

Peningkatan Kompetensi Numerasi Siswa Kelas V SD Durian 3 Kabupaten Sambas Kalimantan Barat melalui *Team Games Tournamen (TGT)*

Agus Yulianto⁽¹⁾, Ahmad Izzuddin⁽²⁾, Moch. Rio Pambudi⁽³⁾

^{1,2,3} Universitas Nahdlatul Ulama Blitar, Indonesia

Email: agusbe808@gmail.com, lzzu.suma@gmail.com,
mochriopambudi95@gmail.com

Abstrak: Pandemi yang saat ini terjadi menyebabkan terjadinya penurunan kompetensi siswa. Penurunan dapat dilihat dari ranah kognitif siswa yaitu kompetensi numerasi. Permasalahan ini ditemukan ketika observasi awal. Oleh karena itu, perlu tindakan untuk meningkatkan kompetensi numerasi siswa salah satunya dengan menerapkan model pembelajaran yaitu *Team Game Tournament (TGT)*. Penelitian tindakan kelas (PTK) ini menggunakan desain 2 siklus. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 3 Durian, Kalimantan Barat dengan jumlah siswa sebanyak 10 siswa. Instrument yang digunakan yaitu pilihan ganda terdiri atas 15 soal untuk mengukur kompetensi numerasi siswa. Hasil dari penelitian ini menunjukkan ada peningkatan dari siklus I ke siklus II. Adapun rerata pada Siklus I sebesar 46,5 dan rerata siklus II sebesar 75,5 dengan *gain score* 0,56 peresentase kenaikan sebesar 56%. Dari hasil tersebut, ada peningkatan rerata kompetensi numerasi siswa kelas V SDN 3 Durian Kabupaten Sambas, Kalimantan Barat menggunakan pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*.

Tersedia Online di

http://journal.unublitar.ac.id/pendidikan/index.php/Riset_Konseptual

Sejarah Artikel

Diterima pada : 18-01-2022

Disetujui pada : 25-01-2022

Dipublikasikan pada : 31-01-2022

Kata Kunci:

Kompetensi, Literasi, *Team Game Tournament (TGT)*

DOI:

http://doi.org/10.28926/riset_konseptual.v6i1.463

PENDAHULUAN

Berdasarkan data Penyelenggaraan Pendidikan di Masa Pandemi CoVd-19 yang dikeluarkan oleh Sekretariat Nasional Satuan Pendidikan Aman Bencana per tanggal 14 Agustus 2021 menunjukkan bahwa proses pembelajaran secara nasional sebanyak 74% sekolah melaksanakan pembelajaran jarak jauh (PJJ) dan sebanyak 26% melaksanakan pembelajaran tatap muka terbatas (PTM Terbatas). Hal ini memberi dampak negative yang sangat signifikan terhadap penurunan kompetensi siswa. Dampak tersebut dipengaruhi oleh perbedaan sarana prasarana dan kualitas dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh (PJJ) jika hal ini berlangsung secara terus menerus maka akan terjadi *learning loss*. Oleh karena itu, pembelajaran tatap muka terbatas (PTM) mulai diberlakukan. Akan tetapi, perlu peningkatan yang lebih cepat untuk mengatasi penurunan kompetensi tersebut.

Dari ranah kognitif siswa hal yang mengalami penurunan adalah kompetensi Numerasi siswa. Penurunan kompetensi numerasi ini, perlu adanya suatu tindakan untuk meningkatkan kompetensi siswa. Solusi alternatif yang dapat digunakan adalah model pembelajaran *team game tournament (TGT)*. Adapun Langkah dalam model pembelajaran TGT antara lain, 1) penyajian materi yang diajarkan, 2) pembentukan kelompok belajar, 3) *games*, 4) turnamen, dan 5) *team recognize* (penghargaan kelompok) (Irviana, 2016). Penerapan model pembelajaran TGT sangat cocok diterapkan karena memiliki proses yang menyenangkan dalam pembelajaran (Sani, dkk. 2016). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan kompetensi numerasi siswa dengan menerapkan model pembelajaran TGT di SDN 3 Durian.

