

Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Pada Sifat Bangun Ruang Melalui Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) Kelas IV Semester I MI Negeri 6 Cilacap Kecamatan Cipari Kabupaten Cilacap

Siti Qomariyah, S.Pd I

MI Negeri 6 Cilacap

Email: qomsitiqom@yahoo.co.id

Abstrak

Pelajaran matematika bagi sebagian siswa merupakan “momok” yang ditakuti, hal tersebut menjadikan pelajaran ini sulit dipahami bagi siswa, untuk itu perlu adanya kreatifitas dari guru dalam melaksanakan pembelajaran demi tercapainya kriteria ketuntasan minimal. Salah satu model pembelajaran matematika yang dapat digunakan sebagai alternatif untuk lebih menarik bagi siswa adalah model pembelajaran Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT), untuk itulah penelitian ini diadakan guna mengetahui Apakah penerapan model pembelajaran Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar dan partisipasi siswa di kelas IV MI Negeri 6 Cilacap pada pembelajaran matematika?, adapun penelitian dirancang melalui beberapa tahap yang meliputi Perencanaan Tindakan (Planning), Implementasi Tindakan (Acting), Observasi (Observing), Refleksi (Reflecting), kemudian dari tahap tersebut akan diperoleh data baik yang bersumber dari data tertulis maupun dari peristiwa dilapangan, selanjutnya data dianalisis dengan metode reduksi dan pemaparan untuk selanjutnya diambil kesimpulan. Berdasarkan penelitian yang telah diadakan maka dapat ditarik kesimpulan bahwa Penerapan model pembelajaran kooperatif (Cooperative Learning) Type TGT (Team Games Tournament) pada Pembelajaran Sifat-Sifat Bangun Ruang Matematika pada kelas IV MI Negeri 6 Cilacap dapat meningkatkan kualitas hasil / prestasi belajar serta dapat meningkatkan partisipasi yang ditunjukkan dengan keaktifan dan kesungguhan siswa pada proses pembelajaran.

Kata Kunci : *Prestasi Belajar, Matematika, TGT*

1. PENDAHULUAN

Pembelajaran Matematika di sekolah dianggap oleh sebagian peserta didik sebagai mata pelajaran yang sulit. Hal ini dapat berpengaruh pada perkembangan belajar matematika di tingkat sekolah lebih lanjut. Sebagian peserta didik merasa matematika merupakan pelajaran yang membosankan, terlebih jika guru yang mengajarkan tidak mampu memberikan motivasi dan inovasi dalam pembelajaran. Apabila proses pembelajaran masih dilakukan secara konvensional maka matematika tetap tidak mampu menarik minat peserta didik, bahkan sebagian menganggap matematika adalah momok yang menakutkan.

Oleh karena itu, sering terjadi taraf ketuntasan belajar siswa pada mata pelajaran matematika rendah. Pada peserta didik kelas IV MIN 6 Cilacap, pada materi yang membahas tentang sifat-sifat bangun ruang sederhana kurang mendapat perhatian siswa. Hal ini tergambar jelas dari hasil belajar siswa seperti pada tabel berikut ini :

Table 1 Data Ulangan Matematika Peserta Didik Kelas IV

Jumlah siswa	Ulangan Harian Ke	Tuntas Belajar		Belum Tuntas	
		Banyak Siswa	(%)	Banyak Siswa	(%)
20	1	6	30	14	70
20	2	7	35	13	65

Dari berbagai analisa pelaksanaan proses pembelajaran di kelas, penerapan model pembelajaran yang tepat merupakan hal pokok yang perlu dipecahkan (Apriyanto, 2019). Model-model pembelajaran yang diterapkan selama ini belum terbukti efektif untuk mencapai standar kompetensi seperti yang digariskan dalam kurikulum. Diperlukan kemauan dan keberanian guru untuk melakukan pembaharuan dalam proses pembelajaran.

Dengan mempelajari model – model pembelajaran yang telah ada, peneliti mencoba melakukan perbaikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT)*. Penelitian dilakukan menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*)

Berdasarkan latar belakang tersebut di atas maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

1. Apakah penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik kelas IV MIN 6 Cilacap pada pembelajaran matematika?
2. Apakah penerapan model pembelajaran *Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan partisipasi siswa kelas IV MIN 6 Cilacap dalam pembelajaran matematika?

