sri1457@gmail.com

Article Info

Article History

Received : 12-04-2025

Revised : 20-08-2025

Accepted : 24-08-2025

Keywords:

Hasil Belajar;

Matematika;

Team Games

Tournament

Abstract

Pada penelitian yang dilakukan di SDN 02 Tuung Harapan. Peneliti mendapat hasil observasi yang telah di laksanakan, sebagian besar kelas 1 SDN 02 Tulung Harapan masih memiliki nilai rendah dalam hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Penggunaan metode pembelajaran yang dilakukannya untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika di SD khususnya kelas 1. Subjek penelitian peserta didik kelas 1 berjumlah 14 peserta didik, yang terdiri dari 7 peserta didik laki-laki dan 7 peserta didik perempuan. Untuk dapat mengetahui tindakan dalam meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan metode Team Games Tournament (TGT) di kelas 1 SDN 02 Tulung Harapan. Dan dari data tiap siklus yang telah dilaksanakan, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan yaitu dari hasil yang diperoleh sebelum dilakukan tindakan sebanyak 21,42%, siklus I sebanyak 57,14% dan siklus II sebanyak 85,71% peserta didik dapat menyelesaikan pembelajaran dengan nilai di atas KKM yaitu 65 atau memiliki kriteria tuntas. Dari data tersebut pembelajaran matematika untuk materi menjumlahkan dan pengurangan mengalami peningkatan pada hasil belajar telah tercapai yaitu melebihi KKM kelas 75% sehingga penggunaan metode Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Introduction

Mata pelajaran matematika di sekolah dasar memiliki ide dalam mengembangkan kemampuan dasar berfikir logis peserta didik, sehingga matematika memiliki peran penting dalam kehidupan. Pelajaran matematika mulai diajarkan sejak kelas 1 Sekolah Dasar sampai dengan Universitas. Mata pelajaran matematika biasanya dianggap sulit dan menakutkan bagi para peserta didik. Hal ini juga yang memberi beban bagi guru dalam mengajar matematika. Pada tingkat Sekolah Dasar mata pelajaran matematika kurang diminati karena pembelajaran matematika banyak memiliki rumus yang mana harus di hafal kan dan dimengerti serta bagaimana cara mengerjakannya.

Sudayana (2013) menyatakan bahwa matematika memiliki teori yang bersifat abstrak, pada dasarnya peserta didik di SD memiliki pandangan yang kompleks menuju hal yang abstrak supaya peserta didik dapat memiliki kemampuan yang berfikir abstrak tentang matematika yaitu dengan menggunakan alat pembelajaran atau media dalam menyampaikan suatu pembelajaran matematika. Dan menurut Susanto (2013) matematika merupakan pemikiran yang logis yang ditunjukkan dengan simbol-simbol, sehingga matematika memiliki konsentrasi yang berisi simbol-simbol lebih mudah dipahami. Dalam suatu

pembelajaran matematika, memerlukan bantuan yaitu media yang jelas dengan metode pembelajaran yang sesuai dengan tingkatnya.

Peneliti mendapat hasil observasi yang telah dilaksanakan, sebagian besar kelas 1 SDN 02 Tulung Harapan masih memiliki nilai rendah dalam hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran matematika. Dalam penelitian yang telah dilaksanakan masih ada peserta didik yang belum tuntas dalam mencapai nilai KKM kelas, semangat belajar rendah, dan pada pembelajaran matematika pemberian materi yang kurang diminati oleh peserta didik membuat kurang aktif atau bersemangat dalam kegiatan belajar matematika di kelas 1 SDN 02 Tulung Harapan. Untuk menyelesaikan masalah yang terkait pada hasil belajar pembelajaran matematika kelas 1 perlu adanya penerapan metode pembelajaran yang lebih kreatif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Peneliti memilih model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang mengandung unsur permainan atau game yang diharapkan dapat belajar dengan suasana gembira, menyenangkan dan dapat meningkatkan tanggung jawab bersama kelompok, serta memiliki kekompakan antar teman sehingga hasil belajar peserta didik meningkat. Dari permasalahan yang muncul maka peneliti melakukan suatu Penelitian Tindakan Kelas (PTK) melalui penerapan model pembelajaran TGT (Team Games Tournament). Dengan judul “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Metode Team Games Turnamen (TGT) Kelas 1 SDN 02 Tulung Harapan”. Dari latar belakang yang terjadi maka dapat dirumuskan suatu perumusan masalah yaitu : “ Bagaimana upaya meningkatkan hasil belajar matematika menggunakan metode Team Games Tournament (TGT) di kelas 1 SDN 02 Tulung Harapan?”. Untuk dapat mengetahui tindakan dalam meningkatkan hasil belajar matematika dengan menggunakan metode Team Games Tournament (TGT) di kelas 1 SDN 02 Tulung Harapan.

