

**MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)
 PADA MATERI FAKTOR DAN KELIPATAN BILANGAN
 SISWA KELAS IV SDN CENGKARENG BARAT 20 PETANG**

M. Bazuki Rachmad

Program Studi Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam,
 Universitas Indraprasta PGRI (UNINDRA)
mbazukirachmad8@gmail.com

Abstrak

Laporan ini bertujuan untuk meningkatkan nilai hasil pembelajaran matematika kelas IV dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT). Rancangan penelitian ini adalah dengan model yang dikembangkan oleh Kemmis Taggart dengan tiga siklus dimana tiap siklusnya terdiri atas empat kejadian pokok yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas IV di SDN Cengkareng Barat 20 Petang, Jakarta Barat. Hasil akhir penelitian ini menunjukkan sebagai berikut dengan KKM sebesar 70 : siklus I nilai hasil belajar matematika siswa mencapai 35% yang telah memenuhi KKM, terdiri dari 20 siswa belum memenuhi KKM, 11 siswa sudah memenuhi KKM. Pada siklus II nilai hasil belajar matematika siswa mencapai 61% yang telah memenuhi KKM, terdiri dari 12 siswa belum memenuhi KKM, 19 siswa sudah memenuhi KKM. Pada siklus III nilai hasil belajar matematika sudah mencapai 100% atau semua siswa telah memenuhi KKM bahkan ada juga siswa yang melebihi KKM. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif Team Game Tournament (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV SDN Cengkareng Barat 20 Petang, Jakarta Barat. Manfaat penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa

Kata Kunci : Hasil Belajar, Matematika, Metode TGT

Abstract

This report aims to improve the mathematics learning outcomes of fourth-grade students by using the cooperative learning model Team Game Tournament (TGT). The research design follows the model developed by Kemmis and Taggart, which consists of three cycles, with each cycle including four main stages: planning, action, observation, and reflection. The subject of this research is the fourth-grade students of SDN Cengkareng Barat 20 Petang, West Jakarta. The final results of this research are as follows, with the minimum mastery criterion (KKM) set at 70 : Cycle I Students who met the KKM reached 35%, consisting of 20 students who had not met the KKM and 11 students who had. Cycle II Students who met the KKM increased to 61%, with 12 students still not meeting the KKM and 19 students meeting it. Cycle III Students' achievement reached 100%, meaning all students met the KKM, with several even exceeding it. Thus, it can

D uifch K lwru|
 Uhfhyhg=Mxoj 5358
 Uhylnz hg=Mxoj 5358
 Sxedvkhg=Mxoj 5358
 Sadj lulyp FkhfnhuQ r 567
 Suhil{ GR L=Suhil{ GR L=
 431; :672VIQ GR UR 1y4I51698
 F rs | uljkw=D xwkr u
 Sxedv k e | =VIQ GR UR



Wk lv z run lv dlfhqvng xqghu
 d F uhdwlyh F rp p rqv
 D wulexwlrq @ rq F rp p hufldo
 7B IqyhuqdwlrqdoOlfhqvhl

be concluded that the use of the Team Game Tournament (TGT) cooperative learning model can improve the mathematics learning outcomes of fourth-grade students at SDN Cengkareng Barat 20 Petang, West Jakarta. The benefit of this research is the improvement of student learning outcomes.

Keywords : Learning Outcomes, Mathematics, TGT Method

LATAR BELAKANG

Salah satu faktor rendahnya kualitas pendidikan di Indonesia adalah karena lemahnya para guru dalam menggali potensi anak. Para pendidik seringkali memaksakan kehendaknya tanpa pernah memperhatikan kebutuhan, minat dan bakat yang dimiliki siswanya. Kelemahan para pendidik kita, mereka tidak pernah menggali masalah dan potensi para siswa. Pendidikan seharusnya memperhatikan kebutuhan anak bukan malah memaksakan sesuatu yang membuat anak kurang nyaman dalam menuntut ilmu. Proses pendidikan yang baik adalah dengan memberikan kesempatan pada anak untuk kreatif. Itu harus dilakukan sebab pada dasarnya gaya berfikir anak tidak bisa diarahkan.

