

Penerapan Tipe Model Pembelajaran Kooperatif TGT (Teams Games Tournament) Berbantuan Cara Sengkedan Dan Hasil Belajar Matematika Materi Faktor Dan Kelipatan di SDN 101772 Tj Selamat

Mhd Nuryansyah Nugraha¹, Rora Rizky Wandini²

¹²Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara Medan
Email : mhdnuryansyah Nugraha123@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar dalam remediasi Matematika materi faktor dan kelipatan melalui penerapan model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) berbantuan cara sengkedan dan metode bernyanyi siswa kelas IV B SD N 101772 Tj selamat tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian Tindakan Kelas dilakukan dalam dua siklus. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV B semester II tahun pelajaran 2022/2023 di SD N 101772 Tj selamat sebanyak 28 siswa. Data hasil belajar siswa dikumpulkan setiap akhir siklus. Pengumpulan data hasil belajar menggunakan tes tertulis bentuk pilihan ganda, isian, dan uraian. Data yang dikumpulkan dianalisis menggunakan analisis deskriptif kuantitatif yang sudah ditentukan sebelumnya. Hasil penelitian hasil belajar siswa, pada siklus 1 ketuntasan klasikal sebesar 43,75% dan pada siklus 2 ketuntasan klasikal hasil belajar siswa sebesar 71,875%. Ketuntasan klasikal hasil belajar siswa mengalami peningkatan sebesar 28,125 %. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dan metode bernyanyi dapat meningkatkan hasil belajar kelas IV B SD N 101772 Tj selamat dalam remediasi Matematika materi faktor dan kelipatan tahun pelajaran 2022/2023.

Kata Kunci: *Model Pembelajaran Kooperatif, Teams Games Tournament, Cara Sengkedan, Hasil Belajar Matematika Materi Faktor dan Kelipatan*

Abstract

is study aims to improve student learning achievement in mathematics remediation at factor and multiples subject through applying cooperative learning model of the Teams Games Tournaments type (TGT) using "sengkedan" and singing methods in in Class IVB of SD 101772 Tj selamat 2022/2023. This study uses the class action research method (Classroom Action Research) carried out in two cycles. The research subjects were the second semester IVB class. Data on student achievement were collected at the end of each cycle. Data collection used multiple choice objective tests. Data collected analyzed using quantitative descriptive analysis The results of the study of student learning achievement, in the first cycle of classical completeness was 43,75% and in the second cycle of classical completeness by 71,875%. Classical completeness of student learning achievement has increased by 28,125%. The results of the study showed that the application of the Teams Games Tournaments model assisted with "sengkedan" and singing methods could improve the science mathematics learning achievement.

Keywords: *Cooperative Learning Models, Teams Games Tournament, Cara Sengkedan, Math Learning Outcomes Factor Material and Multiples*

PENDAHULUAN

Keberhasilan pendidikan dapat ditunjukkan dari kualitas pendidikan yang ada, dimana kualitas pendidikan itu meliputi kualitas proses maupun kualitas lulusan. Jadi pendidikan dikatakan berhasil apabila proses belajar- mengajarnya berjalan dengan baik serta menghasilkan output yang berkualitas. Di dalam peningkatan mutu pendidikan perlu efisiensi pendidikan, yang mempunyai arti bahwa proses pendidikan harus mencapai hasil yang maksimal dengan biaya yang wajar. Dalam pandangan yang lebih luas efisiensi pendidikan berkaitan dengan profesionalisme dan manajemen pendidikan yang di dalamnya mengandung disiplin, kesetiaan dan etos kerja. Hal ini kurang disadari oleh para penyelenggara pendidikan yang berada di daerah pada umumnya, yang pada gilirannya mengakibatkan munculnya permasalahan pada dunia pendidikan.

Masalah pendidikan yang dihadapi dewasa ini yang sangat urgen adalah rendahnya mutu pendidikan pada setiap jenjang pendidikan, khususnya pada pendidikan dasar dan menengah. Berbagai usaha telah dilakukan untuk meningkatkan mutu pendidikan antara lain melalui berbagai pelatihan dan peningkatan kualitas guru, penyediaan dan perbaikan sarana prasarana pendidikan serta perbaikan kurikulum dan peningkatan mutu manajemen pendidikan sekolah. Namun demikian berbagai indikator mutu pendidikan belum menunjukkan peningkatan yang merata. Sebagian sekolah di kota-kota telah menunjukkan peningkatan mutu yang menggembirakan, namun sebagian lainnya masih memprihatinkan . (Nurkholis, 2013)

