

Analisis Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif *Teams Games Tournament* (TGT) melalui Pendekatan Saintifik terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SDN 2 Karangpandan Tahun Pelajaran 2023/2024

Ibnu Fajri Nurhuda¹, Anita Trisiana², Sarafuddin³

^{1,3} Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Slamet Riyadi Surakarta

² Pendidikan Kewarganegaraan, Universitas Slamet Riyadi Surakarta

e-mail: ibnuf2112@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* (TGT) pada pembelajaran Matematika siswa kelas IV. Tentang implementasi, strategi dan faktor pendukung dan penghambat. Subyek dalam penelitian adalah guru dan peserta didik kelas IV. Penelitian ini adalah penelitian kualitatif deskriptif berdasarkan fenomena lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Keabsahan data digunakan dengan teknik triangulasi data. Teknik analisis adalah reduksi data, reduksi data, penarikan kesimpulan. Guru telah menerapkan pembelajaran inovatif dengan model tgt, melalui belajar yang berpusat pada peserta didik, dengan adanya kontak pandang, keterlibatan aktif peserta didik, adanya antusiasme dan minat belajar, serta terjalin interaksi yang baik maka Permasalahan terselesaikan dengan menggunakan model kooperatif tipe TGT. Model TGT sangat cocok untuk pembelajaran Matematika di kelas IV SDN 02 Karangpandan yang tergolong baik.

Kata kunci: *Teams Games Tournament* , *Hasil Belajar*

Abstract

This study aims to analyze the application of the *Teams Games Tournament* (TGT) learning model in Mathematics learning for grade IV students. About implementation, strategies and supporting and inhibiting factors. The subjects in the study were grade IV teachers and students. This research is descriptive qualitative research based on field phenomena. The data collection techniques used are observation, interviews, and documentation. Data validity is used with data triangulation techniques. The analysis technique is data reduction, data reduction, conclusion drawing. Teachers have implemented innovative learning with the TGT model, through learner-centered learning, with the presence of eye contact, active involvement of students, enthusiasm and interest in learning, and good interaction, the problem is solved by using the TGT type cooperative model. The TGT model is very suitable for learning Mathematics in class IV SDN 02 Karangpandan which is classified as good.

Keywords : *Teams Games Tournament*, *Learning Outcomes*

PENDAHULUAN

Pendidikan yang memiliki mutu dan kualitas merupakan Salah satu tujuan nasional bangsa Indonesia, seperti yang tertera dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar 1945 pada alinea keempat yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa. Upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dapat dilakukan melalui pendidikan. Pendidikan memegang peranan penting dalam rangka memperbaiki kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Setiap manusia memiliki hak yang sama untuk mendapatkan pendidikan yang layak. "Pendidikan merupakan

usaha sadar yang dilakukan oleh manusia agar dapat mengembangkan potensi dirinya melalui proses pembelajaran” (Munib, 2010: 139).

Dalam hal ini Guru dituntut mampu menciptakan proses pembelajaran yang efektif agar mencapai tujuan tersebut. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang efektif diperlukan seperangkat perencanaan yang sesuai dengan proses pembelajaran yang diharapkan. Proses pembelajaran harus disesuaikan dengan desain pembelajaran yang sesuai kurikulum. Kurikulum berfungsi sebagai acuan dalam menetapkan tujuan, isi, bahan, dan strategi pada setiap proses pembelajaran berlangsung (Lapono, 2008: 2.56). Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 Tahun 2003, dijelaskan bahwa kurikulum adalah seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu. Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk membantu keberhasilan dalam proses belajar tersebut ,yakni dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) melalui pendekatan saintifik Guru kelas IV pun telah menerapkan model pembelajaran kooperatif tersebut dan para siswa dapat menerima pembelajaran tersebut dengan baik. Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah model pembelajaran yang menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara siswa belajar, relevansi dan manfaat penuh terhadap belajar (Ismah & Ernawati, 2018; Yunita & Trisiantari, 2019). Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (*Teams Game Tournament*) menyajikan suatu konsep dengan disertai belajar secara kelompok dan permainan, serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau gaya/cara siswa belajar, relevansi, dan memiliki manfaat penuh terhadap belajar (Karini et al., 2020; Yunita et al., 2020).

