

# **PENINGKATAN HASIL BELAJAR SISWA MELALUI METODE TEAM GAMES TOURNAMENT PADA PEMBELAJARAN ONLINE MATEMATIKA KELAS V SD NEGERI JAGALAN**

**Tri Susanto**

Guru Kelas SDN Jagalan  
Susantotri1986@gmail.com

## **Abstrak**

Perubahan pembelajaran dari tatap muka menjadi daring menyebabkan siswa mengalami penurunan hasil belajar. Penurunan hasil belajar ini dikarenakan berbagai macam faktor salah satunya adalah siswa merasa bosan dan dalam pembelajaran daring. Perlu upaya untuk meningkatkan hasil pembelajaran siswa melalui pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, salah satunya adalah metode pembelajaran team games tournament Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penerapan team games tournament selama pembelajaran daring matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Jagalan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus pembelajaran. Teknik pengumpulan data dikumpulkan dengan teknik observasi, tes dan catatan lapangan. Hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada siklus kedua pada pembelajaran online dengan metode pembelajaran team games tournament dari rata-rata kelas 70,5 menjadi 81,5. Hambatan yang dialami selama pembelajaran online menggunakan metode team games tournament yaitu 1) siswa belum bisa bekerjasama secara online; 2) perhatian siswa pada saat bimbingan dengan guru masih kurang; 3) siswa belum percaya diri pada saat mengikuti kuis.

Kata kunci: Team Games Tournament, Matematika, Daring

## **Abstract**

*Changes in learning from face to face to online cause students to experience a decrease in learning outcomes. The decline in learning outcomes is due to various factors, one of which is that students feel bored and in online learning. Efforts are needed to improve student learning outcomes through interesting and fun learning, one of which is the team games tournament learning method. The purpose of this study is to find out how the application of the team games tournament during mathematics online learning can improve the learning outcomes of fifth grade students of SD Negeri Jagalan. This research uses classroom action research which consists of two learning cycles. Data collection techniques were collected by means of observation, tests and field notes. The results were analyzed descriptively qualitative quantitative. The results showed that there was an increase in student learning outcomes in the second cycle in online learning with the team games tournament learning method from a class average of 70.5 to 81.5. The obstacles experienced during online learning using the team games tournament method were 1) students were not able to cooperate online; 2) the attention of students during guidance with the teacher is still lacking; 3) the students were not confident when they took the quiz.*

Keywords: Team Games Tournament, Mathematics, Online

## **Pendahuluan**

Pada bulan maret 2020, pandemi covid mulai menyebar secara luas di Indonesia. Pandemi covid 19 memberikan dampak bagi segala bidang kehidupan termasuk bidang pendidikan. Pemerintah Indonesia menerapkan berbagai kebijakan untuk mengatasi masalah pandemi covid19. Salah satu upaya untuk meminimalisir penyebaran covid 19, pemerintah mengeluarkan kebijakan belajar dari rumah. Dalam Surat Edaran Kementerian Pendidikan

Nomor 4 Tahun 2020

tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19), dijelaskan bahwa Belajar dari Rumah dapat difokuskan pada pendidikan kecakapan hidup antara lain mengenai pandemi Covid-19. Aktivitas dan tugas pembelajaran Belajar dari Rumah dapat bervariasi antarsiswa, sesuai minat dan kondisi masing-masing, termasuk mempertimbangkan kesenjangan akses atau fasilitas

belajar di rumah. Bukti atau produk aktivitas Belajar dari Rumah diberi umpan baik yang bersifat kualitatif dan berguna dari guru, tanpa diharuskan memberi skor atau nilai kuantitatif.

