

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS II B SD NEGERI REJONDANI TAHUN PELAJARAN 2021/2022 MELALUI METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*

Fransisca Adelia Chrisnanda^{1*}, Ariesty Fujiastuti², Kasminingsih³

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

¹Pendidikan Profesi Guru, Universitas Ahmad Dahlan, Yogyakarta, Indonesia

¹Pendidikan Profesi Guru, SD Negeri Rejondani, Yogyakarta, Indonesia

e-mail: misami.gotic@gmail.com

Abstrak

Siswa pada umumnya merasa kesulitan dan bosan dalam mempelajari Matematika. Dalam mengajarkan Matematika agar tidak terasa sulit dan bosan perlu dikemas dalam sebuah permainan. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas II B SD Negeri Rejondani Tahun Pelajaran 2021/2022 dengan menerapkan metode pembelajaran Team Games Tournament. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Desain penelitian ini menggunakan siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas II B SD Negeri Rejondani yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah dokumentasi, observasi, dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa adanya peningkatan hasil belajar siswa kelas II B SD Negeri Rejondani. Presentase pada siklus I sebesar 53,57%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 85,71%. Berdasarkan presentase tersebut terjadi peningkatan hasil belajar sebesar 32,14%. Dengan demikian, hipotesis yang diajukan yaitu penerapan metode pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan hasil belajar Matematika siswa kelas II B SD Negeri Rejondani.

Kata kunci: Team Games Tournament; Matematika; dan Hasil Belajar.

Abstract

Students generally find it difficult and bored in learning Mathematics. In teaching Mathematics so as not to feel difficult and bored need to be packaged in a game. This research aims to improve the learning outcomes of Math students of grade II B Rejondani State Elementary School 2021/2022 by applying team games tournament learning methods. This type of research is Class Action Research (PTK). The design of this study uses cycles. The subject of this study was a class II B student of Rejondani State Elementary School which amounted to 28 students. The data collection techniques in this study are documentation, observation, and tests.

The results showed that there was an increase in the learning outcomes of students in grade II B of Rejondani State Elementary School. The percentage in cycle I is 53.57%, then in cycle II it increases to 85.71%. Based on the percentage of the percentage there was an increase in learning outcomes by 32.14%.

Thus, the proposed hypothesis is that the application of Team Games Tournament learning methods can improve the learning outcomes of Mathematics students of grade II B Rejondani State Elementary School.

Keyword: Team Games Tournament; Mathematics, and Results of Learning

PENDAHULUAN

Dalam setiap kegiatan pembelajaran siswa perlu dilibatkan secara aktif. Kegiatan pembelajaran tersebut harus mempunyai susunan dan tujuan yang jelas agar perkembangan kognitif anak menjadi dapat berkembang dengan baik. Kegiatan-kegiatan yang dilakukan haruslah dapat membimbing mereka dalam memunculkan kreativitas mereka. Menurut Renzulli, 1981 (Munandar, 1999:4) menyatakan bahwa kreativitas atau daya cipta memungkinkan munculnya penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha manusia lainnya. Kegiatan yang dipersiapkan dengan baik akan bermanfaat kelak bagi mereka di masa depan terutama di zaman modern yang penuh tuntutan adanya penemuan yang baru. Sekolah seharusnya menumbuhkan kreativitas siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran yang dilakukan terutama pada mata pelajaran Matematika.

Kenyataannya yang ada dilapangan yaitu kreativitas siswa di sekolah belum berkembang dengan optimak terutama pada mata pelajaran Matematika. Selama ini matematika dianggap sebagai mata pelajaran yang paling sulit seperti yang dikemukakan Ruseffendi (1984:15) bahwa Matematika (ilmu pasti) bagi anak-anak pada umumnya merupakan mata pelajaran yang tidak disenang, kalau bukan pelajaran yang paling dibenci. Dalam menjelaskan materi guru masih banyak menggunakan metode ceramah dan tanya jawab (Barida, M., & Widyastuti, D. A. 2019)