Semua individu mengalami proses belajar dan belajar itu sendiri melekat di kehidupan masing-masing. Belajar merupakan kegiatan yang kompleks yang terjadi tiap individu sepanjang hidupnya. yang terjadi pada diri setiap orang atau sepanjang hidupnya, Arsyad (2013). Pada proses belajar mengajar keterlibatan peserta didik dan guru akan berlangsung aktif. Belajar selalu berkaitan dengan pendidikan yang dilakukan oleh seseorang. Menurut Agus Suprijono (2012) dari pendapat Traves mengungkapkan bahwa “ belajar merupakan hasil dari proses tindakan yang dilakukan”. Untuk itu dapat diartikan bahwa suatu proses yang terjadi dan terdapat suatu aktivitas di dalamnya yang memiliki tujuan untuk dapat menghasilkan suatu perubahan tingkah laku seseorang merupakan makna dari belajar.

Belajar menurut Sudjana (2014) adalah suatu proses yang ditandai dengan adanya perubahan pada diri seseorang. Perubahan yang terjadi pada individu sebagai suatu hasil proses belajar ditunjukkan dalam berbagai bentuk seperti pengetahuan Pengalaman sikap dan tingkah lakunya. Sedangkan menurut Amir dan Risnawati (2015) belajar merupakan kegiatan yang dilakukan oleh seseorang dengan sadar untuk memiliki suatu konsep pemahaman atau ilmu baru sehingga membuat seseorang merubah suatu tindakan baik dalam memikirkan, merasakan, atau pun dalam bertindak laku.

Dari beberapa argumen para ahli di atas tentang belajar dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan proses perubahan seseorang dari belum memahami menjadi lebih paham baik dalam sikap pengetahuan dan pemahaman. Dari proses aktivitas belajar akan muncul suatu hasil belajar karena proses yang memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya. Karena hasil dari belajar merupakan tujuan dari aktivitas kegiatan

belajar yang sudah berlangsung. Agus Suprijono (2012) menyatakan bahwa “hasil belajar merupakan suatu gambaran perbuatan, nilai-nilai, pemahaman, sikap-sikap apresiasi dan keterampilan”. Dalam Kunandar (2013) menyatakan bahwa “Hasil belajar merupakan kemampuan tertentu yang telah dikuasai peserta didik setelah mengalami proses belajar baik secara kognitif, afektif atau pun psikomotor”. Dalam Susanto, (2013) menyatakan “Sebagai hasil dari kegiatan belajar adalah suatu perubahan yang terjadi pada diri seorang peserta didik yang menghubungkan dengan aspek kognitif, afektif, dan psikomotor”. Kunandar (2013) tujuan dilaksanakannya suatu penilaian dari hasil evaluasi peserta didik adalah: 1) Mengidentifikasi peningkatan pembelajaran peserta didik, 2) Melihat keterampilan kompetensi peserta didik yang dikuasai selama proses belajar, 3) Mengetahui kemampuan yang belum dipahami dari peserta didik saat kegiatan proses belajar.

Dari beberapa pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan suatu perubahan tingkah laku yang terjadi pada peserta didik setelah mengalami suatu proses kegiatan belajar dalam setiap aspek afektif, kognitif dan psikomotor. Mulai dari tingkat sekolah Dasar mata pelajaran matematika selalu diberikan sampai universitas. Oleh karena itu kegiatan pembelajaran matematika lebih diperhatikan lagi karena matematika sangat bermanfaat dalam kehidupan. Melalui pembelajaran matematika peserta didik dapat berfikir logis, analisis, sistematis, kritis dan kreatif serta mampu bekerja sama. Menurut Siagian (2012), mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran dasar, di sekolah Dasar atau pun sekolah menengah, mempelajari matematika adalah penting karena dalam kehidupan sehari-hari tidak boleh mengelak dari nilai-nilai esensial yang terdapat dalam matematika yang mampu mengembangkan kesadaran dalam mengembangkan aplikasi matematika.

Hasil dari belajar matematika adalah nilai dari kompetensi dasar matematika tentang menerangkan dan menyelesaikan penjumlahan dan pengurangan. Pada proses kognitif tak sonomi bloom pada bidang pendidikan adanya beberapa tingkatan diantaranya yaitu memahami, mengingat, menganalisis, mengaplikasikan, menciptakan, dan mengevaluasi, (Anderson & Krathwohl, 2014). Pada materi menjumlahkan dan pengurangan peserta didik kelas 1 metode kognitif pada pembelajaran matematika memiliki tahapan memahami, mengingat, sampai mengaplikasikan.

Menurut Marsigit dalam (Aditya Pratama, 2019) indikator atau kriteria dari keberhasilan belajar matematika antara lain :a) Berfikir positif atau baik tentang pandangan matematika, b) Meningkatkan imajinasi dan seni dalam menyelesaikan matematika, c) Dapat berfikir analitis, d) Meningkatkan cara belajar matematika, e) Menerapkan pembelajaran matematika, f) Mengetahui fungsi angka dan penerapannya, g) Mengetahui fungsi geometri dan penerapannya, h) Mendapatkan konsep matematika, i) Memiliki keahlian dalam menyelesaikan persoalan matematika, j) Mengerti konsep dan arti matematika, k) Matematika dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan sehari-hari, l) Mendapatkan hasil yang baik pada tes matematika. Dari argumen di atas dapat dinyatakan bahwa hasil belajar matematika adalah melalui proses kegiatan belajar seseorang untuk mencapai hasil yang baik meliputi aspek afektif, kognitif, dan psikomotor yang memiliki skala nilai berupa angka simbol maupun huruf. Dan dimensi matematika kelas 1 pada memiliki tahapan mengingat, memahami dan menerapkan di kehidupan sehari-hari.