Perubahan pembelajaran secara langsung menjadi pembelajaran dari rumah melalui sistem pembelajaran online merupakan transformasi sistem pendidikan di Indonesia. Menurut Moore, dkk (dalam Firman dan Sari, 2020) Pembelajaran online merupakan pembelajaran yang menggunakan jaringan internet dengan aksesibilitas, konektivitas, fleksibilitas, dan kemampuan untuk memunculkan berbagai jenis interaksi pembelajaran. Pembelajaran online yang dilaksanakan tidak hanya menjadi proses transfer pengetahuan tetapi juga mengembangkan potensi yang dimiliki siswa. Siswa memiliki potensi yang berbeda beda, untuk menempuh suatu potensi yang baik dan prestasi maksimal maka dibutuhkan penekanan yang optimal.

Pembelajaran online dilaksanakan oleh semua mata pelajaran sehingga mata pelajaran yang disajikan guru tidak hanya menarik tetapi juga harus memberikan pemahaman kepada siswa. Mata pelajaran yang cukup sulit dipahami oleh siswa adalah matematika. menjelaskan belajar matematika tidak sama dengan belajar ilmu yang lain. matematika membutuhkan pemahaman konsep untuk memudahkan pemahaman dan keberhasilan anak pada pembelajaran matematika haruslah secara bertahap (Karso, 2011). Hudojo (dalam Lida, 2014) mengatakan bahwa mempelajari konsep B yang berdasarkan pada konsep A, seseorang perlu memahami konsep A terlebih dahulu. Tanpa memahami konsep A, tidak mungkin orang tersebut memahami konsep B. ini berarti mempelajari matematika harus bertahap dan berurutan serta mendasarkan pada pengalaman belajar yang lalu. Hal inilah yang menjadikan matematika menjadi mata pelajaran yang dianggap sulit dipahami oleh siswa. Meskipun mata pelajaran yang sulit dipahami, matematika memiliki peranan penting dalam kehidupan sehari hari.

Peranan penting matematika dalam kehidupan sehari hari, menyebabkan siswa harus menguasai serta konsep matematika. Matematika memuat suatu kumpulan konsep dan operasi hitung tetapi dalam pengajaran matematika pemahaman siswa mengenai hal tersebut lebih objektif daripada mengembangkan kemampuan dalam perhitungannya (Hendriana dan Utari 2017). Guru yang baik seharusnya mengajarkan pengetahuan dan keterampilan matematika serta mengumpulkannya dalam suatu komponen tersendiri. Guru hanya mengelompokkan matematika sesuai dengan buku teks. Hal itu menyebabkan semakin meluasnya konsep yang dipelajari oleh siswa.

Guru dituntut untuk mengembangkan pembelajaran yang tidak hanya sekedar kegiatan transfer pengetahuan melainkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Berdasarkan pengamatan, peneliti selama pembelajaran online

dilaksanakan di SD Negeri Jagalan menunjukkan bahwa siswa mengalami penurunan semangat belajar khususnya siswa kelas V, hal ini ditunjukkan dengan hasil nilai pekerjaan yang menurun, siswa tidak disiplin mengumpulkan tugas. Dengan melihat fenomena- fenomena yang terjadi diatas maka peneliti mencoba mengembangkan metode pembelajaran yang dapat meningkatkan hasil belajar selama pembelajaran online. Salah satu cara yang cukup efektif adalah melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Hal ini melihat tipikal dari mayoritas siswa kelas V adalah persaingan ketat dalam pembelajaran dan apabila penerapan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) siswa akan lebih tertarik dalam mengikuti pelajaran yang bersifat permainan dan kompetisi. Hal inilah yang melatar belakangi peneliti untuk mengkaji mengenai peningkatan hasil belajar siswa melalui team games tournament pada pembelajaran online di SD Negeri Jagalan.

## **Metode**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas (Classroom Action Research) yaitu merupakan pengamatan terhadap kegiatan yang sengaja dimunculkan, dan terjadi didalam kelas (Suharsimi Arikunto, 2010). Berdasarkan observasi yang sudah dilakukan peneliti menunjukan adanya penurunan hasil belajar selama pembelajaran online. Penelitian ini bersifat Collaborative Action Research (Penelitian Tindakan Kolaborasi) (dalam Sugiyono, 2012).