Dalam hal ini guru masih menjadi pusat pembelajaran dan belum terlibat langsung. Ketika berkegiatan guru kurang memberikan kesempatan pada semua siswa untuk mengembangkan kognitifnya. Guru hanya memberikan kesempatan pada siswa-siswa tertentu yang sudah aktif dan kurang memberi kesempatan pada siswa lain. Guru kurang memfasilitasi siswa ketika belajar. Guru kurang memberikan solusi atas ketidakbisaan siswa saat menyelesaikan suatu permasalahan. (Putri, R. D. P., Kurniawan, S. J., & Safitri, N. E. 2019)

Di SD Negeri Rejondani Prambanan terdiri dari 12 kelas dikarenakan paralel. Beberapa anak masih merasa kesulitan dengan perkalian bahkan sampai kelas atas. Pernyataan tersebut didapatkan saat melakukan wawancara terhadap guru kelas pada hari 30 Agustus pukul 09.00. Peneliti menanyakan tentang jumlah siswa, karakter siswanya, materi semester 1 yang dianggap sulit pada muatan pelajaran Matematika, berapa KKM nya, dan berapa siswa yang tidak mencapai KKM. Hal ini dilakukan atas saran kepala sekolah agar tidak mengganggu guru kelas saat mengajar. Padahal perkalian sangat penting dalam praktiknya di kehidupan sehari-hari. Subjek untuk pelaksanaan penelitian ini adalah peserta didik kelas II B. Kelas II B dipilih dikarenakan apabila ingin memperbaiki kemampuan perkalian anak harus dimulai dari dasarnya dulu dan masih didapatkan kurang kemampuan anak-anak dalam menghitung perkalian. Dari hasil perbandingan nilai menurut guru kelas II A dan II B, kelas II B masih lebih kurang dibanding kelas II A (Bhakti, C. P. 2015).

Dari uraian di atas untuk menumbuhkan nilai akademis pada muatan pelajaran Matematika diperlukan suatu metode untuk membantu siswa dalam mengatasi kesulitannya tersebut. Salah satu pendekatan yang dapat digunakan adalah pendekatan kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT). Menurut Slavin (2008) menyarankan agar TGT diterapkan setiap minggu. Fungsi metode ini membantu siswa dalam bekerja sama memecahkan masalah dalam sebuah kelompok dan mereka harus bersaing antar kelompok untuk mendapat poin terbanyak. Sehingga memberikan kesempatan yang sama pada siswa untuk sukses dan masalah yang dihadapi bisa diselesaikan dengan mudah (Rosada, U. D., Farhani, F. C., & Nurani, W. 2019)

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti akan melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada muatan pelajaran Matematika menggunakan metode Team Games Tournament.

METODE

Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Agustus – September pada semester ganjil Tahun Pelajaran 2021/2022. Penelitian ini dilaksanakan di kelas II B SD Negeri Rejondani. Jumlah siswa di kelas II B adalah 28 siswa, yang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah dokumentasi, observasi, dan tes.

Tahapan atau alur pelaksanaan PTK dalam penelitian ini menggunakan langkah-langkah menurut Kemmis & Mc. Tegart (Arikunto, Suhardjono, dan Supardi, 2010:16), yaitu (1) perencanaan (planning), pelaksanaan (acting), pengamatan (observing), refleksi (reflecting).

