



PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAMS GAME TOURNAMENT* UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PENJUMLAHAN DAN PENGURANGAN PECAHAN PADA SISWA KELAS V-A MI BUSTANUL ULUM

Achmad Ariyadi, Khoirul Asfiyak, Devi Wahyu Ertanti

PGMI Universitas Islam Malang

e-mail: ariyadiachmad@gmail.com, khoirul.asfiyak@unisma.ac.id, devi.wahyu@unisma.ac.id

Abstrak

This study was conducted to determine how the application of teams game tournaments as learning model to improve the learning outcomes of addition and subtraction fractions in class V-A MI Bustanul Ulum. This research is a research with a qualitative approach and uses a type of classroom action research. This research was conducted using data collection techniques in the form of observation, interviews, tests and documentation. In this study, researchers used research instruments in the form of observation sheets, interview guidelines, test and documentation check lists. At this time, it can be seen that many students experience difficulties in math subjects, especially material about addition and subtraction of fractions. Learning outcomes are influenced by several factors such as learning activities that are still conservative and the assumption of students that mathematics is a difficult subject. To overcome this problem, it can be done by selecting the right learning model, which further stimulates students' curiosity optimally and makes students interested in learning mathematics subjects, so that an active and conducive learning atmosphere is created and can arouse the spirit of student learning activities. One of the cooperative learning models that can involve students actively is the type of teams game tournament. This study found that the application of learning model teams game tournament can improve the learning outcomes of addition and subtraction fractions in class V-A MI Bustanul Ulum with a percentage of completeness of 86.11%. This research has implications for teacher educators to improve the ability of teacher educators in teaching and learning activities to achieve good student learning outcomes.

Keywords: *Learning Model, Game Tournament Teams, Student Learning Outcomes, Addition and Subtraction Fractions. .*

A. Pendahuluan

Pendidikan merupakan masalah yang sangat penting untuk terus dikembangkan, dengan pendidikan yang baik, maka suatu bangsa akan dapat tumbuh dan berkembang pesat dalam berbagai bidang kehidupan, tegasnya pendidikan adalah kunci untuk keberhasilan yang dapat menguasai ilmu dengan baik diperlukan ilmu tersendiri yang mempelajari tentang ilmu pendidikan (Ertanti & Sakdiyah, 2017).

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran pokok dan selalu melekat di dalam kehidupan sehari-hari. Matematika merupakan salah satu ilmu penting yang wajib dikuasai sejak dini. Oleh karena itu, mata pelajaran matematika mulai diajarkan

sejak siswa duduk di sekolah dasar. Hal tersebut untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap pelajaran matematika dan dapat dijadikan ilmu dasar untuk menyelesaikan persoalan dan permasalahan yang berkaitan dengan ilmu matematika.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa kelas V-A MI Bustanul Ulum yang terletak di Jalan Cempaka No.25 Pesanggrahan Kota Batu, dapat diketahui bahwa banyak siswa mengalami kesulitan pada mata pelajaran matematika, khususnya materi tentang penjumlahan dan pengurangan pecahan. Hal tersebut dapat dibuktikan berdasarkan hasil observasi tentang penjumlahan dan pengurangan pecahan pada siswa di kelas V-A MI Bustanul Ulum yang berjumlah 36 siswa, diperoleh nilai rata-rata sebesar 60 dengan 26 siswa belum memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) mata pelajaran matematika, yaitu 73. Hasil belajar tersebut dipengaruhi oleh beberapa faktor penyebab seperti, kegiatan pembelajaran yang masih konservatif dan anggapan siswa bahwa matematika merupakan mata pelajaran yang sulit.

Kegiatan pembelajaran yang dilakukan masih terpusat pada guru dan penyelenggaraan kegiatan belajar mengajar yang tidak didesain dengan model-model pembelajaran yang inovatif dan bervariasi membuat siswa kurang bersemangat untuk mengikuti pelajaran sehingga keterampilan siswa di dalam memecahkan soal yang terkait dengan penjumlahan dan pengurangan pecahan masih rendah.