Peneliti bekerja sama dengan guru kelas yang lain dalam melakukan penelitian. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan model tindakan Kemmis Taggart. Adapun model PTK tersebut, menggambarkan adanya empat langkah (dan pengulangannya), sehingga dalam penelitian ini dari dua siklus. Siklus I merupakan pelaksanaan dari tiga langkah utama meliputi perencanaan (planning), pelaksanaan tindakan (action) dan pengamatan (observation) serta refleksi (reflection). Siklus II merupakan pengulangan langkah dari siklus I.

Penelitian ini berlangsung di SD Negeri Jagalan yang terletak di Jalan Suryo No.153, Jagalan, Kec. Jagalan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57155. Penelitian ini dilaksanakan pada semester I tahun ajaran 2020/2021 tepatnya pada bulan September-Oktober 2020. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N Jagalan. Terdapat siswa kelas V sejumlah 27 siswa. Peneliti menggunakan sampling purposive untuk menentukan kelas yang dijadikan subjek penelitian. Penentuan kelas ini sebagai subjek penelitian dikarenakan kelas ini mengalami penurunan hasil belajar yang cukup signifikan.

Teknik pengumpulan data dikumpulkan dengan teknik observasi, tes dan catatan lapangan, yang meliputi sebagai berikut: Observasi dilakukan pada waktu tindakan sedang berjalan, jadi keduanya

berlangsung dalam waktu yang sama. Observasi ini digunakan untuk mengetahui aktivitas guru dan siswa dalam proses pembelajaran online dengan menggunakan metode team games tournament. Pengamatan dilakukan menggunakan lembar observasi aktivitas guru dan siswa di kelas; tes hasil belajar (Achievement Test); catatan lapangan dipergunakan untuk mendapatkan data tentang hambatan yang terjadi selama kegiatan pembelajaran di kelas V SD Negeri Jagalan dengan memberikan lembar catatan lapangan kepada pengamat.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Pengolahan data hasil observasi yaitu observasi keterlaksanaan pembelajaran pada umumnya dicari frekuensi jawaban responden untuk setiap alternatif yang ada pada setiap soal. Pengolahan data hasil tes yang digunakan dalam penelitian adalah nilai rata-rata kelas digunakan untuk memperoleh nilai rata-rata kelas, peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh seluruh siswa, selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa yang ada di kelas tersebut sehingga diperoleh rata-rata nilai tes formatif kelas; penilaian ketuntasan belajar digunakan untuk menghitung presentase ketuntasan belajar; analisis data hasil catatan lapangan didapat dari hasil mencatat kendala yang ditemui selama proses pembelajaran.

Catatan lapangan dianalisis dengan memperhatikan kelancaran kegiatan yang tidak sesuai dengan perencanaan, kemudian memperhatikan kendalakendala yang berhasil diatasi dan kendala yang belum teratasi. Indikator keberhasilan penelitian dikatakan berhasil jika ketercapaian tujuan kinerja siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) melalui pembelajaran online: (1) kegiatan pembelajaran aktivitas guru mencapai keberhasilan apabila keberhasilan mencapai lebih atau sama dengan 80%; (2) dalam kegiatan pembelajaran aktivitas siswa mencapai keberhasilan apabila keberhasilan mencapai lebih atau sama dengan 80%; (3) penelitian dapat dikatakan berhasil apabila pembelajaran di kelas tersebut telah mencapai ketuntasan belajar klasikal. Siswa dikatakan tuntas apabila presentase ketuntasan siswa mencapai lebih atau sama 80% dari jumlah siswa telah memperoleh nilai minimal 75 sesuai dengan KKM yang telah ditetapkan oleh guru kelas; (4) kendala yang terjadi selama proses pembelajaran yang terangkum dalam catatan lapangan dapat diatasi, maka penelitian ini dikatakan berhasil.

## Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama kegiatan belajar mengajar guru dan siswa selama pembelajaran online menggunakan team games tournament dan data hasil belajar. Pada bagian ini akan dijabarkan mengenai hasil penelitian yang dilakukan selama dua siklus di

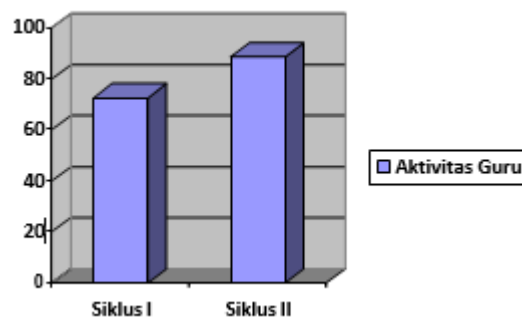
SD Negeri Jagalan. Analisis data disajikan secara deskriptif kuantitatif. Penyajian data ini berupa hasil pengamatan aktivitas guru dan siswa selama pembelajaran berlangsung dan data hasil belajar yang diberikan pada akhir siklus penelitian.

**Tabel 1. Data Aktivitas Guru dan Siswa dalam Pembelajaran Online Menggunakan Team Games Tournament**

| No | Aktivitas yang dinilai | Siklus I | Siklus II |
|----|------------------------|----------|-----------|
| 1  | Aktivitas Guru         | 72,5%    | 88,5%     |
| 2  | Aktivitas Siswa        | 70,5%    | 83,5%     |

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa kegiatan pembelajaran online menggunakan metode team games tournament pada aktivitas guru siklus I belum mencapai target yang ditentukan yaitu (80%), kegiatan sudah terlaksana dengan baik dengan presentase keberhasilan sebesar 72,5%. Sedangkan aktivitas guru pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan siklus 1 dari menjadi 72,5% dengan kenaikan 88,5% dengan kenaikan 14%. Data aktivitas guru dalam pembelajaran online menggunakan metode team games tournament dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan aktivitas guru dari siklus I menuju siklus II. Berikut diagram mengenai peningkatan aktivitas guru

**Diagram 1 Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Online Menggunakan Metode Team Games Tournament**

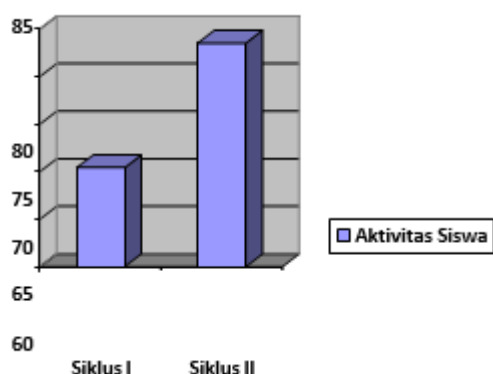


Aktivitas siswa dalam pembelajaran online menggunakan metode team games tournament menunjukkan 70,5% belum memenuhi indikator keberhasilan. Aktivitas siswa pada siklus I belum memenuhi skor tertinggi sehingga menjadi refleksi guru sebagai berikut 1) siswa harus bisa bekerjasama secara online; 2) perhatian siswa pada saat bimbingan dengan guru; 3) siswa belum percaya diri pada saat mengikuti kuis. Tindak lanjut yang dilakukan guru adalah memberikan motivasi kepada siswa pada saat pembelajaran online menggunakan team games tournament dan bekerjasama dengan orang tua untuk memberikan pendampingan dan bimbingan terhadap siswa.