Model pembelajaran TGT Menurut Astutik & Abdullah (2013, hlm. 2) model pembelajaran TGT merupakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan peserta didik dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 orang peserta didik yang memiliki kemampuan, jenis kelamin dan suku kata atau ras yang berbeda. Dengan menggunakan model pembelajaran TGT peserta didik lebih aktif dan kreatif, sehingga peserta didik diharapkan akan lebih mudah dalam memahami konsep-konsep dalam pembelajaran dan pada akhirnya mampu menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilaksanakan pada bulan juni 2023 di SDN 02 Karangpanandan di terdapat permasalahan yaitu, peserta didik yang merasa bosan dengan metode mengajar guru adanya penurunan nilai . Hal ini merupakan faktor penghambat peserta didik untuk semangat dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Dengan ditemukannya permasalahan diatas maka guru dituntut untuk mampu mendorong peserta didik dalam proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran yang baru dan inovatif untuk peserta didik yang baik dan cocok untuk diterapkan dalam proses pembelajaran serta mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik, karena di dalam proses pembelajaran sangat penting untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu aspek yang memainkan peranan penting dalam menyelesaikan masalah pembelajaran yaitu dengan menerapkan model pembelajaran *teams games tournament*.

METODE

Rancangan dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif, penelitian ini menggunakan subjek penelitian guru Kelas IV dan peserta didik Kelas IV yang berjumlah 25 peserta didik. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu observasi, Wawancara, dan Dokumentasi. Dengan keabsahan data menggunakan triangulasi sumber, triangulasi tehnik. Dan dengan tehnik analisis data yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan

HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Model Pembelajaran Kooperatif Model *Teams Games Tournament*

Salah satu cara yang dilakukan guru pada saat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *teams games tournament (TGT)* pada “pembelajaran ini dengan menerapkan beberapa strategi yang harus dilakukan untuk menerapkan model pembelajaran TGT” (Aulia, N. I., & Handayani, H. 2018).. Strategi – strategi tersebut yaitu, peserta didik diminta untuk membentuk sebuah kelompok terlebih dahulu, kemudian di dalam kelompok tersebut beranggota lima sampai enam orang peserta didik. selanjutnya pada setiap kelompok akan memiliki anggota dengan kemampuan yang berbeda-beda. Yang bertujuan untuk melatih peserta didik agar memiliki rasa tanggung jawab, meningkatkan rasa percaya diri, menghargai perbedaan pendapat peserta didik lain, menumbuhkan kerja sama, mampu saling tolong menolong, dan dapat melatih peserta didik untuk dapat berpikir kritis serta dapat melatih keterampilan komunikasi peserta didik. “Dalam hal ini diharapkan peserta didik dapat saling membantu, saling mendiskusikan dan saling berargumentasi untuk mengasah pengetahuan yang mereka kuasai sehingga mampu untuk mengembangkan potensi serta memperbaiki nilai dalam pembelajaran sebagaimana tujuan utama dalam penerapan model pembelajaran ini” (Ni Luh Sri Armidi 2022)

Strategi Guru dalam Penerapan Model Pembelajaran Model *Teams Games Tournament (TGT)*

Strategi pembelajaran yang di terapkan oleh guru merupakan sebuah pola umum untuk mewujudkan proses belajar mengajar Suatu strategi pembelajaran merupakan suatu sistem menyeluruh yang terdiri dari empat variabel yaitu pembelajaran, materi pembelajaran, metode dan teknik mengajar. Berdasarkan observasi yang telah dilakukan di kelas IV SD N 2 Karangpandan, Strategi atau cara yang dilakukan oleh guru kelas IV yaitu dengan dengan membentuk kelompok yang berisikan anggota yang memiliki kemampuan akademik yang berbeda dengan cara membentuk kelompok kecil yang terdiri dari empat sampai enam orang yang memiliki latar belakang kemampuan dalam akademik, gender atau jenis kelamin, ras, atau suku yang berbeda diharapkan peserta didik dapat aktif berinteraksi mendiskusikan pembelajaran dengan penuh percaya diri. Menerapkan model *teams games tournament (TGT)* pada pembelajaran matematika sangat membantu untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik, karena Salah satu kompetensi dasar yang perlu dicapai dalam pembelajaran matematika di sekolah adalah berpikir kritis.