METODE

Hasil akhir yang diharapkan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan meningkatkan kompetensi numerasi siswa sekolah dasar Durian 3 Kab. Sambas. Peningkatan kompetensi numerasi mengimplementasikan model pembelajaran berupa *Team Game Tournament* (TGT). Sedangkan, metode yang digunakan adalah berupa penelitian tindakan kelas (PTK). Dalam penelitian tindakan kelas ini menggunakan desain dua siklus tindakan. Setiap tindakan yang dilakukan terdiri atas dua kali pertemuan dan alokasi waktu dua jam pelajaran. Adapun subyek adalah siswa kelas V SDN 3 Durian Sambas Kalimantan Barat.

Sumber data primer yang ada dalam penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Durian 3 Sambas. Data yang digunakan yaitu hasil pengamatan dan hasil tes kompetensi numerasi yang diberikan kepada siswa setiap akhir siklus. Data pada tiap tindakan diperoleh dari hasil mengerjakan soal yang diberikan kepada siswa setiap akhir siklus I dan Siklus II. Instrumen berupa soal pilihan ganda. Soal ini digunakan untuk mengukur kompetensi numerasi siswa. Jumlah pilihan ganda sebanyak 15 butir soal serta meliputi indikator yang sesuai dalam peningkatan numerasi yaitu mengingat, memahami, mengaplikasikan, dan mengalisis. Adapun hasil kompetensi numerasi dengan cara membandingkan nilai rata-rata anatara siklus I dan siklus II.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil perlakuan yang dilakukan didalam proses pembelajaran yang dilakukan untuk meningkatkan kompetensi numerasi pada siklus I dan siklus II mengalami peningkatan yang signifikan. Hasil tersebut diketahui dari hasil soal kompetensi numerasi yang diberikan kepada siswa. Adapun hasil dapat dilihat dalam table berikut.

1. Kompetensi Numerasi Siklus I

Kompetensi numerasi siswa Kelas V SDN 3 Durian dalam siklus I yang diperoleh dari soal kompetensi siswa dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut.

Tabel II. Nilai Kompetensi Numerasi pada Siklus I

No	Siswa	Nilai
1	Absen 1	35
2.	Absen 2	30
3.	Absen 3	75
4.	Absen 4	30
5.	Absen 5	45
6.	Absen 6	75
7.	Absen 7	65
8.	Absen 8	20
9.	Absen 9	50
10.	Absen 10	40
Nilai Rata-rata		46,5

Berdasarkan tabel I diatas, diketahui pada siklus I siswa kelas V SDN 3 Durian rata-rata nilai sebesar 46,5. Selain itu, dapat diketahui pula bahwa sebagian besar kelas V SDN 3 Durian dengan presentase 70% atau 7 siswa memperoleh nilai dengan kualifikasi kurang hingga sangat sangat kurang, dan presentase 30% atau 3 siswa memperoleh nilai dengan kualifikasi baik sampai cukup. Adapun Hasil kualifikasi siswa dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel II. Kompetensi Numerasi pada Siklus I

Klasifikasi	Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase
A	85-100	Sangat Baik	0	0
B	75-84	Baik	2	20
C	65-74	Cukup	1	10
D	40-64	Kurang	3	30
E	<40	Sangat Kurang	4	40
JUMLAH			10	100

Berdasarkan tabel I diatas, dapat diuraikan bahwa tidak ada siswa yang memperoleh nilai dengan kualifikasi sangat baik. Sementara itu, siswa dengan absen 3, 6, dan 7 yang mendapatkan nilai dengan kualifikasi baik dan cukup. Siswa dengan nomor absen tersebut termasuk siswa yang aktif dalam proses pembelajaran. Untuk siswa nomor absen 1,2,4,5,8,9, dan 10 siswa yang mendapatkan nilai dengan kualifikasi kurang dan sangat kurang.

2. Kompetensi Numerasi Siklus II

Kompetensi numerasi siswa Kelas V SDN 3 Durian dalam siklus II yang diperoleh dari soal kompetensi siswa dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut.