Method

Desain penelitian yang diterapkan menggunakan cara penelitian yang dianalisis oleh Kemmis dan Mc Taggart yang dikutip dari Suharsimi Arikunto (2006) terdiri dari : 1) Perencanaan, Pada bagian ini peneliti mendeskripsikan apa, siapa, di mana, kapan, bagaimana, dan mengapa tindakan itu dilaksanakan, 2) Tindakan, Pada tahap ini merupakan isi penerapan dari Rancangan tindakan yang sudah di buat untuk dilaksanakan perbaikan pembelajaran, 3) Pengamatan, Peneliti di tahap ini melakukan pengamatan atau observasi yang dilaksanakan perbaikan pembelajaran matematika, 4) Refleksi, Peneliti melaksanakan penilaian atau asesmen yang telah dilaksanakannya. Apabila hasilnya kurang baik maka harus ada agenda yang perlu ulang untuk dirubah atau di modifikasi serta perlu disusun siklus baru berikutnya.

Intrumen penelitian dan pengumpulan data merupakan dua hal mendasar yang memengaruhi hasil data penelitian, (Sugiono, 2011). Dalam pengumpulan data berhubungan dengan metode yang tepat untuk pengumpulan data atau disebut dengan teknik pengumpulan data. Cara mengumpulkan informasi yang dilakukan oleh penelitian yaitu penggunaan tes objektif. Alat untuk mengumpulkan informasi data yang digunakan dalam mengukur kemampuan peserta didik pada aspek kognitif dalam pemahaman materi merupakan pengertian dari tes objektif. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data berupa tes untuk mengukur peningkatan hasil belajar matematika kelas 1 SDN 02 Tulung Harapan dengan memakai metode Team Games Tournament (TGT). Penggunaan tes objektif dalam teknik analisis data dalam bentuk tes essay untuk mengharapkan peserta didik dapat menjawab dengan benar agar dapat mengetahui hasil dari belajar peserta didik sebelum melakukan pembelajaran dengan menggunakan model Team Games Tournament (TGT) dan pada akhir pelaksanaan pembelajaran setiap siklusnya untuk dapat mengetahui penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat memengaruhi peningkatan hasil belajar peserta didik.

Pada analisis yang digunakan agar dapat mengetahui peserta didik dapat mencapai ketuntasan dalam pembelajaran dengan menggunakan rata-rata skala 1-100, (Kemendikbud Dirjen Pendidikan Dasar dan Menengah, 2015).

$$\text{Ketuntasan perseorangan} = \frac{\text{Perolehan nilai peserta didik} \times 100 \%}{\text{Skor tertinggi}}$$

Pada hasil belajar ditentukan dari standar Kriteria ketuntasan minimal (KKM) 65. Bila peserta didik mendapatkan nilai yang kurang dari KKM maka dianggap belum tuntas atau tidak lulus. Sedangkan jika peserta didik memperoleh nilai atau skor di atas KKM maka dianggap berhasil atau tuntas

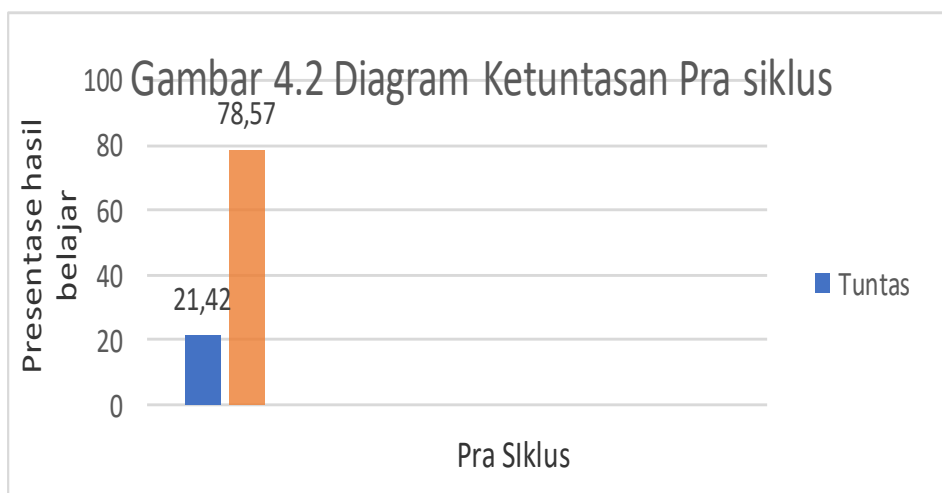
Result and Discussion

Penelitian yang peneliti lakukan sebanyak 2 siklus di mana tiap siklus dilakukan satu kali pertemuan. Hasil dari data pengamatan yang berupa hasil belajar peserta didik di setiap siklus di akhir pembelajaran dengan pemberian evaluasi pada akhir setiap siklus. Penelitian diawali dengan melakukan observasi di kelas 1 SDN 02 Tulung Harapan. Pengamatan ini dilakukan dengan tujuan mencari informasi terkait dengan keadaan peserta didik sebelum melakukan tindakan.