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan bertujuan untuk :

- Tujuan Umum
 - a. Untuk memperbaiki pembelajaran matematika.
 - b. Mengetahui seberapa jauh penggunaan model pembelajaran *Cooperative learning Type Team Games Tournament (TGT)* mampu meningkatkan prestasi belajar dan partisipasi siswa pada materi sifat-sifat bangun ruang sederhana.
- Tujuan Khusus

Dengan penerapan *Cooperative Learning Type Team Games Tournament (TGT)* pada materi sifat-sifat bangun ruang sederhana dalam pembelajaran Matematika pada kelas IV MIN 6 Cilacap diharapkan dapat :

- a. Meningkatkan aktifitas belajar kelas IV MIN 6 Cilacap dalam pembelajaran Matematika.
- b. Menjadikan pelajaran Matematika di kelas IV MIN 6 Cilacap menyenangkan dan menarik minat siswa.
- c. Meningkatkan prestasi belajar siswa tentang bahan ajar sifat-sifat bangun ruang sederhana dengan kisaran prosentase ketuntasan minimal diatas 80 % dari seluruh siswa dalam satu kelas.

2. KAJIAN PUSTAKA

TGT (Team Games Tournament) merupakan model pembelajaran kooperatif yang sederhana dan mudah diterapkan dalam pembelajaran pada umumnya. Disamping itu konsep *games* dapat diartikan sebagai permainan. Sejalan dengan usia anak, dimana dunia mereka lebih didominasi dalam bentuk kegiatan bermain.

Kegiatan bermain ini hendaknya dapat diarahkan dalam kegiatan pembelajaran untuk membentuk karakter anak yang dapat memiliki kemampuan berpikir logis, analisis, praktis dalam kerangka ilmiah. Kaitannya dengan hal tersebut model pembelajaran *Cooperative*

Learning Type TGT (Team Games Tournament) merupakan salah satu model pembelajaran yang mengacu pada kerangka berpikir di atas.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI, 2001) : Belajar adalah perubahan pengetahuan perilaku pribadi

Definisi belajar menurut Gagne (dalam Ngilim Poerwanto, 1997:84) Belajar sebagai suatu proses perubahan tingkah laku yang meliputi perubahan kecenderungan manusia seperti sikap, minat atau nilai dan perubahan kemampuannya yakni peningkatan kemampuan untuk melakukan berbagai jenis *performace* (kinerja). Perubahan tersebut harus dapat bertahan lama, selama jangka waktu tertentu

Belajar menurut Bell-Gredler (dalam Udin S.Winataputra) adalah proses yang dilakukan oleh manusia untuk mendapatkan aneka ragam *competencies, skills, and attitudes*. Kemampuan (*competencies*), ketrampilan (*skills*), dan sikap (*attitudes*) tersebut diperoleh secara bertahap dan berkelanjutan mulai dari masa bayi sampai masa tua melalui rangkaian proses belajar sepanjang hayat.

Sedangkan, Slameto (1995:2) menyatakan bahwa belajar adalah proses usaha yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan.

Belajar mengacu pada perubahan perilaku individu sebagai akibat dari proses pengalaman baik yang dialami ataupun sengaja dirancang. Perubahan perilaku merupakan hasil interaksi individu dengan lingkungan, serta perilaku tersebut berifat relatif menetap.

Menurut L.L.Pasaribu (1982) prestasi belajar adalah sebagai sesuatu yang diperoleh seseorang setelah mengikuti pendidikan dan pelatihan.

Menurut Nasrahan Harahap dkk (dalam Syaiful Bahri Djamaroh, 1992:12) prestasi belajar adalah penilaian pendidikan tentang perkembangan dan kemampuan murid yang berkenaan dengan penguasaan bahan pelajaran yang disajikan serta nilai-nilai yang terdapat dalam kurikulum.

Syaiful Bahri Djamaroh (1992;2) menyatakan bahwa prestasi belajar adalah kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan dalam diri individu sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar.

Kesimpulan dari uraian di atas yaitu prestasi belajar adalah sejumlah capaian hasil dari proses pembelajaran yang berkesinambungan dan terus-menerus yang ditandai dengan adanya perubahan perilaku individu yang bersifat permanen. Prestasi belajar adalah tingkat keberhasilan, perkembangan dan penguasaan terhadap suatu pengetahuan, ketrampilan dan nilai sikap melalui serangkaian kegiatan belajar yang tersusun secara sistematis dan terukur dalam kurikulum pendidikan.

Matematika adalah terjemahan dari *Mathematics*, namun arti atau definisi yang tepat tidak dapat diterangkan secara eksak / pasti dan singkat. James dan James (dalam E. T. Ruseffendi) menyatakan matematika adalah ilmu tentang logika mengenai bentuk, susunan, besaran dan konsep-konsep yang saling berhubungan satu sama lainnya dengan jumlah yang banyaknya terbagi kedalam 3 bidang, yaitu Aljabar, Analisis, dan Geometri.