Selain kurang kreatifnya para pendidik dalam membimbing siswa, kurikulum yang sentralistik membuat potret pendidikan semakin buram. Belajar terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri orang itu yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikapnya.

Mutu pendidikan Indonesia, terutama dalam mata pelajaran matematika, masih rendah. Umumnya, siswa di Indonesia lebih banyak mengerjakan soal yang diekspresikan dalam bahasa dan simbol matematika yang diset dalam konteks yang jauh dari realitas kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran matematika yang terjadi selama ini adalah pembelajaran yang hanya menekan pada perolehan hasil dan mengabaikan pada proses. Sehingga siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan dalam bentuk soal yang lain.

Oleh karena itu seorang guru dituntut untuk dapat menciptakan model pembelajaran yang sesuai dengan kondisi dan keadaan peserta didiknya.

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap aspek yang berkaitan dengan proses belajar pada pembelajaran matematika di SDN Cengkareng Barat 20 Petang, terlihat dari rata-rata nilai ulangan peserta didik pada setiap pelajaran matematika kurang dari 50 % peserta didik yang memperoleh nilai di atas nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan.. Salah satu upaya yang dapat dilakukan oleh guru adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif *team game tournament (TGT)*. Dengan model pembelajaran kooperatif *team game tournament (TGT)*, siswa menjadi lebih aktif dan kreatif dalam mengikuti proses pembelajaran karena siswa dituntut untuk kerjasama dengan kelompoknya.

Menurut Gagne, hasil belajar adalah terbentuknya konsep, yaitu kategori yang diberikan pada stimulus yang ada di lingkungan, yang menyediakan skema yang terorganisasi untuk mengasimilasi stimulus-stimulus baru dan menentukan hubungan di dalam dan diantara kategori-kategori. (Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar. Cet 2.* (Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010). hlm : 42)

Hasil belajar adalah perubahan perilaku akibat belajar. Perubahan perilaku disebabkan karena pencapaian penguasaan atas sejumlah bahan yang diberikan dalam proses belajar. (Ibid, hlm: 46)

Menurut Ruseffendi, matematika adalah bahasa simbol, ilmu deduktif yang tidak menerima pembuktian secara induktif, ilmu tentang pola keteraturan, dan struktur yang terorganisasi, mulai dari unsur yang tidak didefinisikan, ke unsur yang didefinisikan, ke aksioma atau postulat, dan akhirnya ke dalil. (Heruman. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Cet 2.* (Bandung : Remaja Rosdakarya, 2008). hlm: 1)

Sementara Johnson dan Rising mengemukakan matematika adalah pola berpikir, pola mengorganisasikan, pembuktian yang logis, matematika itu adalah bahasa yang menggunakan istilah yang didefinisikan dengan cermat, jelas dan akurat representasinya dengan simbol dan padat, lebih berupa bahasa simbol mengenai ide daripada mengenai bunyi. (Suwangsih, Erna dan Tiurlina. *op. cit.* hlm: 4)

Pembelajaran kooperatif adalah salah satu bentuk pembelajaran yang berdasarkan faham konstruktivisme. Pembelajaran kooperatif merupakan model belajar dengan sejumlah siswa sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda.

Thompson mengemukakan pembelajaran kooperatif turut menambah unsur-unsur interaksi sosial pada pembelajaran. Di dalam pembelajaran kooperatif, siswa belajar bersama dalam kelompok-kelompok kecil yang saling membantu satu sama lain. (Ibid, hlm: 17)

Model pembelajaran kooperatif *team game tournament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan lima sampai enam orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. (Ibid, hlm: 84)

Sedangkan gamenya terdiri atas pertanyaan-pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa yang diperolehnya dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim. Selanjutnya, tournament adalah sebuah struktur di mana game berlangsung (Ibid, hlm: 166)

METODE

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Cengkareng Barat 20 Petang pada tahun ajaran 2024/2025, yaitu bulan Agustus 2024. Penentuan waktu penelitian mengacu pada kalender akademik sekolah, karena memerlukan beberapa siklus yang membutuhkan proses belajar mengajar yang efektif di kelas .