Pendidikan nilai merupakan salah satu komponen dalam pendidikan kewarganegaraan yang tidak hanya mendidik para peserta didiknya untuk menjadi manusia yang cerdas, tetapi juga membangun kepribadiannya agar memiliki akhlak mulai. Saat ini pendidikan nilai di Indonesia dinilai tidak masalah dengan peran pendidikan dalam mecerdaskan para peserta didiknya, namun dinilai kurang berhasil dalam membangun kepribadian peserta didik agar berakhlak mulia. Oleh karena itu peran pendidikan nilai dipandang sebagai kebutuhan yang sangat mendesak (Arsyad, 2016).

Banyak ahli yang mengartikan pengertian matematika baik secara umum maupun secara khusus. Hudojo (1998) menyatakan bahwa: "matematika merupakan ide-ide abstrak yang diberi simbol-simbol itu tersusun secara hirarkis dan penalarannya dedukti, sehingga belajar matematika itu merupakan kegiatan mental yang tinggi." (Hasratuddin, 2013). Matematika sebagai salah satu bidang studi yang diajarkan di lembaga pendidikan formal merupakan salah satu bagian penting dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan. Pelajaran matematika adalah suatu pelajaran yang berhubungan dengan banyak konsep. Konsep merupakan ide abstrak yang dengannya kita dapat mengelompokkan obyek-obyek kedalam contoh atau bukan contoh. Konsep-konsep dalam matematika memiliki keterkaitan satu dengan yang lainnya. Saling keterkaitannya antar konsep materi satu dan yang lainnya merupakan bukti akan pentingnya pemahaman konsep matematika. Karenanya, siswa belum bisa memahami suatu materi jika belum memahami materi sebelumnya atau materi prasyarat dari materi yang akan pelajari (Novitasari, 2016).

Matematika menjadi pengetahuan dasar bagi pengetahuan lain seperti ilmu alam, ilmu sosial, teknik, ekonomi, bahkan matematika menjadi pengetahuan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Maka dari itu matematika dikenalkan dan diajarkan sejak manusia berada pada jenjang Sekolah Dasar (SD). Tuntutan berpikir tingkat tinggi dalam mata pelajaran matematika menjadi tantangan bagi seorang guru SD. Tantangan tersebut terletak pada bagaimana cara mengajak siswa berpikir tingkat tinggi sesuai dengan kompetensi dasar, sedangkan setiap anak memiliki tingkat berpikir yang berbeda-beda. Tantangan lain tentang bagaimana memotivasi siswa agar tidak merasa terbebani ketika belajar matematika. Tidak dapat dipungkiri bahwa realita di lapangan matematika menjadi mata pelajaran yang kurang diminati siswa. Hal ini dikarenakan matematika

memiliki beberapa materi yang cukup berat, menguras pikiran, dan membutuhkan ketelitian salah satunya adalah materi faktor dan kelipatan.

Berhasilnya proses belajar matematika dapat dilihat dari dokumen hasil belajar siswa yang didapatkan melalui penilaian tes. Tes dilakukan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah diajarkan guru. Berdasarkan hasil pretes matematika materi faktor dan kelipatan yang dilakukan oleh 28 siswa kelas IV B SD Negeri 101772 Tj selamat dapat diketahui bahwa sebanyak 6 anak mendapatkan nilai di atas KKM. Sedangkan 22 siswa lainnya mendapatkan nilai antara 8 – 65. Hal ini menunjukkan bahwa 81,25% dari siswa yang mengikuti pretes mendapatkan nilai di bawah KKM sekolah yaitu 70.

Belajar merupakan proses internal yang kompleks. Yang terlibat dalam proses internal tersebut adalah seluruh mental yang meliputi ranah-ranah kognitif, afektif dan ranah psikomotorik. Proses belajar yang mengaktualisasikan ketiga ranah tersebut tertuju pada bahan belajar tertentu. Sebagai landasan penguraian mengenai apa yang dimaksud dengan belajar terlebih dahulu akan dikemukakan definisi belajar baik menurut pandangan psikologi maupun dalam pandangan agama. Dalam perspektif psikologi, belajar adalah merupakan proses dasar dari perkembangan hidup manusia. Dengan belajar, manusia melakukan perubahan-perubahan kualitatif individu sehingga tingkah lakunya berkembang. Semua aktivitas dan prestasi hidup manusia tidak lain adalah hasil dari belajar. Belajar itu bukan sekedar pengalaman, belajar berlangsung secara aktif dan integratif dengan berbagai bentuk perbuatan untuk mencapai suatu tujuan. Sementara pengertian belajar dalam perspektif agama yaitu Islam, belajar merupakan kewajiban bagi setiap muslim dan muslimah dalam rangka memperoleh ilmu pengetahuan sehingga derajat hidupnya meningkat (Nidawati, 2013).