Salah satu yang menonjol adalah masih rendahnya nilai mata pelajaran matematika yang disebabkan karena kegiatan belajar peserta didik yang masih monoton dan masih berpusat pada guru serta kurangnya keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran. Dengan adanya permasalahan pada pembelajaran maka peneliti melakukan rancangan perbaikan dalam pembelajaran yang dilakukan bimbingan perbaikan kepada supervisor 2 yaitu Bu Patemi, S.Pd.

Untuk dapat mengetahui adanya permasalahan yang timbul dari hasil pembelajaran matematika pada materi penjumlahan dan pengurangan yang peserta didik laksanakan. Peneliti melaksanakan Pre test yang dilakukan sebelum adanya tindakan atau pelaksanaan dari hasil pre test yang dilakukan ternyata hasil belajar pelajaran matematika kelas 1 masih rendah. Untuk itu dilihat hasil dari nilai perolehan pre test yang dilaksanakan hari Kamis, 2 November 2023 dengan data yang diperoleh ditunjukkan pada tabel berikut ini.

Dari data di atas dapat dilihat hasil dari 14 peserta didik yang memperoleh nilai kurang dari KKM (65) sebanyak 11 peserta didik dengan persentase 78,57% yang dianggap belum tuntas. Sedangkan peserta didik yang memperoleh nilai di atas KKM (65) terdiri dari 3 anak yang dianggap tuntas dengan persentase



21,42% dalam mengikuti mata pelajaran matematika. Dengan data tersebut dapat diketahui bahwa mana peserta didik dapat menyelesaikan soal menjumlahkan dan pengurangan. Dapat dilihat masih 78,57% peserta didik yang masih kesulitan untuk menyelesaikan soal, sehingga perlu adanya perbaikan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik, maka dilakukan tindakan selanjutnya yaitu melaksanakan siklus I.

Siklus I

Pada kegiatan siklus I dilakukan di hari Senin, 6 November 2023 dengan materi menjumlahkan. Prosedur pada tahap siklus satu menggunakan empat tahapan yaitu: Tahap perencanaan, tahap pelaksanaan, tahap observasi dan tahap refleksi. Tahapan tindakan perbaikan pada siklus I penulis melakukan perencanaan dengan menyusun RPP dengan menggunakan metode alternatif dalam menyelesaikan masalah agar mampu meningkatkan nilai dari hasil belajar peserta didik. Penyusunan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang dilengkapi dengan bahan ajar, lembar LKPD, lembar evaluasi yang dikonsultasikan pada guru senior, dosen pembimbing sebelum dilaksanakan dalam pembelajaran. Setelah melakukan bimbingan peneliti mempersiapkan materi dengan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT)

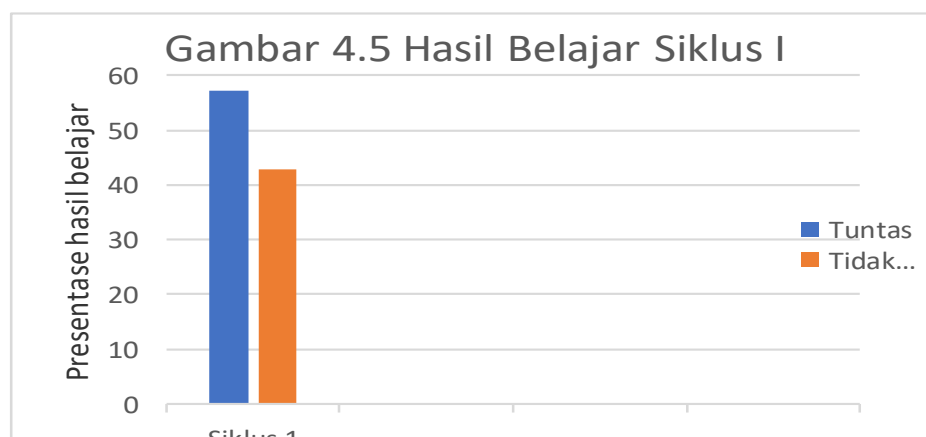
Implementasi Metode Team Games Tournament

dilaksanakan agar dapat mengetahui sejauh mana tingkat keberhasilan dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik. Di awal siklus I guru memulai pembelajaran dengan mengucapkan salam, kemudian perwakilan peserta didik memimpin doa untuk memulai pelajarannya. Setelah guru menanyakan kabar peserta didik dengan mengisi daftar hadir peserta didik. Sebelum memulai pembelajaran guru membuat apersepsi yaitu dengan bernyanyi bersama dengan judul “Berhitung” untuk motivasi kegiatan pembelajaran hari ini. Kemudian guru menerangkan tujuan dari pembelajaran yang dilakukan dan mengaitkan pembelajaran sebelumnya.