Faktor Pendukung dan Penghambat Dalam Penerapan Model Pembelajaran Model *Teams Games Tournament (TGT)*

Dalam penerapan model pembelajaran *teams games tournament* di kelas terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung dan menghambat dalam penerapan model pembelajaran, faktor pendukung dalam penerapan model pembelajaran di kelas IV SD N Karangpandan 2 yaitu, adanya sarana dan prasarana kelas yang memadai dan adanya penggunaan media yang tepat. Adapun Faktor Penghambat dalam penerapan Model pembelajaran *teams games tournament* Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru kelas IV yaitu ibu Tutik pada tanggal 7 Agustus 2023. Ada beberapa faktor penghambat dari penggunaan Model pembelajaran *teams games tournament*. Beliau mengatakan bahwa faktor penghambat tersebut berasal dari diri tiap individu itu sendiri, kurangnya rasa peduli dari satu siswa dengan siswa lainnya, dan pada pembagian porsi waktu peserta didik, pada saat pembagian waktu untuk penjelasan, berdiskusi, dan pertandingan lalu dengan kurang tegas nya guru yang dapat membuat kondisi pembelajaran menjadi tidak kondusif Mawardi, Krisma Widi Wardani (2019)

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah di laksanakan di SD N 02 Karangpandan dapat di simpulkan bahwa :

1. Penerapan Model pembelajaran *teams games tournament* melalui pendekatan saintifik terhadap hasil belajar matematika di kelas IV SD N Karangpandan 2 dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV.
2. Strategi atau cara yang dilakukan oleh guru kelas IV yaitu dengan membentuk kelompok yang berisikan anggota yang memiliki kemampuan akademik yang berbeda dalam penerapan Model pembelajaran *teams games tournament* melalui pendekatan saintifik pada pembelajaran matematika sangat membantu untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik,
3. Dalam penerapan model pembelajaran *teams games tournament* di kelas IV terdapat faktor-faktor yang dapat mendukung dan menghambat dalam penerapan model pembelajaran, faktor pendukung dalam penerapan model pembelajaran di kelas IV SD N Karangpandan 2 yaitu, adanya sarana dan prasarana kelas yang memadai dan adanya penggunaan media yang tepat. Adapun faktor penghambat tersebut berasal dari diri tiap individu itu sendiri, kurangnya rasa peduli dari satu siswa dengan siswa lainnya, dan pada pembagian porsi waktu peserta didik, pada saat pembagian waktu untuk penjelasan, berdiskusi, dan pertandingan lalu dengan kurang tegas nya guru yang dapat membuat kondisi pembelajaran menjadi tidak kondusif.

DAFTAR PUSTAKA

- Aulia, N. I., & Handayani, H. (2018). Peningkatan Pemahaman Konsep Matematika Peserta Didik Sekolah Dasar Mellalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT). *Jurnal Silogisme : Kajian Ilmu Matematika dan Pembelajarannya*, 3(3),.
- Hadi, A., Asrori, & Rusman. (2021). Penelitian Kualitatif Studi Fenomenologi, Case Study, Grounded Theory, Etnografi, Biografi. In Banyumas: CV. Pena Persada
- Kusumastuti, A., & Khoiron, A. M. (2019). Metode Penelitian Kualitatif. Lembaga Pendidikan Sukarno Pressindo
- Ni Luh Sri Armidi (2022) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas
- Muhamad Surya Hamdani, Mawardi, Krisma Widi Wardani (2019) Penerapan Model Pembelajaran Team Games Tournamen (TGT) pada Pembelajaran Tematik Terpadu Kelas 5 untuk Peningkatan Keterampilan Kolaborasi, Universitas Kristen Satya Wacana Salaiga, *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*
- Ni Luh Sri Armidi (2022) Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas VI SD. *Journal of Education Action Research*
- Sugiyono. 2018. Metode Penelitian Pendidikan (Penekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D). Bandung: Alfabeta
- Undang-Undang Dasar 19945. Jakarta: Republik Indonesia