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Secara umum, PTK didefinisikan sebagai suatu bentuk penelitian yang bersifat reflektif dengan melakukan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan praktek-praktek di kelas secara lebih profesional.

(Dwiningsih. *Sukses Profesi Guru Dengan Penelitian Tindakan Kelas.* (Yogyakarta : Interprebook, 2010). hlm: 32)

Menurut McNiff, hakikat PTK adalah sebagai bentuk penelitian reflektif yang dilakukan oleh guru sendiri yang hasilnya dapat dimanfaatkan sebagai alat untuk pengembangan keahlian mengajar. PTK merupakan penelitian tentang, untuk, dan oleh masyarakat/kelompok sasaran dengan memanfaatkan interaksi, partisipasi, dan kolaboratif antara peneliti dan kelompok sasaran.(Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Cet 2.* (Jakarta : Indeks, 2010). hlm: 8)

Adapun rancangan penelitian yang digunakan dalam tindakan kelas ini adalah dengan menggunakan model desain Kemmis yang meliputi Perencanaan, Pelaksanaan Tindakan, Observasi, dan Refleksi.

1. Tahap Perencanaan

Menyusun perangkat pembelajaran, membuat rencana perbaikan pembelajaran dengan materi ajar yang diajarkan adalah mata pelajaran matematika pokok bahasan faktor dan kelipatan bilangan, mempersiapkan media pembelajaran tentang faktor dan kelipatan bilangan, membuat lembar kerja siswa, membuat panduan observasi kegiatan guru dan siswa, membuat test hasil belajar siswa.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pada tahap siklus I peneliti merancang model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT), pada materi faktor dan kelipatan bilangan mata pelajaran matematika. Guru menjelaskan materi pembelajaran kelipatan dan faktor suatu bilangan Kemudian guru membagi siswa menjadi 6 kelompok dengan anggota yang heterogen. Pada tahap siklus II ini peneliti merancang model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) berdasarkan perbaikan-perbaikan hasil dari refleksi pada siklus sebelumnya, pada materi pokok faktor dan kelipatan bilangan. Pada siklus III guru melaksanakan perbaikan pembelajaran sesuai hasil refleksi pada siklus II. Peneliti memberi ucapan selamat kepada siswa yang pada post-test sebelumnya mendapat nilai baik dan memberi motivasi kembali kepada siswa yang nilainya masih kurang agar pada post-test siklus III hasilnya meningkat. Selanjutnya diadakan game/ tournament antar team. Kemudian guru memberikan post-test.

3. Tahap Observasi

Saat dilaksanakan tahap pelaksanaan, kolaborator mengamati aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan pedoman observasi. Dalam hal ini kolaborator yang ditunjuk adalah teman sejawat. Selain itu, kolaborator juga mencatat kejadian-kejadian yang belum tercantum dipedoman observasi pada blanko catatan lapangan yang sudah dibuat sebelumnya oleh peneliti.

4. Tahap Refleksi

Setelah peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan diamati kolaborator, maka peneliti dan kolaborator duduk bersama untuk melakukan refleksi untuk membahas pertemuan pada siklus I. Model pembelajaran kooperatif team game tournament (TGT) belum cukup berhasil membuat seluruh siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti dan kolaborator duduk bersama untuk melakukan refleksi untuk membahas siklus II. Data diperoleh dari catatan lapangan, lembar pengamatan, dan hasil belajar siswa. Ternyata ditemukan fakta bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif team game tournament (TGT) sudah cukup berhasil membuat seluruh siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Setelah peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dengan diamati kolaborator, maka peneliti dan kolaborator duduk bersama untuk melakukan refleksi pada siklus III. Data diperoleh dari catatan lapangan, lembar pengamatan, dan hasil belajar siswa. Ternyata ditemukan fakta bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif team game tournament (TGT) sudah cukup berhasil membuat seluruh siswa aktif dalam mengikuti pembelajaran pada mata pelajaran matematika. Data yang diperoleh dari hasil belajar matematika siklus III setelah dilakukan penilaian telah mencapai 100 %. Tingkat keberhasilan sudah mencapai yang diharapkan yaitu 85%. Pada siklus III ini dapat dikatakan tuntas, maka kegiatan siklus berakhir