Pada pembelajaran ini guru menjelaskan fungsi penggunaan menjumlahkan dan simbol dari menjumlahkan (+) di papan tulis serta memberikan contoh cara melakukan menjumlahkan. Kemudian peserta didik diberikan kesempatan untuk menanya apa yang tidak diketahui atau yang masih belum mengerti tentang materi yang terkait dengan menjumlahkan. Setelah melakukan tanya jawab atau diskusi guru membuat kelompok kecil yang masing-masing 3-4 anak. Untuk memperdalam materi menjumlahkan guru menyampaikan penjelasan cara melakukan kegiatan belajar menggunakan model Team Games Tournament (TGT) dengan bermain “Suit Games”, menjelaskan aturan main dalam game tersebut. Games dilakukan berulang sampai peserta didik paham dan mengerti makna tentang materi menjumlahkan.

Setelah melakukan permainan “Suit Games” guru memberikan soal LKPD pada setiap kelompok. Setelah permainan “Suit Games” berakhir dan guru memberikan apresiasi kepada tim kelompok yang menjawab dengan tepat. Dan kemudian memberikan soal evaluasi yang dikerjakan secara mandiri untuk mengetahui tingkat keberhasilan dalam pemahaman materi menjumlahkan.

Dari hasil evaluasi dan hasil bermain “Suit Games” pada siklus 1 peneliti bersama teman sejawat sebagai supervisor 2 melakukan observasi atau pengamatan sejak awal pembelajaran sampai dengan akhir pembelajaran dilakukan. Dari hasil asesmen yang dilaksanakan terdapat kenaikan hasil dari belajar peserta didik yang dijelaskan pada tindakan siklus I secara grafik di gambarkan dengan diagram batang sebagai berikut:



Dari data di atas dilakukan tindakan peningkatan hasil belajar peserta didik menggunakan model pembelajaran Game Teams Tournament (TGT) pada siklus pertama mengalami peningkatan ditunjukkan dari 14 peserta didik sebanyak 8 peserta didik 57,14 % tuntas dalam pembelajaran dan 6 peserta didik 42,85% belum mencapai nilai KKM (65) atau belum tuntas. Dari hasil yang diperoleh ketuntasan dalam kegiatan pembelajaran siklus 1 mengalami peningkatan, 5 dari peserta didik mengalami peningkatan dari 3 peserta

didik yang nilainya di atas KKM atau tuntas pada pra siklus meningkat menjadi 8 peserta didik pada siklus 1 maka tindakan pada siklus 1 belum mengalami peningkatan yang signifikan. Dengan hasil yang didapat pada siklus 1, peneliti akan melakukan perbaikan tindakan karena masih ada dari beberapa peserta didik yang kurang mencapai nilai KKM (65) dari nilai rata-rata di kelas 1 SDN 02 Tulung Harapan.

Pada kegiatan refleksi pembelajaran siklus 1 sudah cukup baik, peserta didik dapat berinteraktif aktif pada kegiatan pembelajaran meski pun pada kegiatan berkelompok masih ada beberapa dari peserta didik yang kurang bersemangat dan belum serius dalam berdiskusi atau tanya jawab dalam kelompok. Beberapa hal perlu di perbaiki yaitu meningkatkan apersepsi yang lebih menarik yang berhubungan dengan materi yang disampaikan. Dalam menyimpulkan materi lebih baik peserta didik diberikan kesempatan untuk dapat menyampaikan pendapat dan kesimpulan agar peserta didik dapat lebih aktif. Dalam mengerjakan LKPD masih ada beberapa siswa masih enggan untuk bertanya tentang materi yang belum di pahami. Dari data hasil belajar peserta didik yang belum memenuhi kriteria atau syarat dari keberhasilan sehingga perlu adanya tindakan lebih lanjut yaitu beberapa hal yang masih perlu untuk di perbaiki pada tindakan selanjutnya di siklus II.

Siklus II

Di tahap perencanaan siklus II dilaksanakan pada hari, 8 November 2023. Peneliti merancang perbaikan yang dilaksanakan berdasarkan dari hasil refleksi siklus I. Peneliti melaksanakan bimbingan RPP pras siklus II kepada supervisor 2, yang bertujuan meningkatkan hasil belajar atau evaluasi peserta didik dan memberikan suasana kelas yang lebih menyenangkan supaya anak didik lebih aktif mengikuti kegiatan belajar. Dengan menyiapkan materi ajar, media untuk mode pembelajaran Game Teams Tournament (TGT) yaitu "Bowling Games", LKPD dan lembar evaluasi peserta didik.