Siswa menganggap mata pelajaran matematika merupakan mata pelajaran yang tidak menarik dan sulit untuk dipahami karena belajar matematika membutuhkan keterampilan dalam berhitung, cekatan, teliti, dan memahami langkah-langkah di dalam memecahkan suatu persoalan. Siswa cenderung tidak memiliki kesabaran untuk menekuni belajar matematika, terlebih untuk suatu persoalan yang tergolong sulit dan mengharuskan siswa untuk menghafal rumus.

Untuk mengatasi masalah tersebut, dapat dilakukan pemilihan model pembelajaran yang tepat, yang lebih merangsang rasa ingin tahu siswa secara optimal dan membuat siswa tertarik untuk mempelajari mata pelajaran matematika, sehingga tercipta suasana belajar yang aktif dan kondusif serta dapat membangkitkan semangat aktivitas belajar siswa. Pemilihan model pembelajaran yang tepat dapat memberikan kenyamanan dalam interaksi belajar-mengajar di kelas. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis melakukan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif. Penelitian ini didukung oleh penelitian terdahulu Anggraeni dan Wasitohadi (2014) dengan judul “Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Game Tournament* di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa semester 2 pada tahun 2013/2014” yang menghasilkan bahwa *teams game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Salah satu model pembelajaran kooperatif yang bisa melibatkan siswa secara aktif adalah tipe *teams game tournament*. Slavin (2015:163) mendefinisikan bahwa “*teams game tournament* merupakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka”. Model pembelajaran *teams game tournament* diharapkan dapat menjadi model pembelajaran yang sesuai dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan dari konteks penelitian tersebut maka peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penerapan Model Pembelajaran Teams Game Tournament untuk Meningkatkan Hasil Belajar Penjumlahan dan Pengurangan Pecahan Pada Siswa Kelas V-A MI Bustanul Ulum”.

B. Metode

Pendekatan penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif. Saryono (2010) berpendapat bahwa “penelitian kualitatif merupakan penelitian yang digunakan untuk menyelidiki, menemukan, menggambarkan dan menjelaskan kualitas atau keistimewaan dari pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur atau digambarkan melalui pendekatan kuantitatif”.

Jenis penelitian yang digunakan di dalam penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas. Purwadi (1999) dalam Sukidin, Basrowi dan Suranto (2007) menyatakan bahwa “penelitian tindakan kelas adalah suatu bentuk penelitian yang dilaksanakan oleh guru untuk memecahkan masalah yang dihadapi dalam melaksanakan tugas pokoknya, yaitu mengelola pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dalam arti luas”.

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan pada 29 April 2019 sampai dengan 20 Mei 2019 di kelas V-A MI Bustanul Ulum yang terletak di Jalan Cempaka No. 25 Pesanggrahan Kota Batu. Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan 2 siklus penelitian. Setiap siklus memiliki 1 kali pertemuan dengan alokasi waktu 2 x 35 menit. Subjek yang akan diteliti dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) ini adalah siswa kelas V-A MI Bustanul Ulum yang memiliki siswa sebanyak 36 siswa. Sumber data dalam penelitian tindakan kelas ini adalah data tentang hasil belajar materi penjumlahan dan pengurangan pecahan di dalam mata pelajaran matematika, peristiwa yang terjadi selama pembelajaran, data tentang aktivitas guru, aktivitas siswa dan pelaksanaan model pembelajaran *teams game tournament* dan dokumentasi, seperti kurikulum, silabus, RPP dan catatan hasil belajar matematika.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik pengumpulan data berupa observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi, pedoman wawancara, tes

dan *check list* dokumentasi. Data yang diperoleh dalam penelitian ini dibagi menjadi dua, yaitu: data hasil belajar siswa dan data hasil observasi. Teknik uji validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi data.