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap siklus I ini peneliti merancang model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT), pada materi pokok faktor dan kelipatan bilangan mata pelajaran matematika. Peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang dibuat. Pada kegiatan awal guru memasuki ruangan, guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam. Guru memberi motivasi, pengarahan mengenai tujuan dan prosedur pembelajaran. Kegiatan selanjutnya adalah guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok. Diperoleh nilai rata-rata 61, 94 pada tahap siklus I dari keseluruhan nilai kelas dengan pola nilai terendah 50 dan nilai tertinggi 80 terdapat 20 siswa yang belum mencapai KKM (70) dengan prosentase 65 %, dan siswa yang sudah mencapai KKM 11 siswa dengan prosentase 35 %, dengan demikian peneliti perlu mengadakan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Pada siklus I ini, guru masih kurang dalam pengkondisian kelas dan siswa. Volume suara guru kurang keras sehingga siswa tidak sepenuhnya menangkap apa yang disampaikan guru. Pengarahan hanya dilakukan secara singkat di depan kelas tanpa menghampiri kelompok yang mengalami kesulitan. Selain itu, persiapan guru juga belum cukup matang, sehingga siswa kurang memperhatikan penjelasan guru. Pada siklus I ini, terdapat siswa yang malas membaca, hanya ramai bahkan mengganggu teman lain yang mengikuti kegiatan belajar. Dalam hal ini, terlihat bahwa siswa belum memanfaatkan diskusi secara optimal sehingga konsep siswa mengenai materi belum matang. Pelaksanaan turnamen juga belum baik karena banyak pertanyaan yang tidak terjawab oleh setiap anggota team. Dalam siklus II ini guru juga memberi ucapan selamat kepada siswa yang pada post-test sebelumnya. Sebagai bahan pembelajaran selanjutnya, peneliti sebagai guru membagi kelompok seperti siklus I. Siswa memperhatikan secara saksama penjelasan guru mengenai materi kelipatan persekutuan dua bilangan dan faktor suatu bilangan. Kegiatan selanjutnya adalah guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok. Kemudian LKPD tersebut dikerjakan dan didiskusikan oleh setiap kelompok masing-masing. Selanjutnya diadakan game/ turnamen antar team. Kemudian guru memberikan post-test untuk mengetahui seberapa besar kemampuan yang dicapai siswa pada mata pelajaran matematika. Dari penilaian pelaksanaan perbaikan siklus II diperoleh hasil belajar siswa kelas IV mendapatkan hasil sebanyak 19 siswa yang mencapai ketuntasan belajar atau mendapatkan nilai di atas KKM, ketuntasan belajar mencapai 61% dan sebanyak 12 siswa atau 39% yang belum mencapai ketuntasan belajar. Sehingga dapat dilihat adanya peningkatan belajar meskipun belum sesuai dengan target peneliti. Pada siklus II ini, guru sudah baik dalam pengkondisian kelas dan siswa. Hal ini terlihat dari guru yang mulai mengelilingi kelas untuk melihat kelompok belajar siswanya, tidak hanya berada di depan kelas. Persiapan guru juga sudah cukup matang. Pada siklus II ini, kegiatan siswa dalam mengikuti pelajaran sudah lebih baik. Pelaksanaan turnamen sudah baik dan optimal karena semua pertanyaan dapat dijawab oleh anggota team dan nampak pada tindakan siklus II siswa semakin aktif. Pada tahap siklus III ini peneliti merancang model pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament (TGT) berdasarkan perbaikan-perbaikan hasil dari refleksi pada siklus sebelumnya, pada materi pokok KPK DAN FPB, peneliti melakukan pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang dibuat. Siswa memperhatikan secara saksama penjelasan guru mengenai materi KPK dan FPB. Kegiatan selanjutnya adalah guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok. Selanjutnya diadakan game/ turnamen antar team. Dari penilaian pelaksanaan perbaikan siklus III diperoleh hasil belajar siswa kelas IV mendapatkan hasil sebanyak 31 siswa yang mencapai ketuntasan belajar mencapai 100% dan tidak ada siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar. Sehingga setelah dilakukan penilaian telah mencapai 100%. Tingkat keberhasilan mencapai yang diharapkan yaitu lebih dari 85%. Pada siklus III ini dapat dikatakan tuntas, maka kegiatan siklus berakhir. Pada siklus III ini tahapan tindakan kelas mulai dari pembagian kelompok, membaca materi dan berdiskusi dengan teman satu team sudah dapat mereka lakukan tanpa diperintah.. Siswa telah