Pendapat kelompok matematikawan bahwa matematika adalah ilmu yang dikembangkan untuk matematika itu sendiri. Ilmu adalah untuk ilmu. Matematika adalah ilmu tentang struktur yang bersifat deduktif atau aksiomatik, akurat, abstrak, ketat dan sebagainya. Reys (dalam E. T. Ruseffendi, 1991) matematika adalah telaahan tentang pola dan hubungan, suatu jalan atau pola berfikir, suatu seni, suatu bahasa dan suatu alat. Kline (dalam E. T. Ruseffendi, 1982) matematika itu bukanlah pengetahuan menyendiri yang dapat sempurna karena dirinya sendiri, tetapi adanya matematika itu terutama untuk membantu manusia dalam memahami dan menguasai permasalahan sosial, ekonomi, dan alam.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa matematika sebagai ilmu deduktif, cara-cara pembuktian dalil, aturan, sifat dibuktikan dengan generalisasi melalui modus ponens, implikasi transitif, kontra positif, modus tolens, teori deduksi, kontra contoh, bukti tidak langsung dan induksi matematika.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas IV MI Negeri 6 Cilacap, tahun pelajaran 2018 /2019. Adapun Siswa kelas IV MI Negeri 6 Cilacap tahun pelajaran 2018 /2019 sejumlah 20 anak yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan.

Penelitian Perbaikan Pembelajaran bertempat di MI Negeri 6 Cilacap, dimana peneliti melaksanakan tugas sehari – hari sebagai guru.

Penelitian ini bertujuan untuk memecahkan masalah yang riil yang muncul dari dunia kerja peneliti dengan cara memberi suatu tindakan karena itu metode dalam penelitian ini digunakan metode “*Classroom Action Research*” atau penelitian tindakan kelas (Herlisya & Wiratno, 2022; Nurchurifiani et al., 2021; Sagita, 2021).

Penelitian dilakukan dengan prosedur penelitian bersiklus. Masing-masing siklus dengan tahapan sebagai berikut :

- a. Perencanaan Tindakan (Planning)
- b. Implementasi Tindakan (Acting)
- c. Observasi (Observing)
- d. Refleksi (Reflecting)

Menurut Susilo (2009:52) analisis data dilakukan dengan menggunakan hasil pengumpulan informasi yang telah dilakukan dalam tahap pengumpulan data.

- a. Hasil belajar (nilai tes) dianalisis dengan menggunakan analisis deskriptif komparatif, yakni dengan membandingkan nilai-nilai tes antar siklus.

Perbandingan ini menggunakan rumus prosentase yaitu:

Rumus prosentase : $F/N \times 100\%$

Dimana,

F = Frekuensi/alternative jawaban

N = Jumlah siswa dalam kelas

- b. Hasil observasi maupun wawancara, dianalisis secara deskriptif kualitatif berdasarkan hasil observasi dan refleksi.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil pembelajaran seperti di atas dapat dianalisa hal-hal sebagai berikut :

a) Sebelum Siklus I/Kondisi Awal

Dari hasil evaluasi pada kegiatan pembelajaran sebelum dilakukan perbaikan, data prestasi siswa dapat disimpulkan seperti di bawah ini :

- 1) Siswa yang telah menguasai materi pembelajaran lebih dari 80% tidak ada.
- 2) Siswa yang menguasai materi pembelajaran antara 70%-80% sejumlah 2 anak (10%)
- 3) Siswa yang menguasai materi pembelajaran antara 60%-70% sejumlah 4 anak (20%)
- 4) Siswa yang menguasai materi pembelajaran antara 50%-60% sejumlah 5 anak (25%)
- 5) Siswa yang menguasai materi pembelajaran antara 40%-50% sejumlah 6 anak (30%)
- 6) Siswa yang menguasai materi pembelajaran kurang dari 40% sejumlah 3 anak (15%)

Kondisi di atas mencerminkan bahwa pembelajaran pada kondisi awal menunjukkan ketidakberhasilan, maka perlu dilakukan perbaikan pembelajaran. Penyebab kegagalan itu disinyalir salah satunya adalah ketidak tepatan guru dalam menerapkan model pembelajaran. Guru masih menerapkan model pembelajaran konvensional (didominasi metode ceramah, dan tanya jawab saja). Pembelajaran masih berpusat pada guru (*teacher centered*). Oleh karena itu dalam merancang perbaikan pembelajaran guru lebih fokus pada penerapan model pembelajaran yang dipandang dapat meningkatkan prestasi belajar siswa yaitu model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) Type TGT (*Team Games Tournament*).