Aktivitas siswa pada siklus dua menunjukkan aktivitas siswa pada saat pembelajaran online

menggunakan *team games tournament* sudah mengalami kenaikan dan sudah memenuhi indikator ketercapaian yaitu 83,5%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kenaikan siklus dari 70,5% menjadi 83,5% dengan kenaikan 13,5%. Data aktivitas guru dalam pembelajaran online menggunakan metode *team games tournament* dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan aktivitas guru dari siklus I menuju siklus II. Berikut diagram mengenai peningkatan aktivitas guru.

**Diagram 2 Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Online Menggunakan Metode Team Games Tournament**



**Tabel 2 Data Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Online Menggunakan Team Games Tournament**

| No | Siklus   | Jumlah Siswa Tuntas | Jumlah Siswa Tidak Tuntas | Rata Rata Kelas |
|----|----------|---------------------|---------------------------|-----------------|
| 1  | Siklus 1 | 19                  | 8                         | 70,5            |
| 2  | Siklus 2 | 23                  | 4                         | 81,5            |

**Tabel 3 Data Presentase Ketuntasan Hasil Belajar Siswa**

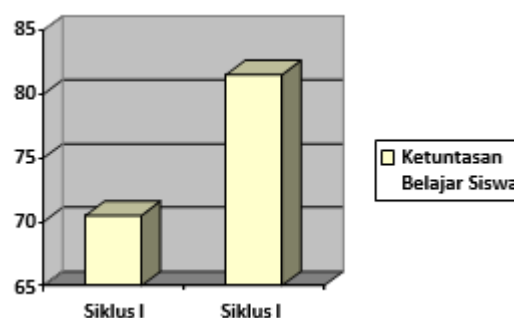
| No | Siklus   | Presentase Ketuntasan Siswa |
|----|----------|-----------------------------|
| 1  | Siklus 1 | 70,2%                       |
| 2  | Siklus 2 | 85%                         |

Berdasarkan tabel 2 terlihat bahwa rata rata kelas pada siklus 1 adalah 70,5 hal ini belum mencapai nilai rata rata yang diharapkan yaitu nilai rata rata yang sekurang kurangnya mencapai 75. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 19 siswa atau 70,2% siswa di dalam kelas. Sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar adalah 8 siswa atau 29,8% siswa didalam kelas. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Pada siklus II menunjukkan bahwa rata-rata kelas adalah 81,5 hal ini menunjukkan bahwa rata- rata

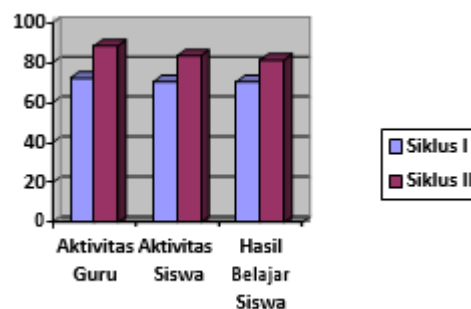
kelas sudah mencapai standar nilai kkm yang telah ditetapkan. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 23 siswa atau 85%% siswa di dalam kelas. Sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar adalah 4 siswa atau 15% siswa didalam kelas. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pada siklus II menunjukkan telah terjadi peningkatan hasil belajar dari rata-rata kelas 70,5 menjadi 81,5.

**Diagram 3 Hasil Ketuntasan Belajar dalam Pembelajaran Online Menggunakan Metode Team Games Tournament**



Dari paparan di atas, bisa disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa. Berikut adalah diagram data perbandingan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa (siklus I dan siklus II).

**Diagram 4 data perbandingan aktivitas siswa dan hasil belajar siswa (siklus I dan siklus II).**



Berdasarkan diagram diatas maka dapat dilihat aktivitas guru pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan siklus 1 dari menjadi 72,5% dengan kenaikan 88,5% dengan kenaikan 14%. Aktivitas siswa menunjukkan adanya peningkatan kenaikan siklus dari 70,5% menjadi 83,5% dengan kenaikan 13,5%. Serta hasil belajar siswa pada siklus II menunjukkan telah terjadi peningkatan hasil belajar dari rata-rata kelas 70,5 menjadi 81,5.