HASIL DAN DISKUSI

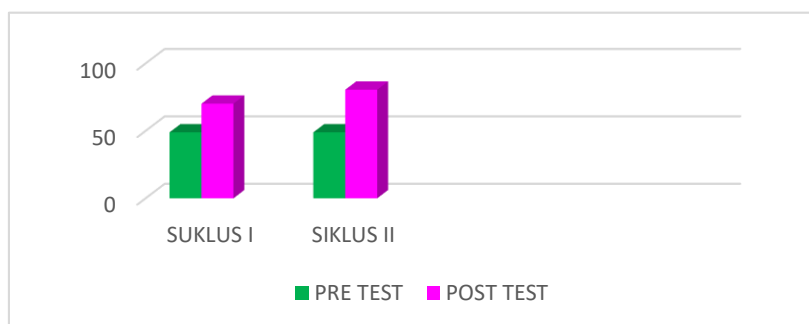
Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Rejondani pada siswa kelas II B. Penelitian ini dilaksanakan melalui tahap pra siklus, siklus pertama, dan siklus kedua. Dalam setiap tahapan ada perencanaan, pelaksanaan, hasil belajar, dan hasil observasi. Setiap siklus terdapat dua pertemuan yang diakhiri dengan adanya soal post test pada setiap pertemuan. Kegiatan pembelajaran dilakukan oleh peneliti sebagai guru atau pelaksana dan melibatkan teman sejawat sebanyak satu orang yaitu guru kelas II B sebagai observer. Dalam hal ini guru atau peneliti bertindak sebagai pembimbing saat kegiatan belajar mengajar dan refleksi. Sebelum melakukan pembelajaran peneliti mempersiapkan semua perangkat pembelajaran yang dibutuhkan untuk penelitian.

Dalam pelaksanaan proses implementasi metode Team Games Tournament pada siklus I dan siklus II menunjukkan adanya peningkatan Hasil Belajar Matematika pada ranah pengetahuan dan keterampilan. Peningkatan tersebut dapat dilihat berdasarkan tabel berikut.

Tabel 1. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siklus I dan Siklus II

Siklus	Nilai Rata-rata Kelas		Peningkatan	
	Pretest	Post test	Absolut	Relatif
I	48,93	70,18	21,25	30,28%
II	48,93	80,54	31,61	39,25%

Data didapat dari hasil pengolahan. Peningkatan Hasil Belajar Matematika juga dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



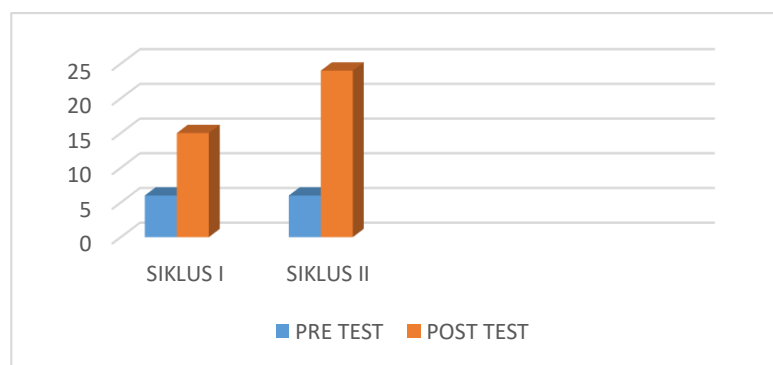
Gambar 1. Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan data tersebut, didapatkan adanya peningkatan Hasil Belajar Matematika pada siklus I dan II setelah mengimplementasi Metode Pembelajaran Team Games Tournament. Didapatkan rata-rata Hasil Belajar Matematika pada pengumpulan data hasil ulangan harian/pre test sebesar 48,93 meningkat menjadi 70,18 pada post test siklus I atau meningkat sebesar 21,25 atau 30,28%. Sedangkan pada siklus II terjadi peningkatan yang lebih besar yaitu hasil post test menjadi 80,54 atau meningkat sebesar 31,61 atau 39,25%. Peningkatan Hasil Belajar Matematika dapat dilihat dari ketuntasan Hasil Belajar Matematika pada siklus I dan II berikut ini.

Tabel 2. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siklus I dan Siklus II

Siklus	Ketuntasan Hasil Belajar Matematika				Peningkatan
	Pretest		Post test		
	N ≥ 75	%	N ≥ 75	%	
I	6	21,43	15	53,57	32,14%
II	6	21,43	24	85,71	64,28%

Data didapat dari hasil pengolahan. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Matematika juga dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 2. Peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Matematika Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan data tersebut, didapatkan adanya peningkatan Ketuntasan Hasil Belajar Matematika pada siklus I dan II setelah mengimplementasi Metode Pembelajaran Team Games Tournament. Didapatkan rata-rata Ketuntasan Hasil Belajar Matematika pada pengumpulan data hasil ulangan harian/pre test sebesar 21,43% menjadi 53,57% pada post test siklus I atau meningkat sebesar 32,14%. Pada siklus II, Ketuntasan Hasil Belajar Matematika meningkat menjadi 85,71% pada post test atau meningkat sebesar 64,28%.