belajar siswa kelas IV B SDN 101772 Tj selamat dalam pelajaran Matematika materi kelipatan adalah terlihat beberapa gejala yaitu: 1) kurangnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran menyebabkan terjadinya pembejaraan yang kurang efektif sehingga materi yang dipelajari cepat sekali siswa melupakannya; 2) dalam pembelajaran Matematika di sekolah masih menitik beratkan kepada pembelajaran langsung yang pada umumnya didominasi oleh guru, siswa masih secara pasif menerima apa yang diberikan guru; 3) kesempatan bertanya yang diberikan oleh guru umumnya direspon kurang antusias oleh siswa, sehingga hampir tidak ada siswa yang bertanya. Mereka lebih cenderung untuk mengerjakan latihan, tetapi bila ada permasalahan yang menyangkut materi yang telah diajarkan siswa tidak bisa menjawab; 4) demikian juga untuk aktivitas belajar lainnya, bila diadakan kegiatan diskusi kelompok, siswa enggan untuk berdiskusi tentang materi pelajaran., padahal guru memberikan kesempatan siswa untuk berdiskusi membahas suatu materi, namun siswa tetap memanfaatkan waktu dengan baik; 5) siswa malas ketika disuruh belajar sendiri dengan mencari materi atau membaca buku, karena siswa lebih senang mendengarkan apa yang diajarkan guru saja; 6) sebagai tenaga pendidik, guru juga masih kurang melakukan improvisasi dalam pembelajaran. Guru juga belum melakukan pengembangan pendekatan-pendekatan pembelajaran, strategi atau model-model pembelajaran, agar proses pembelajaran menjadikan siswa aktif dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Pada mata pelajaran matematika materi faktor dan kelipatan, siswa diharapkan dapat mengidentifikasi faktor dan kelipatan suatu bilangan, mengidentifikasi bilangan prima, dan menyelesaikan masalah yang berkaitan dengan faktor persekutuan, faktor persekutuan terbesar (FPB), kelipatan persekutuan, kelipatan persekutuan terkecil (KPK) dari dua bilangan berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Ada berbagai cara yang dapat digunakan untuk mengidentifikasi faktor dan kelipatan persekutuan dari dua bilangan, diantaranya menggunakan cara menyelesaikan satu persatu faktor dan kelipatan bilangan,

dengan cara tabel, pohon faktor, dan cara sengkedan. Dari cara-cara tersebut peneliti beranggapan bahwa cara sengkedan merupakan cara yang paling mudah, sederhana, dan praktis digunakan untuk menentukan FPB dan KPK dari dua bilangan sekaligus. Namun demikian ada perbedaan prosedur dalam menentukan FPB dan KPK, prosedur ini yang harus diingat siswa dan jangan sampai terbalik.

Agar siswa dapat menentukan FPB dan KPK dengan benar, guru harus memastikan siswa tahu, paham, dan ingat prosedur cara sengkedan yang harus dilakukan. Oleh karena itu dalam mengajarkan cara sengkedan guru memerlukan metode yang tepat. Metode bernyanyi dapat digunakan untuk menguatkan daya ingat siswa dalam materi pembelajaran, termasuk materi yang bersifat prosedural. Guru hanya perlu menggubah lagu yang sudah dikenal siswa dengan materi prosedur yang diajarkan. Proses pembelajaran dengan metode bernyanyi juga akan melatih keseimbangan pemikiran otak kanan dan otak kiri siswa, sehingga hal ini baik untuk perkembangan berpikir mereka. Selain itu, metode bernyanyi membuat proses pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Mengingat usia siswa SD adalah usia di mana senang-senanganya siswa bermain, maka guru harus bisa mengakali kehendak siswa yang lebih senang bermain daripada belajar. Mengemas pembelajaran.