Tabel III. Nilai Kompetensi Numerasi pada Siklus II

No	Siswa	Nilai
1	Absen 1	75
2.	Absen 2	60
3.	Absen 3	85
4.	Absen 4	70
5.	Absen 5	85
6.	Absen 6	85
7.	Absen 7	85
8.	Absen 8	75
9.	Absen 9	75
10.	Absen 10	70
Nilai Rata-rata		76,5

Berdasarkan tabel II diatas, dapat diketahui bahwa nilai rata-rata siswa kelas V SDN 3 Durian pada siklus II mengalami peningkatan yaitu nilai rata-rata sebesar 76,5. Selain itu, dapat diketahui pula bahwa dalam siklus II ini presentase peningkatan kompetensi siswa yang memperoleh kualifikasi sangat baik dan Baik sebesar 70% atau 7 siswa. Sedangkan, sisanya yaitu 30% memperoleh nilai dengan kualifikasi Cukup dan kurang. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel IV.

Tabel IV. Tabel kompetensi numerasi siklus II

Klasifikasi	Nilai	Kualifikasi	Frekuensi	Persentase
A	85-100	Sangat Baik	4	40
B	75-84	Baik	3	30
C	65-74	Cukup	2	20
D	40-64	Kurang	1	10
E	<40	Sangat Kurang	0	0
JUMLAH			10	100

Berdasarkan tabel di atas, siswa yang mendapatkan nilai dengan kualifikasi sangat baik mengalami peningkatan yaitu menjadi 4 orang yaitu siswa nomor absen 3, 5, 6, dan 7. Siswa yang memperoleh nilai dengan kualifikasi sangat baik merupakan siswa yang aktif dan sangat antusias dalam proses pembelajaran. Siswa 1 dengan nomor absen 1, 8, dan 9 merupakan siswa yang mendapatkan nilai dengan kualifikasi baik sehingga siswa yang memperoleh kualifikasi tersebut mengalami peningkatan yakni menjadi 30%. Sedangkan 3 siswa mendapatkan nilai dengan kualifikasi cukup dan kurang.

3. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan paparan data diatas, diketahui nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada siklus I adalah 46,7 dengan kualifikasi kurang, sedangkan hasil belajar pada siklus II adalah 75,6 dengan kualifikasi baik. Dengan demikian, *Gain Score* siklus I dan siklus II adalah 0,56 dengan presentase 56,2% .

Tabel V. Peningkatan Nilai Siklus I ke Siklus II

Tindakan	Rata-Rata Nilai	Kualifikasi	Gain Score	Persentase
Siklus I	46,5	Kurang	0,56	56,2
Siklus II	75,5	Baik		

Dari tabel di atas, dapat diketahui bahwa rata-rata nilai kompetensi numerasi siswa dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan. Jadi, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran TGT yang diterapkan mampu meningkatkan kompetensi siswa kelas kelas V SDN 3 Durian Sambas Kalimantan Barat.

Penerapan model pembelajaran TGT untuk meningkatkan kompetensi numerasi sangat efektif untuk digunakan. Hal tersebut dapat diketahui dari peningkatan nilai yang dilakukan dalam siklus I dan siklus II. Langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan dalam penerapan model pembelajaran TGT yaitu menyajikan materi yang menarik sesuai indicator mengingat dan memahami. Penyajian materi pembelajaran yang menarik akan mempermudah siswa untuk lebih memahami, mengingat, dan menerapkan materi pembelajaran yang guru sampaikan kepada mereka (Wulandari, 2013; Fimansyah, 2015). Selanjutnya, langkah yang dilakukan yaitu pembentukan kelompok untuk menumbuhkan kerja sama. Kerja sama dalam proses pembelajaran akan meningkatkan keaktifan dan antusias siswa (Wulandari & Irmawati, 2015). Pembentukan kelompok ini berkaitan dengan indicator memahami. Jika siswa lain belum memahami materi maka siswa lain akan membantu siswa tersebut dalam memahami materi. Selain itu, siswa yang belum paham dengan materi akan berusaha bertanya kepada tim dan atau gurunya yang lebih memahami materi tersebut (Hasanah , 2017;Suhendri, 2015). Kondisi tersebut akan memancing siswa untuk mandiri dalam memahami materi yang diberikan.