Pada tahap pelaksanaan guru memulai pelajaran dengan mengucapkan salam dan salah satu seorang peserta didik memimpin doa bersama sebelum melakukan pembelajaran. Kemudian guru menanya kabar dan mengabsen peserta didik. Setelah melakukan apersepsi kemudian menjelaskan materi serta tujuan pembelajaran yang akan dilakukan. Dan setelah itu guru memberi motivasi dan membangkitkan semangat dengan melakukan ice breaking pada peserta didik yaitu dengan gerak dan lagu yang berjudul "Di sini Teman Di sana Teman".

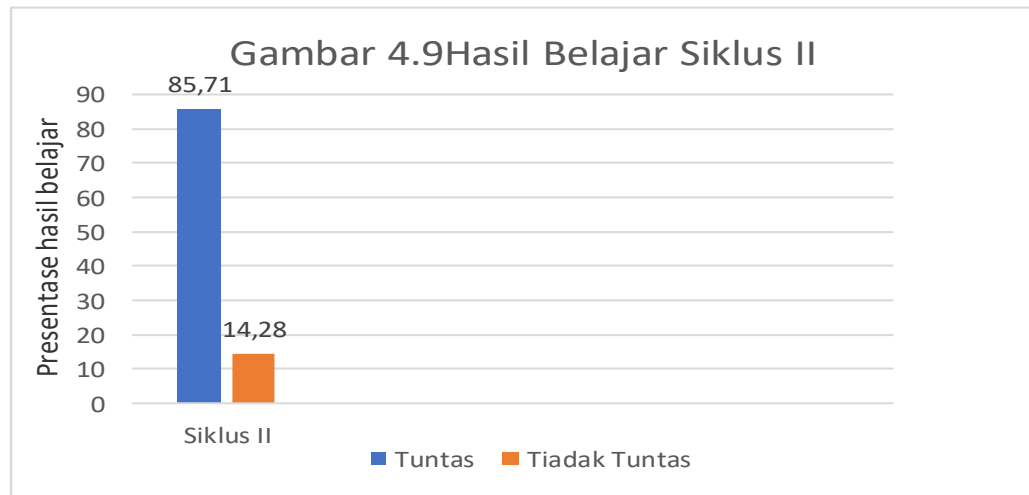
Masuk pada pembelajaran ini guru memberikan materi pengurangan dan menjelaskan makna simbol dari pengurangan (-) dan sama dengan (=). Setelah guru memberikan contoh dalam materi pengurangan dan memberikan waktu untuk berdiskusi tentang materi yang telah disampaikan. Pendidik membagi kelompok kecil beranggotakan 3-4 peserta didik dengan kelompok yang berbeda dari siklus I. Guru menyiapkan media untuk digunakan dalam permainan "Bowling Games" dan menjelaskan cara serta aturan yang dilakukan dalam permainan tersebut.

Setelah permainan berakhir guru memberikan penghargaan kepada tim yang dapat berhasil menyelesaikan games tersebut dan mengerjakan LKPD dengan benar. Di akhir pembelajaran ini guru memberikan lembar evaluasi peserta didik yang akan menentukan keberhasilan peningkatan hasil belajar siswa. Di akhir kegiatan guru bersama-sama dengan peserta didik menyimpulkan materi pembelajaran yang

Implementasi Metode Team Games Tournament

telah dipelajari nya hari ini dan melakukan refleksi pembelajaran. Di akhir pembelajaran yang telah dilaksanakan guru dan peserta didik melaksanakan doa bersama, untuk menutup pembelajaran yang telah dilaksanakan.

Ketuntasan hasil dari belajar matematika dengan materi pengurangan di siklus II digambarkan dengan diagram batang sebagai berikut:



Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang sudah dilaksanakan oleh peneliti memiliki dua siklus yang berfokus pada peningkatan hasil belajar matematika dengan menggunakan metode Game Teams Tournament (TGT). Pada tahap pra siklus ditemukan rendahnya kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan soal matematika dengan materi penjumlahan dan pengurangan. Untuk itu pendidik berperan penting dalam meningkatkan hasil dari belajar peserta didik.

Pada tahap pra siklus peserta didik masih banyak mengalami kesulitan dalam materi menjumlahkan dan pengurangan dalam menyelesaikan soal yang telah diberikan. Hal ini terlihat dari hasil belajar matematika kelas 1 SDN 02 Tulung Harapan diperoleh sebanyak 3 atau 21,42% yang memperoleh nilai lebih dari KKM, sedangkan 11 atau 78,42% yang memperoleh kurang dari nilai KKM. Dari hasil Pra siklus, peneliti melakukan tindakan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dan melakukan tindakan lebih lanjut dengan melaksanakan siklus 1.