dengan prinsip bermain dapat menjadi solusi untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar. Salah satu model pembelajaran yang mengajak siswa untuk bermain adalah model pembelajaran kooperatif tipe Times Games Tournament (TGT). Dalam model TGT siswa memainkan permainan dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh skor bagi tim mereka masing-masing. Permainan tersebut disusun oleh guru dengan memberikan kuis berbentuk pertanyaan berkaitan dengan materi pelajaran. Melalui penerapan model pembelajaran TGT diharapkan siswa lebih semangat menguasai materi pembelajaran agar dapat menyumbangkan nilai bagi kelompoknya

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Rancangan yang dimaksud adalah tindakan berupa penerapan model pembelajaran TGT berbantuan cara sengkedan dan metode bernyanyi pada mata pelajaran Matematika materi faktor dan kelipatan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas IV B SD Negeri 101772 Tj selamat tahun pelajaran 2022/2023, percut seituang, yang berjumlah 28 siswa. Objek penelitian ini adalah hasil belajar Matematika materi faktor dan kelipatan. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah dengan tes berupa soal pilihan ganda, isian, dan uraian untuk mengukur hasil belajar Matematika ranah pengetahuan. Data mengenai hasil belajar Matematika diperoleh dengan menggunakan tes soal evaluasi yang dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Analisis data yang digunakan yaitu analisis deskriptif kuantitatif secara persentase terhadap data yang diperoleh dari hasil lembar evaluasi yang dikerjakan siswa. Analisis data ini melalui tiga tahap yaitu menentukan ketuntasan individu. KKM yang ditentukan adalah 75. Siswa dikatakan tuntas apabila mendapat nilai individu ≥ 75 . Kemudian menghitung rata-rata nilai kelas dan dilanjutkan dengan mengukur persentase ketuntasan klasikal. Keberhasilan dalam penelitian ini yaitu apabila persentase ketuntasan klasikal mencapai 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Nilai Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa aspek pengetahuan. Dalam penelitian ini digunakan tes pengetahuan yang diberikan setiap akhir siklus.

1. Hasil Pra Tindakan Sebelum dilakukan tindakan, peneliti memberikan pretes berupa soal pilihan ganda, isian, dan uraian. Dari hasil pretes diketahui ketuntasan klasikal siswa hanya 22,75% dengan rata-rata kelas 54,125.

2. Hasil Tindakan

Siklus I Setelah melakukan kegiatan pra tindakan, peneliti mengkaji jawaban siswa dan silabus lalu berdasarkan silabus peneliti membuat rencana pembelajaran. Pembelajaran didesain dengan menggunakan model kooperatif Teams Games Tournament (TGT) dengan cara sengkedan dan metode bernyanyi. Instrumen yang digunakan sebagai alat evaluasi adalah soal tes aspek pengetahuan. Kegiatan pembelajaran yang telah direncanakan oleh peneliti yang tercantum dalam RPP diterapkan di kelas IV B SD Negeri 101772 Tj selamat tahun pelajaran 2022/2023.

3..Refleksi Siklus I

Dari hasil siklus I dapat diketahui bahwa hasil belajar aspek pengetahuan siswa secara klasikal sebesar 42,75% dengan rata-rata kelas 67,4. Data tersebut belum mencapai target keberhasilan. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pada siklus II. Selain mengupayakan peningkatan hasil belajar pengetahuan siswa, tindakan pada siklus II bertujuan untuk meningkatkan rata-rata dan meningkatkan ketercapaian ketuntasan klasikal yang telah dicapai pada siklus I.

4. Hasil Tindakan Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi siklus I maka dilakukan perencanaan pelaksanaan tindakan pada siklus II. Seperti pembelajaran pada siklus I, guru menerapkan model pembelajaran TGT berbantuan cara sengkedan dan metode bernyanyi dalam proses pembelajaran. Selain itu ada penekanan perhatian secara individu dan kelompok oleh guru pada siswa.

5. Refleski Siklus II

Dari hasil siklus II dapat diketahui bahwa hasil belajar ranah pengetahuan siswa secara klasikal sebesar 72,875% dengan rata-rata kelas 76,6. Dari data tersebut dapat diketahui bahwa pembelajaran Matematika dengan menerapkan model pembelajaran Teams Games Tournaments (TGT) berbantuan cara sengkedan dan metode bernyanyi telah berhasil.