b) Setelah Siklus I

Pada Perbaikan Pembelajaran Siklus I Guru menerapkan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) Type TGT (*Team Games Tournament*). Diperoleh data prestasi siswa sebagai berikut :

- 1) Siswa yang telah menguasai materi pembelajaran lebih dari 80% tidak ada, berarti tidak ada peningkatan dibanding kondisi awal.
- 2) Siswa yang menguasai materi pembelajaran antara 70%-80% sejumlah 3 anak (15%), berarti ada peningkatan sebesar 5% dibanding dengan kondisi awal.
- 3) Siswa yang menguasai materi pembelajaran antara 60%-70% sejumlah 9 anak (45%), berarti terjadi peningkatan sebesar 25% dibanding dengan kondisi awal
- 4) Siswa yang menguasai materi pembelajaran antara 50%-60% sejumlah 35 anak (15%), berarti terjadi penyusutan sebesar 10% dibanding kondisi awal.
- 5) Siswa yang menguasai materi pembelajaran antara 40%-50% sejumlah 5 anak (25%), berarti terjadi penyusutan sebesar 5% dibanding kondisi awal.
- 6) Siswa yang menguasai materi pembelajaran kurang dari 40% tidak ada (0%), berarti terjadi penyusutan sebesar 15% dibanding kondisi awal.

Apabila dibandingkan dengan prestasi pada kondisi awal, setelah dilaksanakan perbaikan siklus I menggunakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) Type TGT (*Team Games Tournament*) telah terjadi peningkatan prestasi belajar siswa, namun demikian peningkatan tersebut belum sesuai dengan target yang ingin dicapai dalam penelitian. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran siklus II

Dalam pengamatan teman sejawat guru selaku observer, tercatat keunggulan maupun kekurangan pada waktu proses perbaikan pembelajaran siklus I dilakukan. Hasil observasi ini, digunakan sebagai pijakan untuk menentukan langkah-langkah perbaikan siklus II.

c) Setelah Siklus II

Seperti dikemukakan sebelumnya, bahwa pada siklus I masih ditemui beberapa kelemahan pembelajaran. Kelemahan tersebut diantaranya adalah :

1. Proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) Type TGT (*Team Games Tournament*) dalam kelompok lebih didominasi oleh siswa yang berkemampuan tinggi dibanding dengan siswa yang berkemampuan rendah.
2. Siswa dengan kemampuan rendah belum memiliki minat belajar yang meningkat, perlu dorongan dan bantuan siswa yang berkemampuan lebih dalam kelompoknya sebagai nara sumber ataupun tutor sebaya dalam memecahkan permasalahan yang dihadapi.

Beberapa perubahan diatas setelah diimplementasikan pada perbaikan pembelajaran siklus II, diperoleh hasil prestasi belajar siswa seperti berikut :

1. Siswa yang telah menguasai materi pembelajaran lebih dari 80% sebanyak 2 anak (10%), berarti terjadi peningkatan sebesar 10% dibanding siklus I
2. Siswa yang menguasai materi pembelajaran 70%-80% sejumlah 6 anak (30%), berarti terjadi peningkatan sebesar 15% dibanding dengan siklus I.
3. Siswa yang menguasai materi pembelajaran antara 60%-70% sejumlah 10 anak (50%), berarti terjadi peningkatan sebesar 5% dibanding dengan siklus I
4. Siswa yang menguasai materi pembelajaran antara 50%-60% sejumlah 2 anak (10%), berarti terjadi penyusutan sebesar 5% dibanding siklus I.
5. Siswa yang menguasai materi pembelajaran kurang dari 40% sudah tidak ada.

Dapat disimpulkan bahwa setelah dilaksanakan perbaikan pembelajaran siklus II dengan menerapkan menggunakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) Type TGT (*Team Games Tournament*) ternyata telah terjadi peningkatan ketrampilan berbicara maupun prestasi belajar siswa yang signifikan.

Peningkatan prestasi belajar tersebut adalah:

- 1) Pada kondisi awal siswa yang tuntas belajar (memperoleh nilai di atas KKM) sebanyak 7 anak (35%)
- 2) Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran siklus I siswa yang tuntas belajar (memperoleh nilai di atas KKM) sebanyak 12 anak (60%), meningkat sebanyak 5 anak atau 25%
- 3) Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran siklus II siswa yang tuntas belajar (memperoleh nilai di atas KKM) sebanyak 18 anak (90%), meningkat sebanyak 6 anak atau 30% dibanding siklus I

Dapat disimpulkan setelah melalui dua kali siklus perbaikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) Type TGT (*Team Games Tournament*) telah tercapai tujuan seperti pada rencana yang telah disusun yakni mencapai tingkat ketuntasan belajar siswa minimal 85% dari seluruh siswa dalam satu kelas.

5. SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan deskripsi pada hasil yang dicapai penelitian tindakan kelas ini, dapat disimpulkan hal-hal sebagai berikut :

1. Salah satu upaya meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV MI Negeri 6 Cilacap Tahun Pelajaran 2018 /2019 pada Pembelajaran Sifat-Sifat Bangun Ruang Matematika dapat dilakukan dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) Type TGT (*Team Games Tournament*).
2. Penerapan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) Type TGT (*Team Games Tournament*) pada Pembelajaran Sifat-Sifat Bangun Ruang Matematika kelas IV MI Negeri 6 Cilacap secara umum berjalan lancar sesuai dengan harapan awal peneliti dan mendapatkan respon positif dari siswa terbukti dari antusiasisme yang meningkat dalam mengikuti pembelajaran. Selain itu juga mendapat dukungan dari Kepala Madrasah dan rekan guru sejawat.
3. Penerapan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) Type TGT (*Team Games Tournament*) pada Pembelajaran Sifat-Sifat Bangun Ruang Matematika pada kelas IV MI Negeri 6 Cilacap dapat meningkatkan kualitas hasil / prestasi belajar. Ini ditunjukkan dari meningkatnya prosentase jumlah siswa yang memenuhi kriteria pada indikator pencapaian Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) baik pada siklus I maupun Siklus II
4. Pembelajaran sifat-sifat bangun ruang sederhana pada mata pelajaran Matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) Type TGT (*Team Games Tournament*) dapat meningkatkan partisipasi yang ditunjukkan dengan keaktifan dan kesungguhan siswa pada proses pembelajaran. Hal ini dapat dilihat adanya indikasi peningkatan kualitas proses pembelajaran.

Berkaitan dengan hasil yang dicapai pada penelitian tindakan kelas ini, peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut :

1. Hendaknya para guru MI tidak hanya menggunakan model pembelajaran konvensional. Akan tetapi para guru MI harus berani melakukan inovasi pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran yang lebih komprehensif. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran kooperatif (*Cooperative Learning*) Type TGT (*Team Games Tournament*). Lakukanlah sebagai *trial and error* mencoba untuk kemudian menemukan kelemahannya dan melakukan perbaikan di kesempatan berikutnya.
2. Hendaknya sekolah memberi kesempatan seluas-luasnya kepada guru untuk meningkatkan profesionalisme dalam proses pembelajaran di kelas dengan memberikan sarana atau media yang dibutuhkan sesuai dengan kemampuan anggaran yang tersedia.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Agus, Susilo, (2009). “Pengaruh Kebijakan Deviden Terhadap Harga Saham”. Jurnal. Fakultas Ekonomi. Universitas Surakarta. Jakarta: P3G Depdikbud.
- Apriyanto, S. (2019). *Gender Strategies in Learning English* (Vol. 73, Issue July). www.sulur.co.id
- Herlisya, D., & Wiratno, P. (2022). Having Good Speaking English through Tik Tok Application. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 1(3), 191–198. <https://doi.org/10.54012/jcell.v1i3.35>.
- L.L. Pasaribu dan B. Simanjuntak. (1986). *Didaktif dan Metodik*, Bandung: Tarsito.
- Nurchurifiani, E., Nissa, R. N., & Febriyanti, F. (2021). Improving Students’ Vocabulary Mastery Through the Keyword Technique At The Tenth Grade of SMAN 2 Tulang Bawang Tengah. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature*, 1(2), 139–147. <https://doi.org/10.54012/jcell.v1i2.28>
- Purwanto Ngalim. (1997). Psikologi Pendidikan. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Rusefendi, E.T. (1982). *Metode Pendidikan Dalam Proses Belajar Mengajar*.
- Rusefendi, E.T. dkk.,(1991), *Materi Pokok Pendidikan Matematika 3 PPDG 2431*, Jakarta : Depdikbud Proyek Penataran Guru MI Setara D-II.
- Sagita, I. K. (2021). Applying Conversation Method and Self-Confidence and Its Effect to Learning Achievement. *Journal Corner of Education, Linguistics, and Literature (JCELL)*, 1(2), 122–131. <https://doi.org/10.54012/jcell.v1i2.11>
- Slameto. (1995). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Syaiful Bahri Djamarah. (1992). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta