



JURNAL MANAJEMEN PENDIDIKAN DAN ILMU SOSIAL (JMPIS)

E-ISSN : 2716-375X
P-ISSN : 2716-3768

<https://dinastirev.org/JMPIS>

dinasti.info@gmail.com

+62 811 7404 455

DOI: <https://doi.org/10.38035/jmpis.v5i3>

Received: 16 Mei 2024, Revised: 23 Mei 2024, Publish: 24 Mei 2024

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0>

Penggunaan Pembelajaran Kooperatif dengan Metode *Teams – Games – Tournaments* dalam Pembelajaran Matematika Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar Elyon Surabaya

Daniel Krisna Santoso¹, Ryan Dwi Puspita²

¹ Universitas Terbuka, Indonesia, krisnadaniel873@gmail.com

² Universitas Terbuka, Indonesia

Corresponding Author: krisnadaniel873@gmail.com

Abstract: Cooperative learning methods offer many positive ebenefits for students in classroom learning activities. Cooperative learning is a learning model where students work together in small groups and assist each other in learning. This method involves students' roles to collaborate and help each other overcome challenges in learning activities. Cooperative methods can provide more room for students to be creative. They are trained in specific skills to help them collaborate effectively. This method is implemented through mathematics learning for first-grade students at Elyon Elementary School in Surabaya. The initial condition found in the class is that some students experience a decrease in learning motivation and low learning outcomes. The aim of this research is to achieve optimal student learning outcomes and create student engagement in classroom learning activities. The cooperative learning method used is the Team-Game-Tournament (TGT) Method. The procedure used in this research follows the model developed by Kemmis and McTaggart. The results of this research are satisfactory student learning outcomes, with all students achieving mastery in Mathematics test scores and maximum learning interaction and cooperation. Student engagement is increasingly evident through confidence in collaborating in classroom learning activities. Students appear cheerful and enthusiastic about learning, motivating themselves to compete healthily in classroom games.

Keyword: Metode Teams-Games-Tournament, Cooperative Learning, Student Participation.

Abstrak: Metode pembelajaran kooperatif menawarkan banyak manfaat positif bagi siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dimana siswa bekerja sama dalam kelompok kecil dan saling membantu dalam belajar. Metode ini melibatkan peran siswa untuk dapat saling bekerjasama dan saling membantu mengatasi permasalahan dalam kegiatan belajar. Metode kooperatif dapat memberikan ruang yang lebih bagi siswa untuk berkreasi. Mereka dilatih ketrampilan-ketrampilan khusus untuk membantu mereka bekerjasama dengan baik. Metode ini diterapkan melalui pembelajaran matematika pada siswa kelas 1 Sekolah Dasar Elyon Surabaya. Keadaan awal yang dijumpai di kelas adalah sebagian siswa mengalami penurunan semangat belajar dan rendahnya hasil belajar mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memperoleh hasil belajar siswa yang optimal serta menciptakan keaktifan siswa dalam

kegiatan belajar di kelas. Metode pembelajaran kooperatif yang digunakan adalah Metode Team-Game-Tournament (TGT). Prosedur yang ditempuh dalam penelitian ini menggunakan model yang dikembangkan oleh Kemmis dan Mc Taggart. Hasil dari penelitian ini adalah hasil belajar siswa yang memuaskan, yaitu seluruh siswa mengalami ketuntasan nilai tes Matematika dan adanya interaksi belajar dan kerja sama yang maksimal. Keaktifan siswa makin terlihat melalui kepercayaan diri untuk bekerjasama dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Siswa menjadi terlihat ceria dan bersemangat dalam belajar serta memotivasi diri untuk berkompetisi secara sehat dalam permainan di dalam kelas.

Kata Kunci: Metode Teams-Games-Tournament, Pembelajaran Kooperatif, Keaktifan Siswa.