C. Hasil dan Pembahasan

Sebelum melaksanakan proses penelitian tindakan kelas, peneliti mengadakan *pre test* untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan materi penjumlahan dan pengurangan pecahan. Hasil observasi dari pra tindakan kelas (pra siklus) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa masih belum maksimal karena mayoritas siswa, 72,22% atau 26 siswa dari total 36 siswa masih memperoleh nilai dibawah KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum), yaitu 73. Sehubungan dengan hal tersebut, maka disusun sebuah tindakan untuk meningkatkan hasil belajar penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penerapan model pembelajaran *teams game tournament*.

Pada pelaksanaan tindakan, pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *teams game tournament*. Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes (tes tertulis) dan non tes (observasi, wawancara dan dokumentasi). Berdasarkan hasil penelitian dapat diketahui bahwa:

1. Penerapan model pembelajaran *teams game tournament*

Dalam penelitian tindakan kelas ini, pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *teams game tournament*. Model pembelajaran *teams game tournament* digunakan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi penjumlahan dan pengurangan pecahan.

Proses pembelajaran sebelum dilaksanakan tindakan cenderung berpusat pada guru, dan siswa hanya menyimak apa yang disampaikan guru tanpa terlibat aktif, selain mengerjakan tugas. Model pembelajaran yang digunakan kurang bervariasi sehingga membuat siswa cepat bosan, mengantuk bahkan ada yang bergurau dengan temannya. Tidak hanya itu, satu hal yang telah ditemukan oleh peneliti yaitu kurangnya penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran, maka tidak heran jika siswa tidak dapat memahami materi yang dijelaskan guru, karena materi penjumlahan dan pengurangan pecahan akan menjadi abstrak bagi siswa jika tidak menggunakan model pembelajaran yang sesuai. Akibatnya, proses pembelajaran menjadi tidak efektif, karena keadaan kelas tidak terkontrol dengan baik.

Proses pembelajaran pada siklus 1 lebih kondusif dibanding saat *pre test*. Diterapkannya model pembelajaran *teams game tournament* dapat menumbuhkan motivasi dan minat belajar siswa, hal tersebut terlihat dari antusiasme dan semangat mayoritas siswa dalam mengikuti proses pembelajaran penjumlahan dan pengurangan

pecahan yang dilaksanakan dengan menggunakan model pembelajaran *teams game tournament*.

Akan tetapi terdapat beberapa hal yang belum terlaksana dalam penerapan model pembelajaran *teams game tournament* pada siklus 1, di antaranya yaitu: a) siswa masih belum terbiasa dengan penerapan model pembelajaran *teams game tournament* sehingga siswa masih kurang tertib dan cukup susah diatur, b) perhatian peneliti kurang menyeluruh kepada semua siswa, sehingga masih terdapat beberapa siswa yang pasif, siswa yang belum bisa fokus pada proses pembelajaran dan bisa dikatakan siswa yang hiperaktif karena siswa tersebut cenderung bermain ke tempat duduk temannya, serta belum memahami materi yang disampaikan guru. Sehingga hal tersebut juga berpengaruh terhadap pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran.

Pembelajaran pada siklus 2, peneliti kembali menerapkan model pembelajaran *teams game tournament* dalam pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan. Kegiatan pembelajaran pada siklus 2 tidak jauh beda dengan kegiatan pembelajaran pada siklus 1, guru kembali menjelaskan tentang cara menyelesaikan soal penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan menggunakan model pembelajaran *teams game tournament*. Hal tersebut membuat siswa semakin memahami materi yang disampaikan oleh peneliti. Dengan penerapan model pembelajaran *teams game tournament*, motivasi dan semangat siswa lebih meningkat, sehingga siswa sangat antusias dalam proses pembelajaran.