Apabila hasil ketuntasan siklus I dan II dibandingkan, didapatkan peningkatan ketuntasan Hasil Belajar Matematika siklus II lebih besar dari pada siklus I. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika pada siklus II juga telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Hal ini dilihat dari presentase ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan pihak sekolah sebesar 85,71% atau 24 siswa dalam satu kelas. Data ini menunjukkan bahwa implementasi Metode Pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan Hasil Belajar Matematika dan hipotesis dalam penelitian ini telah terjawab.

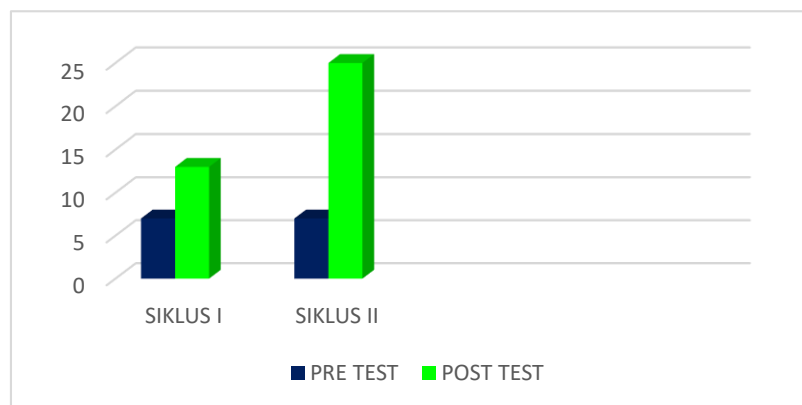
Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa implementasi Metode Pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan Hasil Belajar Matematika siswa kelas II B SD Negeri Rejondani Tahun Pelajaran 2021/2022.

Didapatka hasil bahwa Keterampilan Belajar Matematika mengalami peningkatan dikarenakan adanya implementasi Metode Pembelajaran Team Games Tournament pada siklus I dan siklus II. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari table berikut.

Tabel 3. Peningkatan Keterampilan Belajar Matematika pada Siklus I dan Siklus II

Siklus	Ketuntasan Keterampilan Belajar Matematika				Peningkatan
	Pretest		Post test		
	N ≥ 75	%	N ≥ 75	%	
I	7	25,00	13	46,43	21,43%
II	7	25,00	25	89,29	64,29%

Data didapat dari hasil pengolahan. Peningkatan Ketuntasan Hasil Keterampilan Belajar Matematika juga dapat dilihat pada diagram di bawah ini.



Gambar 3. Peningkatan Keterampilan Belajar Matematika pada Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan tabel dan data tersebut, didapatkan adanya peningkatan ketuntasan Keterampilan Belajar Matematika pada siklus I dan II setelah mengimplementasi Metode Pembelajaran Team Games Tournament. Didapatkan rata-rata Ketuntasan Hasil Belajar Matematika pada pengumpulan data hasil nilai keterampilan/pre test sebesar 25,00% menjadi 46,43% pada post test siklus I atau meningkat sebesar 21,43%. Pada siklus II, Ketuntasan Hasil Belajar Matematika meningkat menjadi 89,29% pada post test atau meningkat sebesar 64,29%.

Apabila hasil ketuntasan siklus I dan II dibandingkan, didapatkan peningkatan ketuntasan Keterampilan Belajar Matematika siklus II lebih besar dari pada siklus I. Ketuntasan Keterampilan Belajar Matematika pada siklus II juga telah mencapai indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Hal ini dilihat dari presentase ketercapaian Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) yang ditentukan pihak sekolah sebesar 89,29% atau 25 siswa dalam satu kelas. Data ini menunjukkan bahwa implementasi Metode Pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan Hasil Belajar Matematika dan hipotesis dalam penelitian ini telah terjawab.