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data penelitian tindakan kelas mengenai pelaksanaan pembelajaran

online menggunakan metode team games tournament untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V SD Negeri Jagalan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Aktivitas guru dalam pembelajaran online menggunakan metode team games tournament mengalami peningkatan hingga siklus II. Pada siklus II menunjukkan adanya peningkatan siklus 1 dari menjadi 72,5% dengan kenaikan 88,5% dengan kenaikan 14%.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran online menggunakan metode team games tournament mengalami peningkatan hingga siklus II. Aktivitas siswa pada siklus dua menunjukkan aktivitas siswa pada saat pembelajaran online menggunakan team games tournament sudah mengalami kenaikan dan sudah memenuhi indikator ketercapaian yaitu 83,5%. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan kenaikan siklus dari 70,5% menjadi 83,5% dengan kenaikan 13,5%.
3. Hasil belajar siswa pembelajaran online menggunakan metode team games tournament mengalami peningkatan hingga siklus II. Pada siklus II menunjukkan bahwa rata-rata kelas adalah 81,5 hal ini menunjukkan bahwa rata-rata kelas sudah mencapai standar nilai kkm yang telah ditetapkan. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar adalah 23 siswa atau 85% siswa di dalam kelas. Sedangkan siswa yang belum mencapai ketuntasan belajar adalah 4 siswa atau 15% siswa didalam kelas. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa sudah mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan. Pada siklus II menunjukkan telah terjadi peningkatan hasil belajar dari rata-rata kelas 70,5 menjadi 81,5
4. Hambatan yang dialami selama pembelajaran online menggunakan metode team games tournament yaitu 1) siswa belum bisa bekerjasama secara online; 2) perhatian siswa pada saat bimbingan dengan guru masih kurang; 3) siswa belum percaya diri pada saat mengikuti kuis. Tindak lanjut yang dilakukan guru adalah memberikan motivasi kepada siswa pada saat pembelajaran online menggunakan team games tournament dan bekerjasama dengan orang tua untuk memberikan pendampingan dan pembimbingan terhadap siswa.

## Daftar Pustaka

- Firman, F., & Rahayu, S. (2020). Pembelajaran Online di Tengah Pandemi Covid19. *Indonesian Journal of Educational Science (IJES)*, 2(2), 81-89
- Galih Wijayanto. 2013. Peningkatan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas 3 SDN Jajartunggal III Surabaya. *Jurnal*

Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol 1 No 1

- Heris Hendriana dan Utari Soemarmo. 2014. *Penilaian Pembelajaran Matematika*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Kemendikbud. 2020. Surat Edaran Kementerian Pendidikan Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona Virus Disease (COVID-19). Jakarta : Kemendikbud
- Kemendikbud. Permendikbud No.57 Tahun 2014 tentang Kurikulum 2013 Sekolah Dasar/Madrasah Ibtidaiyah. Jakarta. Kemendikbud.
- Lidia, Lida Fulan (2014) Perbandingan Hasil Belajar dan Penalaran Siswa Yang Diajardengan Menggunakan Pembelajaran Kooperatif dan Pembelajaran Berdasarkan Masalah Pada Materi Persamaan Linier Satu Variabel (Plsv) di SMP Baitussalam Surabaya. Skripsi. UIN Sunan Ampel Surabaya.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian : Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Zainal Aqib. 2017. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta : Ar Ruzz Media.

## Riwayat Penulis

Tri Susanto, S.Pd alumnus Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Sebelas Maret Surakarta. Saat ini mengajar sebagai guru kelas di SD Negeri Jagalan, Surakarta. Sebagai Aparatur Sipil Negera (ASN) Golongan Penata Muda Tk I /III b, Ia melakukan penelitian tindakan kelas untuk mendukung kinerjanya sebagai guru kelas di SD Negeri Jagalan.