Tabel 4.4 Presentase hasil belajar pra siklus

NO	KKM	Frekuensi (F)	Presentase (%)	Keterangan
1	< 65	11	78,57%	Tidak Tuntas
2	> 65	3	21,42%	Tuntas
3	Rata-rata	51,42		Tidak tuntas

Siklus I

Pada Tindakan siklus I hasil belajar pembelajaran matematika meningkat dengan nilai rata-rata pra siklus 51,42 menjadi 64,28. Sebanyak 8 atau 57,14% mendapat nilai lebih dari KKM, sedangkan 6 atau 42,85% yang memperoleh nilai yang kurang dari nilai KKM. Meski pun mengalami peningkatan pada tindakan siklus I, masih ditemukan beberapa kekurangan yang sepenuhnya belum berjalan dengan baik. Ada beberapa peserta didik yang kurang aktif mengikuti pembelajaran dan ada beberapa peserta didik yang kurang fokus sehingga kurangnya bagaimana cara mengungkapkan pendapat karena masih malu untuk mengungkapkan ide dalam mengerjakan LKPD pada tim atau kelompok nya.

Tabel 4.5 Presentase hasil belajar pada siklus I

NO	KKM	Frekuensi (F)	Presentase (%)	Keterangan
1	< 65	8	57,14%	Tidak Tuntas
2	> 65	6	42,85%	Tuntas
3	Rata-rata	64,28		Tidak tuntas

Dari hasil pembelajaran siklus 1 masih kurang cukup memenuhi presentase kelulusan ketuntasan 75%. maka dari itu peneliti menyimpulkan belum berhasilnya pembelajaran pada siklus I. Karena itu penulis melakukan perbaikan tindakan kelanjutannya yaitu siklus II agar hasil evaluasi belajar peserta didik meningkat lebih baik.

Siklus II

Pembelajaran siklus II yang dilakukan lebih menyenangkan dan menarik sehingga peserta didik mengalami peningkatan dalam hasil belajarnya yang signifikan pada pembelajaran matematika. Dari tindakan yang dilakukan di siklus II yang membuat peserta didik lebih antusias, bersemangat dan aktif dalam menyampaikan ide atau pendapat dalam tim atau kelompoknya, dan peserta didik lebih bisa bekerja sama atau berkolaborasi dengan tim dalam menyelesaikan tugas diberikan dan lebih antusias dalam permainan “Bowling Games” yang dilaksanakan. Pada saat pemberian lembar evaluasi peserta didik merasa percaya diri dalam menyelesaikan tugas yang diberikan sehingga menentukan hasil yang baik. Ini dapat dilihat nilai perolehan hasil belajar siklus II yaitu sebagai berikut :

Tabel 4.6 Presentase hasil belajar siklus II

NO	KKM	Frekuensi (F)	Presentase (%)	Keterangan
1	< 65	12	85,71%	Tidak Tuntas
2	> 65	2	14,28%	Tuntas
3	Rata-rata	70.00		Tidak tuntas

Implementasi Metode Team Games Tournament

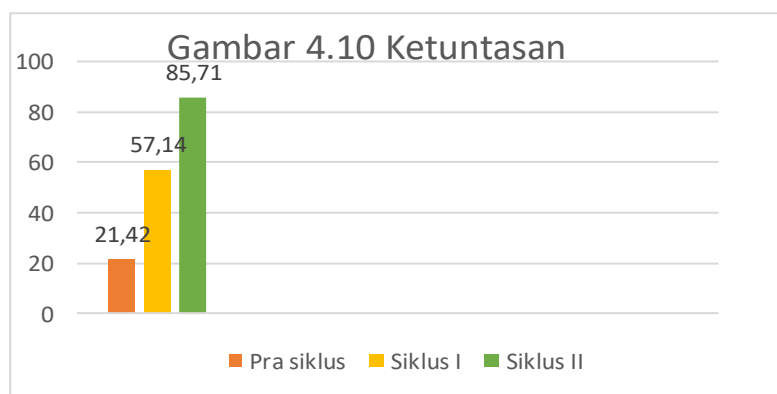
Pada siklus II ini hasil belajar peserta didik terlihat tinggi dari pada pada pelaksanaan tindakan pada siklus I yaitu sebanyak 12 atau 85,71% yang memperoleh nilai di atas KKM (65), sedangkan 2 atau 14,28% yang memperoleh nilai kurang dari KKM (65) atau tidak tuntas. selain itu nilai rata-rata pada siklus I dan siklus II yang mengalami peningkatan yaitu 64,28 menjadi 70,00. Berikut ini tabel perbandingan dari hasil belajar peserta didik di setiap tindakan siklus yang telah dilakukan.

NO	Ketuntasan	Pra Siklus	Siklus I (%)	Siklus II (%)
1	Tuntas	21,42	57,14	85,71
2	Tidak Tuntas	78,57	42,85	14,28
3	Rata-rata	51,42	64,28	70,00

Tabel 4.7 Perbandingan Hasil Belajar Pras Siklus, Siklus I, Dan Siklus II

Dari data perbandingan tiap siklus dapat di tarik kesimpulan bahwa hasil belajar matematika pada materi menjumlahkan dan pengurangan pada siswa kelas 1 SDN 02 Tulung Harapan dengan menggunakan metode Team Games Tournamen (TGT) meningkat secara signifikan sehingga mempunyai pengaruh yang positif pada pembelajaran.