PENDAHULUAN

Belajar Matematika seringkali menjadi masalah yang dihadapi oleh kalangan siswa. Mereka kurang dapat merasa nyaman dan tertarik dalam belajar Matematika karena bagi mereka Matematika adalah hal yang membosankan. Terlebih ketika mereka merasa kesulitan untuk memahami materi pelajaran Matematika dan langkah-langkah penyelesaiannya yang rumit, mereka cenderung pesimis dengan kemampuan mereka. Ketika mereka melihat skor yang sangat rendah dibandingkan teman-teman yang lain, mereka cenderung akan merasa gagal, paling kurang di kelas, dan mereka akan kehilangan motivasi belajar. Penulis mengamati keadaan siswa di Sekolah Dasar Elyon kelas 1. Pada kelas tersebut, terdapat sebagian siswa yang mengalami kesulitan belajar. Hal ini bisa dilihat dari rendahnya nilai yang mereka peroleh dalam tes harian. Sebagian siswa juga mengalami penurunan motivasi belajar yang dapat dilihat melalui interaksi serta partisipasi dalam pembelajaran di kelas.

Kelompok siswa yang memiliki kemampuan lebih, semakin mampu untuk berkembang, sedangkan kelompok siswa yang memiliki kemampuan di bawah standar, semakin mengalami penurunan motivasi belajar. Mereka menganggap bahwa belajar Matematika itu tidak menarik dan tidak menyenangkan. Beberapa anak sudah memiliki konsep yang bagus dikarenakan mereka memiliki kelas tambahan belajar di luar sekolah dan mendapat pendampingan belajar yang baik dari orang tua. Sedangkan siswa yang masih butuh pendampingan, kurang mendapat pendampingan belajar serta perhatian dari orang tua. Beberapa siswa juga kurang memiliki partisipasi atau kurang memiliki interaksi yang baik dalam pembelajaran. Sebenarnya mereka tidak memiliki masalah dalam hal latar belakang budaya atau status karena mereka berasal dari budaya serta status yang homogen. Mereka merasa tidak percaya diri karena merasa masih memiliki kemampuan yang kurang dibandingkan teman-teman yang lain dan keengganan mereka untuk bertanya kepada guru dikarenakan perasaan malu.

Beberapa langkah telah diupayakan untuk meningkatkan prestasi dari anak-anak yang butuh peningkatan. Guru telah memberikan tambahan belajar setelah jam pelajaran berakhir dengan tujuan adanya pendekatan secara personal melalui pembelajaran yang bersifat pendampingan pribadi. Dengan demikian guru akan mengetahui kesulitan-kesulitan yang mereka hadapi. Cara ini cukup efektif meski belum menunjukkan hasil yang signifikan dan masih membutuhkan proses. Guru mencoba untuk membangun motivasi belajar siswa. Guru mengamati dalam keseharian bahwa siswa dalam satu kelas memiliki hubungan intrapersonal dan kerjasama yang baik. Guru mencoba untuk melihat suatu alternatif pemecahan masalah dengan melihat nilai lebih yang dimiliki siswa dalam keseharian. Guru mencoba untuk menggunakan metode belajar dengan sistem kelompok agar mereka dapat berinteraksi serta bekerjasama dengan baik. Siswa sangat merasa bangga ketika mereka dapat membantu teman yang lain ketika mengalami kesulitan. Mereka dapat saling berbagi kemampuan yang mereka dapat dengan teman yang masih mengalami ketertinggalan. Diharapkan siswa juga memiliki

semangat untuk memiliki hubungan sosial yang sangat erat dan membentuk mereka menjadi anak-anak yang mau berbagi. Siswa sangat membutuhkan adanya kelompok dalam kegiatan belajar. Melalui belajar kelompok dapat diciptakan situasi santai yang memungkinkan siswa menyatakan diri mereka secara bebas, memikirkan jawaban pertanyaan bersama-sama, dan lebih mudah memahami bahasa dan isyarat yang diberikan oleh temannya. Mereka juga tidak akan merasa enggan untuk bertanya kepada teman mereka sendiri. Guru tetap dapat menjadi fasilitator ketika kelompok siswa yang menjadi pembimbing mengalami kesulitan dalam menjelaskan kepada teman yang membutuhkan penjelasan.

Dalam pembelajaran kooperatif ada banyak model. Satu diantaranya adalah tipe *Teams-Games-Tournaments (TGT)*. Melalui model ini, tiap siswa akan saling berbagi kemampuan yang mereka miliki. Metode pembelajaran yang lebih aktif dan bersifat permainan akan membuat siswa makin bergairah dalam belajar. Karena itulah model ini dipilih sebagai alternatif tindakan untuk memecahkan masalah.

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas 1 SD Elyon, Surabaya. Sebagian besar siswa di kelas tersebut memiliki kemampuan individu yang baik, meskipun ada beberapa siswa yang masih tertinggal dalam pelajaran. Penelitian dilakukan dalam dua kali pertemuan, yaitu tanggal 16 April 2024 untuk pelaksanaan metode TGT dan 19 April untuk evaluasi keefektifan metode TGT yang diberikan dalam bentuk tes tertulis. Penelitian dilakukan dalam empat tahapan, yaitu :

1. Persiapan tindakan
2. Pelaksanaan tindakan
3. Observasi/Evaluasi
4. Refleksi

Pada bagian ini akan diuraikan secara rinci hal-hal yang perlu dipersiapkan sebelum pelaksanaan tindakan, yaitu :

1. Menyusun skenario pembelajaran

Skenario pembelajaran terdiri dari langkah-langkah dilakukan pada saat dalam pembelajaran sebenarnya di kelas. Skenario ini dijelaskan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) / Modul Ajar. Modul Ajar mencantumkan langkah-langkah pembelajaran di kelas.

2. Penyiapan sarana pendukung

Sarana pendukung yang dibutuhkan dalam pelaksanaan pembelajaran di sini adalah:

- a. LKPD / worksheet
- b. Meja permainan
- c. Papan skor
- d. Dadu
- e. Kartu soal
- f. Soal tes

Tidak diperlukan persiapan khusus tentang ruangan kelas. Posisi meja-kursi akan diatur bersama-sama dengan siswa. Pada pembelajaran kelompok, posisi tempat duduk dibuat berkelompok sesuai dengan kelompok masing-masing. Satu kelompok berisi maksimal 6 siswa.

3. Penyiapan instrumen penelitian

Instrumen penelitian yang akan disiapkan meliputi instrumen untuk observasi proses/kegiatan, instrumen pengukur hasil belajar, dan instrumen untuk refleksi. Instrumen observasi yang dipersiapkan dalam penelitian ini adalah :

- a. Catatan anekdot untuk guru.
- b. Catatan anekdot interaksi guru-siswa.
- c. Catatan anekdot keaktifan siswa berinteraksi dalam diskusi kelompok.

- d. Kamera
4. Instrumen pengukur hasil belajar
Soal ulangan harian/kuis.
5. Instrumen refleksi
Persiapan yang diperlukan untuk pelaksanaan refleksi instrumen refleksi. Refleksi akan dilakukan pada setiap akhir pertemuan. Instrumen yang diperlukan dalam penelitian ini adalah lembar pencatatan untuk merangkum hasil pengukuran hasil belajar maupun proses dan apa yang telah dan belum terjadi, apa yang dihasilkan, mengapa hal tersebut terjadi demikian, dan apa yang perlu dilakukan selanjutnya.
Instrumen yang diperlukan adalah daftar hal-hal yang diharapkan akan terjadi :
 - a. Semua siswa aktif berdiskusi.
 - b. Siswa yang paham penuh antusias menjelaskan kepada kawan yang kurang paham.
 - c. Siswa yang kurang paham bertanya dengan penuh antusias kepada kawan yang lebih paham.
 - d. Siswa menikmati dan antusias terhadap permainan yang dilakukan.
 - e. Terjadi peningkatan nilai sesuai dengan harapan.
6. Pelaksanaan Tindakan
Tindakan pembelajaran akan dilaksanakan di kelas nyata sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah dibuat. Jadi, tindakan akan dilakukan dalam situasi pembelajaran yang aktual sehingga tidak menuntut kekhususan waktu maupun tempat. Artinya guru mengajar seperti biasa dalam hal waktu dan tempat sesuai dengan jadwal pelajaran yang berlaku saat itu sesuai dengan RPP/modul ajar. Metode TGT ini akan dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Pada pertemuan pertama dengan metode TGT kemudian diakhiri dengan pemberian lembar kerja. Pada pertemuan kedua, siswa akan diberikan evaluasi dalam bentuk tes tertulis untuk mengetahui sejauh mana dampak dari metode TGT yang diberikan pada pertemuan pertama.
7. Observasi/Evaluasi
 - a. Observasi menggunakan instrumen seperti yang telah diuraikan pada tahap persiapan. Observasi dilakukan oleh guru pengajar. Pengambilan foto memakai kamera, dilakukan oleh guru pengamat atau tenaga administrasi.
 - b. Evaluasi akan dilakukan dengan cara memberikan ulangan harian (tes) kepada siswa. Alat evaluasi menggunakan instrumen seperti yang telah diuraikan pada bagian persiapan instrumen. Kertas jawaban siswa diperiksa untuk mendapatkan skor.
8. Refleksi
Refleksi meliputi refleksi proses dan refleksi hasil belajar. Bahan refleksi proses adalah semua hasil observasi, yaitu catatan-catatan selama pembelajaran di kelas berlangsung, foto, dan lain-lain. Sedangkan bahan refleksi hasil belajar adalah skor lembar kerja dan tes, serta adanya motivasi belajar yang tinggi yang dapat dilihat melalui respon terhadap metode dan keaktifan berdiskusi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan metode TGT dilakukan sesuai dengan apa yang tercantum dalam modul ajar. Pelaksanaan dilakukan pada tanggal 16 April 2024. Adapun keadaan awal yang dijumpai di kelas adalah :