2. Peningkatan hasil belajar siswa

Berdasarkan pada hasil penelitian pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan menggunakan model pembelajaran *teams game tournament*, tujuan penelitian tindakan kelas ini dapat tercapai, yaitu hasil belajar siswa dalam penjumlahan dan pengurangan pecahan mengalami peningkatan. Karena antusias siswa dalam mengikuti proses pembelajaran, sehingga proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik serta hasil belajar siswa juga meningkat. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya data yang menunjukkan nilai 31 dari 36 siswa atau 86,11% siswa yang tuntas belajar, artinya nilai telah mencapai KKM, yaitu 73.

Peningkatan hasil belajar siswa juga ditunjukkan dengan adanya data tentang peningkatan rata-rata nilai yang telah dicapai siswa pada setiap siklus, yaitu pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Pada tahap pra siklus rata-rata hasil belajar siswa adalah 60 dengan presentase ketuntasan 27,78% dari seluruh siswa kelas V-A. Pada siklus 1, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 71,67 dengan persentase ketuntasan menjadi 41,67% dari jumlah siswa. Pada siklus 2, nilai rata-rata hasil belajar siswa adalah 83,89 dengan persentase ketuntasan yang kembali mengalami peningkatan menjadi 86,11% dari jumlah siswa.

Tabel 1 *Summary* Hasil Belajar Siswa

No	Keterangan	Pra siklus	Keterangan	Siklus I	Keterangan	Siklus II
1	Siswa yang lulus	10	Siswa yang lulus	15	Siswa yang lulus	31
2	Siswa tidak lulus	26	Siswa tidak lulus	21	siswa tidak lulus	5
3	Rata-rata kelas	60,00	Rata-rata kelas	71,67	Rata-rata kelas	83,89
4	Presentase kelulusan	27,78%	Presentase kelulusan	41,67%	Presentase kelulusan	86,11%
5			Kenaikan pada pra siklus ke siklus I	13,89%	Kenaikan pada siklus I ke siklus II	44,44%

Berdasarkan data hasil penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa menggunakan model pembelajaran *teams game tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas V-A MI Bustanul Ulum dalam penjumlahan dan pengurangan pecahan.

D. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan dengan menggunakan model pembelajaran *teams game tournament* dalam penjumlahan dan pengurangan pecahan yang dilaksanakan dalam 2 siklus, proses pembelajaran penjumlahan dan pengurangan pecahan terbukti bisa kondusif dan membuat siswa lebih aktif terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran, sehingga dapat berdampak positif bagi hasil belajar siswa. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan adanya data hasil penelitian mulai dari pra siklus, siklus 1 dan siklus 2. Peningkatan presentase hasil belajar siswa mulai dari pra siklus, siklus 1 sampai dengan siklus 2, yaitu sebelum tindakan atau pada tahap pra siklus dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa 27,78% dengan 10 siswa yang nilainya memenuhi KKM. Peningkatan hasil belajar siswa pada siklus 1 mencapai 41,67% dengan 15 siswa yang nilainya memenuhi KKM, sedangkan peningkatan hasil belajar siswa pada siklus 2 mencapai 86,11% dengan 31 siswa yang nilainya telah memenuhi KKM.

Daftar Rujukan

Anggraeni, Vian dan Wasitohadi. (2014). *Upaya Meningkatkan Keaktifan dan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas 5 Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di Sekolah Dasar Virgo Maria 1 Ambarawa Semester II Tahun Pelajaran 2013-2014*. Satya Widya, Vol.30(2), 121-136.

- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ertanti, D.Wahyu dan Halimatus Sakdiyah. (2017). *Emotional Development Strategy In Achievement Of Student Learning Results 4th Grade In Mit Ar-Roihan Lawang*. Vicratina: Jurnal Pendidikan Islam, Vol.2(2). Hlm. 57-63.
<http://riset.unisma.ac.id/index.php/fai/article/view/823>.
- Huda, Miftahul. (2013). *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Saryono. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Alfabeta.
- Slavin, Robert E. (2015). *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sukidin, Basrowi dan Suranto. (2007). *Manajemen Penelitian Tindakan Kelas*. Surabaya: Insan Cendikia.