Dari data pada siklus II yang menggunakan metode Game Teams Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan sangat baik. Ditunjukkan dari 14 peserta didik di kelas 1 SDN 02 Tulung Harapan, sebanyak 12 atau 85,71% tuntas dan 2 atau 14,28% belum tuntas. Dan dari data tiap siklus yang telah dilaksanakan, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang signifikan yaitu dari 3 atau 21,42% peserta didik pada pra siklus, 8 atau 57,14% peserta didik siklus I, 12 atau 85,71% peserta didik siklus II. Dari data tersebut pembelajaran matematika untuk materi menjumlahkan dan pengurangan mengalami peningkatan pada hasil belajar telah tercapai yaitu melebihi KKM kelas 75%.



Conclusion

Dari data pengamatan yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas 1 SDN 02 Tulung Harapan. Dilihat dari kenaikan hasil belajar di setiap tindakan siklus yang dilakukan. Penggunaan model pembelajaran kooperatif dengan tipe Team Games Tournament (TGT) pada penelitian ini peneliti melakukan dengan cara, 1) Guru memberikan materi penjumlahan dan pengurangan peserta didik menerima penjelasan materi dengan menggunakan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT) yang akan dilakukan, 2) Guru membentuk tim kelompok yang beranggotakan 3 atau 4 peserta didik dalam melakukan game atau permainan akademik, 3) Dalam persiapan Team Games Tournament (TGT) guru memberikan aturan main dalam permainan akademik dan cara pelaksanaannya, 4) Peserta didik memulai permainan akademik dan guru memberikan apresiasi bagi tim atau kelompok yang memenangkan permainan, 5) Guru memberikan lembar evaluasi untuk mengukur tingkat keberhasilan model pembelajaran Team Games Tournament (TGT).

Dari hasil yang diperoleh sebelum dilakukan tindakan sebanyak 21,42%, siklus I sebanyak 57,14% dan siklus II sebanyak 85,71% peserta didik dapat menyelesaikan pembelajaran dengan nilai di atas KKM yaitu 65 atau memiliki kriteria tuntas. Dengan itu pembelajaran matematika untuk materi menjumlahkan dan pengurangan mengalami peningkatan pada hasil belajar telah tercapai yaitu melebihi KKM kelas kurang lebih 75%. Penggunaan model pembelajaran ini membuat peserta didik memperhatikan penggunaan atau penerapan secara langsung pemahaman materi sehingga peserta didik mampu menjawab pertanyaan atau soal yang diberikan pada lembar evaluasi. Semoga dengan adanya penelitian ini dapat dipakai sebagai referensi atau acuan yang berhubungan dengan pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika dengan materi penjumlahan dan pengurangan.

References

- Agus, Suprijono. 2012. Cooperative Learning Teori Dan Aplikasi Paikem. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Amir, Z, & Risnawati. 2015. Psikologi Pembelajaran Matematika. Yogyakarta: Aswaja Pressindo
- Anderson, L.W. & Krathwohl, D.R. (2015). Kerangka Landasan Untuk Pembelajaran, Pengajaran, Dan Asesmen. Yogyakarta: Pustaka Belajar
- Arikunto, S. 2013. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Edisi Revisi. Jakarta: Pt. Rineka Cipta
- Azhar Arsyad. 2013. Media Pembelajaran. Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Firmansyah, D. 2015. Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. Jurnal Pendidikan Unsika, 3, 34–44.
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Cv Pustaka Setia
- Kemendikbud. 2015. Panduan Penilaian Pada Sekolah Menengah Kejuruan. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar Dan Menengah

Implementasi Metode Team Games Tournament

- Kunandar. 2013. Penilaian Autentik (Penilaian Hasil Belajar Peserta Didik Berdasarkan Kurikulum 2013). Jakarta : Pt. Rajagrafindo Persada
- Lestari, Indah. 2012. Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika. Jurnal Formatif,3(2):115-125
- Nana Sudjana. 2014. Penelitian Hasil Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Pratama, Aditya. 2019. Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Menggunakan Media Kantong Bilangan Pada Siswa Kelas I Sd Negeri 1 Karangsari, Kulon Progo.Yogyakarta
- Pujiarini, Asih. 2012. Model-Model Penelitian Tindakan Kelas. <https://Didaktik-Artikelpendidikan.blogspot.Com/2012/10/Model-Model-Penelitian-Tindakan-Kelas.Html>
- Rusman. 2011. Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Siagian, Roida. 2012. Pengaruh Minat Dan Kebiasaan Belajar Terhadap Prestasi Belajar Matematika. Jurnal Formatif, 2(2): 122-131.
- Sugiyono. 2011. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Sundayana, Rostina. 2013. Media Pembelajaran Matematika. Bandung: Alfabeta
- Susanto, A. 2013. Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta: Kencana.
- Susanto, Ahmad. 2013. Teori Belajar & Pembelajaran Di Sekolah Dasar. Jakarta : Kencana Prenada media Group
- Susilawati, Wati. 2020. Belajar Dan Pembelajaran Matematika. Bandung: Cv Insan Mandiri
- Taniredja, Dkk. 2011. Model-Model Pembelajaran Inovatif. Bandung : Alfabeta.