

**PENERAPAN MODEL *TEAMS GAMES TOURNAMENT*
DENGAN MEDIA KONKRET
DALAM PENINGKATAN PEMBELAJARAN MATEMATIKA
SISWA KELAS V SDN 2 TAMANWINANGUN
TAHUN 2015/2016**

Ni'matul Annissa¹, Triyono², Tri Saptuti Susiani³
PGSD FKIP UNS Surakarta, Jl. Kepodang No. 67A, Panjer, Kebumen
e-mail: nimatulannissa@gmail.com
1 Mahasiswa, 2, 3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: *The Application of Teams Games Tournament Model Using Concrete Media in Improving Mathematics Learning for the Fifth Grade Students of SD Negeri 2 Tamanwinangun in the Academic Year of 2015/2016.* The objectives of this research are to improve Mathematics learning on the material of characteristics of two-dimensional shape for the fifth grade students of SDN 2 Tamanwinangun. This research is a collaborative Classroom Action Research conducted within three cycles. Each cycle consisted of planning, action, observation, and reflection. Subjects of the research were the fifth grade students of SD Negeri 2 Tamanwinangun totaling 37 students. Techniques of collecting data were test, observation, interview, and documentation. The result of this research is the application of Teams Games Tournament model using concrete media can improve Mathematics learning the fifth grade students of SD Negeri 2 Tamanwinangun in the academic year of 2015/2016.

Keywords: *teams games tournament, concrete, Mathematics learning*

Abstrak: **Penerapan Model *Teams Games Tournament* dengan Media Konkret Dalam Peningkatan Pembelajaran Matematika Siswa Kelas V SDN 2 Tamanwinangun Tahun 2015/2016.** Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan pembelajaran matematika tentang sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SDN 2 Tamanwinangun. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas kolaboratif yang dilaksanakan dalam tiga siklus terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Subjek penelitiannya adalah siswa kelas V SDN 2 Tamanwinangun yang berjumlah 37 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan penerapan model *Teams Games Tournament* dengan media konkret dapat meningkatkan pembelajaran matematika siswa kelas V SDN 2 Tamanwinangun Tahun 2015/2016.

Kata Kunci: *model Teams Games Tournament, Media Konkret, Matematika*

PENDAHULUAN

Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar (UU No. 20 tahun

2003 tentang Sisdiknas). Keberhasilan pembelajaran di suatu sekolah dipengaruhi berbagai faktor diantaranya adalah guru dan siswa. Proses pembelajaran dapat berjalan

dengan baik apabila guru dapat menciptakan kondisi belajar yang aktif, menyenangkan, serta siswa merespon secara aktif dan antusias pembelajaran yang dilaksanakan.

Matematika merupakan suatu bahan kajian yang memiliki objek abstrak dan dibangun melalui proses penalaran deduktif (Depdiknas, 2003). Untuk mengatasi pembelajaran matematika yang konsepnya abstrak, guru harus mampu memilih dan menggunakan model dan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Namun, berdasarkan hasil observasi pada pembelajaran matematika yang dilaksanakan di kelas V SDN 2 Tamanwinangun, diketahui bahwa dalam kegiatan pembelajaran guru belum menggunakan model dan media pembelajaran yang bervariasi, dan dalam penyampaiannya masih cenderung abstrak karena kurang lengkapnya media pembelajaran. Hal ini berpengaruh pada hasil pembelajaran yang tidak maksimal. Data nilai hasil Ulangan Tengah Semester semester I menunjukkan, dari 37 siswa hanya 16 siswa yang mendapatkan nilai diatas KKM 68 dari sekolah, sedangkan 21 siswa lainnya mendapatkan nilai dibawah KKM.

Salah satu alternatif yang dapat dilakukan untuk memperbaiki keadaan tersebut adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Teams Games Tournament*.

Karakteristik siswa kelas V SD berada pada tahap operasional konkret (Jean Piaget dalam Wiyani, 2014: 72). Anak dalam usia ini sudah mampu berpikir logis tetapi terbatas pada hal-hal yang bersifat konkret, memiliki rasa gemar membentuk kelompok sebaya, memiliki rasa ingin tahu yang tinggi,

suka mencoba, menyelidiki dan mencari tahu, dan memiliki minat terhadap hal-hal atau mata pelajaran khusus.

Menurut Shoimin (2014; 2013), model TGT adalah salah satu model kooperatif yang melibatkan seluruh aktivitas siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan *reinforcement*. Dalam model TGT siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri 5-6 siswa yang heterogen dan menggunakan *game* turnamen untuk memastikan seluruh siswa menguasai materi pelajaran.

Media konkret merupakan model penyajian pembelajaran menggunakan benda-benda konkret atau nyata yang ada di sekitar siswa (Wahyudi, 2013; 14). Daryanto (2013; 30) mengemukakan bahwa media konkret digolongkan menjadi tiga, yaitu obyek, benda contoh (*specimen*) dan benda model (tiruan). Penggunaan media konkret dalam kegiatan pembelajaran matematika dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran matematika yang konsepnya abstrak. Hal ini sesuai dengan pendapat Asyhar (2011; 55) yang menyatakan bahwa kelebihan media konkret adalah memberikan pengalaman nyata kepada siswa sehingga pembelajaran bersifat lebih konkret dan waktu retensi lebih panjang.

Penerapan model *TGT* dengan media konkret merupakan suatu perbuatan menerapkan model pembelajaran yang mengandung unsur permainan dan *reinforcement* sehingga memungkinkan siswa belajar lebih rileks serta menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat, keterlibatan belajar siswa, mendorong

bermain sambil berpikir, bekerja dalam suatu tim dan kompetisi terhadap tim lain dengan bantuan media konkret. Penerapan model *TGT* dengan media konkret sesuai dengan karakteristik siswa V SD yang gemar membentuk kelompok sebaya, dan sudah mampu berpikir logis tetapi terbatas pada hal-hal yang bersifat konkret sehingga dapat memudahkan siswa memahami materi pelajaran.

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini, yaitu: (1) bagaimana langkah-langkah penerapan model *Teams Games Tournament* dengan media konkret dalam pembelajaran matematika pada materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD ?, (2) apakah penerapan model *Teams Games Tournament* dengan media konkret dapat meningkatkan pembelajaran matematika pada materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD ?, dan (3) Apa kendala dan solusi penerapan model *Teams Games Tournament* dengan media konkret dalam pembelajaran matematika pada materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD ?

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) mendeskripsikan langkah-langkah penerapan model *Teams Games Tournament* dengan media konkret dalam pembelajaran matematika pada materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD, (2) meningkatkan pembelajaran matematika melalui model *Teams Games Tournament* dengan media konkret pada materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD, dan (3) mendeskripsikan kendala dan solusi yang dihadapi pada penerapan model *Teams Games Tournament* dengan media konkret dalam pembelajaran matematika pada

materi sifat-sifat bangun datar siswa kelas V SD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SDN 2 Tamanwinangun. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN 2 Tamanwinangun tahun ajaran 2015/2016 yang berjumlah 37 siswa yang terdiri dari 20 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

Data pada penelitian ini meliputi data kuantitatif berupa nilai tes hasil belajar siswa dan data kualitatif berupa hasil observasi tentang proses pembelajaran yang dilaksanakan guru dan siswa serta wawancara tentang pelaksanaan pembelajaran. Sumber data penelitian ini adalah guru dan siswa.

Validitas data menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber berasal dari siswa kelas V, guru kelas V dan dokumen. Sedangkan triangulasi teknik meliputi teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data dilakukan dengan analisi deskriptif komparatif untuk membandingkan data kualitatif dan data kuantitatif yang mengacu pada pendapat Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, (2012: 338) yang meliputi tiga alur kegiatan yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Indikator kinerja yang diharapkan tercapai pada penelitian ini adalah 85% untuk penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournament* dengan media konkret oleh guru dan siswa, serta ketuntasan hasil pembelajaran matematika siswa. Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan selama tiga siklus dimana masing-masing siklus terdiri dari dua pertemuan. Setiap pertemuan terdiri dari empat tahapan,

yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi (Arikunto, dkk, 2010:16)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I sampai dengan siklus III, diperoleh hasil observasi terhadap guru dan siswa dalam menerapkan langkah-langkah model *Teams Games Tournament* dengan media konkret yang dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 1. Hasil Observasi Guru dan Siswa Siklus I, II dan III

Siklus	Persentase Hasil Observasi (%)	
	Guru	Siswa
Siklus I	77,65	77,03
Siklus II	83,83	82,31
Siklus III	88,41	87,25

Berdasarkan tabel 1, dapat diketahui bahwa pelaksanaan langkah model *Teams Games Tournament* dengan media konkret oleh guru dan siswa dalam pembelajaran matematika mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Hal ini dibuktikan dengan persentase hasil observasi guru pada siklus I yaitu 77,65%, pada siklus II mencapai 83,83%, dan pada siklus III mencapai 88,41%. Adapun persentase hasil observasi siswa pada siklus I yaitu 77,03%, pada siklus II mencapai 82,31%, dan pada siklus III mencapai 87,25%. Data tersebut menunjukkan bahwa pelaksanaan langkah model *Teams Games Tournament* dengan media konkret oleh guru dan siswa sudah mencapai indikator kinerja penelitian yaitu 85%.