memahami kegiatan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif team game tournament (TGT) sehingga siswa sangat menikmati proses pembelajaran yang berlangsung.

SIMPULAN

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat dibuat kesimpulan bahwa penggunaan model pembelajaran kooperatif team game tournament (TGT) 100% terbukti efektif dan efisien untuk meningkatkan pembelajaran matematika. Keefektifan meningkatnya pembelajaran matematika disini ditandai dengan meningkatnya hasil pembelajaran matematika itu sendiri serta terjadi interaksi antara guru dan siswa dalam proses kegiatan belajar mengajar, hal ini dapada siklus I telah melakukan perbaikan pembelajaran dengan metode diskusi dan Team Game Tournament. Hasil belajar peserta didik sudah meningkat dari tahap pra siklus walaupun belum sesuai dengan yang diharapkan karena masih terdapat peserta didik yang tidak fokus dan kurang tertarik pada pembelajaran. Pada siklus I hasil belajar yang diperoleh peserta didik yang telah mencapai ketuntasan sebesar 35% dan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 65%. Pada akhir siklus II perbaikan pembelajaran menggunakan metode diskusi dan Team Game Tournament. Guru belum optimal dalam memberikan motivasi kepada peserta didik sehingga kurang semangat dalam mengikuti proses pembelajaran. Pada siklus II hasil belajar yang diperoleh peserta didik yang telah mencapai ketuntasan sebesar 61% dan yang belum mencapai ketuntasan sebanyak 39%. Pada siklus III hasil perbaikan pembelajaran diperoleh hasil belajar peserta didik sudah seluruhnya mencapai KKM dengan rata-rata nilai kelas 82.32. Guru semangat memberi motivasi dan siswa tertarik, bersemangat dalam mengikuti pembelajaran matematika dengan game yang mendapat juara akan mendapat hadiah dari guru Berdasarkan Siklus I, Siklus II, dan Siklus III dilihat adanya peningkatan hasil belajar siswa dengan adanya kegiatan perbaikan pembelajaran pada. Dengan metode Team Game Tournament (TGT) pada Siklus III terlihat adanya peningkatan yang signifikan dan memuaskan dilihat dari suasana belajar siswa lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi, dkk. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Dwiningsih. 2010. *Sukses Profesi Guru dengan Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Interpretbook.
- Gredler, Margaret. 1991. *Belajar dan Membelajarkan*. Jakarta: Rajawali.
- Heruman. 2008. *Model Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. Cet 2*. Bandung: Rosdakarya.
- Isjoni. 2009. *Pembelajaran Kooperatif Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*. Yogyakarta: Pustaka Palajar.
- Jihad, Asep dan Abdul Haris. 2010. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kunandar. 2010. *Langkah Mudah PTK Sebagai Pengembangan Profesi Guru. Cet 5*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Kusumah, Wijaya dan Dedi Dwitagama. 2010. *Mengenal Penelitian Tindakan Kelas. Cet 2*. Jakarta: Indeks.
- Purwanto. 2010. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Slavin, Robert E. P. Terjemahan Narulita Yusron. 2010. *Cooperatif Learning. Cet 14*. Bandung: Nusa Media.
- Sudjana, Nana. 2009. *Penilaian hasil Proses Belajar Mengajar. Cet 14*. Bandung: Rosdakarya.