Penggunaan model Teams Games Tournemants berbantuan cara sengkedan dan metode bernyanyi dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi faktor dan kelipatan, hal ini dapat dilihat dari peningkatan nilai siswa setiap siklusnya. Rata-rata hasil belajar siswa pada siklus I yaitu 68,4 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal siswa adalah 43,75%. Pada siklus II rata-rata hasil belajar siswa yaitu 77,6 dengan persentase ketuntasan belajar klasikal siswa 71,875%. Persentase ketuntasan klasikal hasil belajar Matematika siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan sebesar 28,125%. Berdasarkan hasil penelitian di atas dapat disimpulkan bahwa Penerapan Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) berbantuan cara sengkedan dan metode bernyanyi dapat meningkatkan hasil belajar Matematika materi faktor dan kelipatan pada siswa kelas IVC SD Negeri 3 Banjar Jawa tahun ajaran 2022/2023

SIMPULAN

Berdasarkan data hasil penelitian, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran Times Games Tournament (TGT) berbantuan cara sengkedan dan metode bernyanyi dapat meningkatkan nilai hasil belajar Matematika pada siswa kelas IV B SD N 101772 Tj selamat. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan persentase hasil belajar siswa pada siklus I dan II. Pada siklus I nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 69,5 dengan ketuntasan klasikal 45,75% dan pada siklus II nilai rata-rata hasil belajar siswa

adalah 78,6 dengan ketuntasan klasikal 71,875%. Dengan demikian ketuntasan klasikal siswa dari siklus I ke siklus II mengalami peningkatan 32,125%. Dalam penerapan model dan metode ini ada beberapa hal yang perlu diperhatikan. Sebagai seorang guru hendaknya mengajar siswa dengan menggunakan metode dan model yang sesuai dengan karakteristik diri siswa. Pembelajaran yang menyenangkan akan membuat siswa termotivasi untuk belajar lebih baik. Guru hendaknya lebih kreatif memilih model dan metode pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik bagi siswa. Guru hendaknya memahami karakter belajar siswanya. Selain itu bimbingan individu dan kelompok sangat penting dilakukan dalam pembelajaran Matematika. Pihak sekolahpun diharapkan selalu mendukung dan memfasilitasi kebutuhan belajar siswa dan kebutuhan mengajar guru sehingga sistem pendidikan di sekolah dapat berjalan dengan baik yang pada akhirnya menghasilkan luaran yang baik pula.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2016) 'Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran Vol.5 Januari 2016 | 29', Jurnal Dimensi Pendidikan Dan Pembelajaran, 5, Pp. 29–37.
- Hasratuddin (2013) 'Membangun Karakter Melalui Pembelajaran Matematika', Jurnal Pendidikan Matematika Paradikma, 6(2), Pp. 130–141. Available At: <http://Digilib.Unimed.Ac.Id/Id/Eprint/960>.
- Kamarullah, K. (2017) 'Pendidikan Matematika Di Sekolah Kita', Al Khawarizmi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Matematika, 1(1), P. 21. Doi: 10.22373/Jppm.V1i1.1729.
- Maesaroh, S. (1970) 'Peranan Metode Pembelajaran Terhadap Minat Dan Prestasi Belajar Pendidikan Agama Islam', Jurnal Kependidikan, 1(1), Pp. 150–168. Doi: 10.24090/Jk.V1i1.536.
- Nidawati (2013) 'Belajar Dalam Perspektif Psikologi Dan Agama', Journal Of Chemical Information And Modeling, 53(9), Pp. 1689–1699.
- Novitasari, D. (2016) 'Pengaruh Penggunaan Multimedia Interaktif Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Matematis Siswa', Fibonacci: Jurnal Pendidikan Matematika Dan Matematika, 2(2), P. 8
- Nurkholis (2013) 'Pendidikan Dalam Upaya Memajukan Teknologi Oleh: Nurkholis Doktor Ilmu Pendidikan, Alumnus Universitas Negeri Jakarta Dosen Luar Biasa Jurusan Tarbiyah Stain Purwokerto', 1(1), Pp. 24–44.
- Rahmayanti, V. (2016) 'Pengaruh Minat Belajar Siswa Dan Persepsi Atas Upaya Guru Dalam Memotivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smp Di Depok', Sap (Susunan Artikel Pendidikan), 1(2), Pp. 206–216. Doi: 10.30998/Sap.V1i2.1027.
- Sulastri And Dkk (2014) 'Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Melalui Strategi Pembelajaran Berbasis Masalah Pada Mata Pelajaran Ips Di', Jurnal Kreatif Online, 3(1). Available At: <https://Media.Neliti.Com/Media/Publications/113571-Id-Meningkatkan-Hasil-Belajar-Siswa>.
- Trianto. 2011. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif - Progresif. Surabaya: Kencana Prenada Media Group.