Dalam kegiatan pembelajaran, peran guru dan penerapan model serta media dapat mempengaruhi hasil

pembelajaran. Adapun perbandingan hasil pembelajaran pada siklus I, II dan III dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Perbandingan Hasil Pembelajaran Matematika Siswa pada Siklus I, II dan III

Siklus	Rata-rata	Persentase Ketuntasan (%)	
		Belum Tuntas	Tuntas
I	75,72	21,81	78,19
II	80,61	10,97	87,83
III	83,9	8,22	91,78

Berdasarkan tabel 2, dapat diketahui bahwa hasil pembelajaran matematika siswa kelas V pada materi sifat-sifat bangun datar dengan KKM 70 selalu mengalami peningkatan pada setiap siklusnya. Pada siklus I persentase ketuntasan siswa hanya 78,19% dengan nilai rata-rata 75,72. Pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 87,83% dengan nilai rata-rata 80,61 dan pada siklus III mencapai 91,78% dengan nilai rata-rata 83,9. Data tersebut menunjukkan bahwa hasil belajar siswa telah mencapai indikator kinerja penelitian (85%).

Berdasarkan uraian data hasil observasi dan ketuntasan pembelajaran siswa, dapat disimpulkan bahwa penerapan model *Teams Games Tournament* dengan media konkret dapat meningkatkan pembelajaran matematika. Hal ini terlihat dari peningkatan hasil observasi terhadap guru dan siswa pada setiap siklusnya yang diikuti dengan peningkatan ketuntasan pembelajaran matematika pada setiap siklusnya. Hal ini sesuai dengan pendapat Hamdani bahwa aktivitas model TGT akan memungkinkan siswa belajar lebih

rileks serta menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (2011; 92) dan pendapat Holis (2013) bahwa salah satu kelebihan TGT adalah meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial.

Kendala yang ditemui pada penerapan model *Teams Games Tournament* dengan media konkret yaitu: (a) siswa kurang fokus memperhatikan penjelasan guru, (b) pekerjaan kelompok tidak selesai tepat waktu, dan (c) siswa kurang tertib saat kegiatan turnamen. Solusinya yaitu: (a) guru lebih memfokuskan perhatian siswa, (b) guru membimbing siswa saat kegiatan diskusi, dan (c) guru memantau kegiatan turnamen.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil tindakan, analisis dan pembahasan tentang penerapan model *Teams Games Tournament* dengan media konkret, dapat disimpulkan bahwa: (1) penerapan *Teams Games Tournament* dengan media konkret terdiri dari enam langkah, yaitu (a) orientasi dengan media konkret, (b) penyampaian materi dengan media konkret, (c) belajar kelompok dengan media konkret, (d) pelaksanaan *game* turnamen, (e) penghargaan kelompok, dan (f) kesimpulan dengan media konkret, (2) penerapan model *Teams Games Tournament* dengan media konkret dapat meningkatkan pembelajaran matematika tentang sifat-sifat bangun datar pada siswa kelas V SDN 2 Tamanwinangun, (3) Kendala yang ditemui pada penelitian ini yaitu: (a) siswa kurang fokus memperhatikan penjelasan guru, (b) pekerjaan kelompok tidak selesai tepat waktu, dan (c) siswa kurang tertib saat melaksanakan kegiatan turnamen. Solusinya yaitu: (a) guru lebih

memfokuskan perhatian siswa, (b) guru membimbing siswa saat kegiatan diskusi, dan (c) guru memantau kegiatan turnamen secara menyeluruh.

Adapun saran-saran yang diberikan yaitu: (1) bagi guru, lebih memfokuskan perhatian siswa, membimbing siswa berdiskusi dan memantau kegiatan turnamen, (2) bagi siswa, selalu fokus memperhatikan penjelasan guru, berdiskusi dengan baik dan melaksanakan turnamen dengan tertib, (3) bagi sekolah, melengkapi fasilitas, sarana dan prasarana yang digunakan dalam pembelajaran, dan (4) peneliti lain, hendaknya hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk lebih mempersiapkan dan menguasai materi sebelum melakukan penelitian model *Teams Games Tournament* dengan media konkret

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., Suhardjono, dan Supriadi. (2010). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Asyhar, R. (2011). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Daryanto. (2013). *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gaya Media.
- Shoimin, A. (2014). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: A-ruzz Media.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas. Bandung: Citra Umbara.

- Wahyudi. (2008). Pembelajaran
Matematika di Sekolah Dasar.
Surakarta: FKIP UNS
- Wiyani, N.A. (2014). Desain
Pembelajaran Pendidikan.
Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.