Langkah ketiga, yakni melakukan *game*. Hal ini berkaitan dengan indicator mengaplikasikan. Siswa akan berusaha memahami materi dan berkompotensi dalam *game* yang dilakukan. Dalam langkah ini siswa akan menerapkan pengetahuannya untuk melakukan permainan yang telah diberikan (Sugiata, 2019). Langkah pembelajaran selanjutnya yaitu turnamen. Turnamen berkaitan dengan indicator mengingat, memahami, dan mengaplikasikan. Dalam hal ini, peserta didik akan terus berkompotensi untuk menjadi pemenang dan mengerahkan semua pengetahuannya. Siswa akan berusaha mengingat-ingat apabila ada materi yang lupa untuk menjawab pertanyaan yang diajukan pada kelompoknya dan secara tidak langsung siswa memahami materi yang diberikan (Suandika, 2020; Sukmadin, 2018). Dengan demikian siswa akan terpacu mengerahkan semua pengetahuannya untuk memenangkan game. Serta langkah pembelajaran terakhir adalah memberi penghargaan kepada siswa (Muslim, 2019). Penerapan model pembelajaran TGT sangat cocok diterapkan karena memiliki proses yang menyenangkan dalam pembelajaran (Sani, dkk. 2016).

KESIMPULAN

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran TGT dapat meningkatkan kompetensi numerasi dengan gain score sebesar 0,56 dengan presentase 56% 1 pada siswa kelas V SDN 3 Durian.

DAFTAR RUJUKAN

- Fimansyah, D. (2015). Pengaruh Strategi pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar matematika. *Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, 3(1).
- Hasanah, M., & Rahman, K. (2017). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Team Game Tournament) dengan Metode Tutor Sebaya untuk Menuntaskan Hasil Belajar Siswa Pada Kelas X IPA 6 SMAN 2 Pamekasan. *Momentum: Physics Education Journal*, 66-82.
- Irviana, I. (2016). Pengaruh Model Pembelajaran Team Games Tournament Terhadap Kompetensi literasi IPS Siswa SD. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 2(1), 56-70.
- Sani, Z. M., Sudarmin, S., & Nurhayati, S. (2016). Pembelajaran Team Game Tournament Berbantuan Media Number Card untuk Meningkatkan Keaktifan Siswa. *Jurnal Scientia Indonesia*, 1(1), 56-66.
- Sugiata, I. W. (2019). Penerapan Model Pembelajaran Team Game Tournament (Tgt) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar. *Jurnal Pendidikan Kimia Indonesia*, 2(2), 78-87.
- Suandika, I. K. A., Nugraha, I. N. P., & Dewi, L. E. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Game Tournament (TGT) Terhadap Keaktifan dan Hasil Belajar Pekerjaan Dasar Otomotif Siswa Kelas X TKRO SMK Negeri 1 Denpasar. *Jurnal Pendidikan Teknik Mesin Undiksha*, 8(2), 69-78.
- Sukmadin, S. (2018). Upaya Meningkatkan Kualitas Pembelajaran PKn Melalui Metode Team Game Tournament (TGT) Pada Siswa Kelas VII SMP. *Jurnal Riset Teknologi dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 1(1), 52-65.
- Suhendri, H. (2015). Pengaruh metode pembelajaran problem solving terhadap hasil belajar matematika ditinjau dari kemandirian belajar. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 3(2).
- Muslim, M. (2019). Pengaruh Metode Mind Mapping Bersetting Team Game Tournament (TGT) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 5(1), 318-339.
- Wulandari, B., & Surjono, H. D. (2013). Pengaruh problem-based learning terhadap hasil belajar ditinjau dari motivasi belajar PLC di SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 3(2).
- Wulandari, B., Arifin, F., & Irmawati, D. (2015). Peningkatan kemampuan kerjasama dalam tim melalui pembelajaran berbasis lesson study. *Elinvo (Electronics, Informatics, and Vocational Education)*, 1(1), 9-16.