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa implementasi Metode Pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan Hasil Belajar Matematika siswa kelas II B SD Negeri Rejondani Tahun Pelajaran 2021/2022. Hasil penelitian ini membuktikan bahwa kompetensi profesional guru melalui penelitian (Supriyanto, Hartini, Syamsudin, and Sutoyo, 2019).

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di Bab IV, maka dapat disimpulkan jika implementasi Metode Pembelajaran Team Games Tournament dapat meningkatkan Hasil Belajar Matematika siswa kelas II B SD Negeri Rejondani Tahun Pelajaran 2021/2022. Hal ini

terbukti dengan peningkatan nilai rata-rata Hasil Belajar Matematika dan peningkatan ketuntasan Hasil Belajar Matematika dari siklus I ke siklus II. Rata-rata Hasil Belajar Matematika pada pengumpulan data/pre test sebesar 48,93 mengalami peningkatan menjadi 70,18 pada hasil post test siklus I atau meningkat sebesar 21,25 atau 30,28%. Pada siklus II, rata-rata Hasil Belajar Matematika pada pengumpulan data/pre test sebesar 48,93 meningkat menjadi 80,54 pada post test atau meningkat sebesar 31,61 atau 39,25%. Ketuntasan Hasil Belajar Matematika pada pre test sebesar 21,43% mengalami peningkatan menjadi 53,57% pada post test siklus I atau meningkat 32,14%. Pada siklus II, ketuntasan Hasil Belajar Matematika pada pre test sebesar 21,43% meningkat menjadi 85,71% atau meningkat sebesar 64,28% pada post test siklus II. Ketuntasan Keterampilan Belajar Matematika pada pre test sebesar 25,00% mengalami peningkatan menjadi 46,43% pada post test siklus I atau meningkat 21,43%. Pada siklus II, ketuntasan Keterampilan Belajar Matematika pada pre test sebesar 25,00% meningkat menjadi 89,29% atau meningkat sebesar 64,29% pada post test siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

- Barida, M., & Widyastuti, D. A. (2019, November). Pelatihan active learning berbasis experiential learning sebagai upaya mewujudkan pembelajaran aktif di Sekolah Dasar. In *Prosiding Seminar Nasional Hasil Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Ahmad Dahlan* (Vol. 1, No. 1, pp. 687-694).
- Bhakti, C. P. (2015). Bimbingan Dan Konseling Komprehensif: Dari Paradigma Menuju Aksi. *Jurnal Fokus Konseling*, 1(2).
- Munandar, S.C.U. 1999. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Putri, R. D. P., Kurniawan, S. J., & Safitri, N. E. (2019, July). Inovasi Layanan Bimbingan Dan Konseling Di Sekolah Dasar Berbasis Permainan Tradisional "SUNDA MANDA". In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PAGELARAN PENDIDIKAN DASAR NASIONAL (PPDN) 2019* (Vol. 1, No. 1, pp. 8-15).
- Ruseffendi, E.T. 1984. *Dasar-Dasar Matematika Modern Untuk Guru*. Bandung: Tarsito.
- Rosada, U. D., Farhani, F. C., & Nurani, W. (2019, August). Peran Layanan Bimbingan Dan Konseling Dalam Menanamkan Nilai-Nilai Karakter Siswa Di Sekolah Dasar. In *PROSIDING SEMINAR NASIONAL PAGELARAN PENDIDIKAN DASAR NASIONAL (PPDN) 2019* (Vol. 1, No. 1, pp. 224-235).
- Slavin, R.E. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Supriyanto, A., Hartini, S., Syamsudin, S., & Sutoyo, A. (2019). Indicators of professional competencies in research of Guidance and Counseling Teachers. *Counsellia: Jurnal Bimbingan dan Konseling*, 9(1), 53-64.