1. Siswa kurang dapat berkonsentrasi penuh pada saat pelajaran.
2. Keadaan kelas kurang kondusif.
3. Keaktifan beberapa siswa kurang.
4. Siswa masih bergantung pada guru.
5. Hasil belajar beberapa siswa tidak memenuhi standar.

Kegiatan diawali dengan penyampaian tujuan dari kegiatan oleh guru. Guru menyampaikan materi secara singkat kepada siswa untuk mengulang materi yang telah diajarkan. Kemudian guru langsung masuk ke dalam metode pembelajaran TGT.

Berikut dijelaskan tahapan TGT dalam aktivitas di kelas :

1. Teams

Siswa dibagi menjadi 4 kelompok dimana tiap kelompok beranggotakan 4-5 orang. Guru membagikan worksheet dan meminta siswa untuk berdiskusi untuk mengerjakan soal-soal yang ada. Siswa dalam 1 kelompok diperkenankan untuk saling berdiskusi dan membantu teman yang mengalami kesulitan. Mereka tidak diperkenankan untuk bertanya kepada guru, kecuali jika semua siswa dalam 1 kelompok mengalami kesulitan memecahkan suatu soal.

2. Games-Tournaments

Setelah bekerjasama dalam kelompok, guru memberikan permainan bersifat turnamen kepada siswa. Permainan bersifat kelompok dengan kelompok yang sama. Guru memanggil 1 siswa dari tiap kelompok yang berbeda dimana mereka memiliki kemampuan yang relatif sama/berimbang. Guru menyediakan dadu untuk mengundi kelompok mana yang menjadi pembaca soal terlebih dahulu dan kemudian yang menjadi penjawab soal. Pembaca soal memberikan pertanyaan kepada penjawab. Penjawab memiliki waktu 1 menit untuk menemukan jawaban. Jawaban yang tepat akan mendapat poin untuk kelompok yang bersangkutan. Pembaca soal menjadi penjawab dan berjalan demikian seterusnya. Semua peserta mendapat kesempatan untuk menjadi pembaca soal dan penjawab. Di akhir pelaksanaan turnamen, guru memberikan penghargaan bagi kelompok yang memperoleh nilai tertinggi dalam turnamen (penghargaan/hadiah diberikan pada pertemuan minggu selanjutnya karena keterbatasan durasi waktu pembelajaran).

3. Pelaksanaan Tes

Tes dilaksanakan pada pertemuan selanjutnya (19 April 2024) untuk melihat manfaat dari penerapan metode TGT. Dari pelaksanaan penerapan metode TGT dan hasil evaluasi didapatkan beberapa refleksi sebagai berikut :

- a. Guru perlu terus mendorong dan memotivasi siswa untuk tetap berperan aktif dalam pembelajaran.
- b. Siswa perlu mempertahankan kerjasama dalam memecahkan persoalan.
- c. Hasil tes siswa 100 % memenuhi standar ketuntasan (70). Keaktifan siswa mencapai 90% dikarenakan antusias siswa dalam permainan dan keinginan yang kuat untuk membantu teman yang mengalami kesulitan.
- d. Siswa yang selama ini kurang aktif dapat terpengaruh untuk menjadi aktif karena melihat teman-teman mereka yang aktif saling membantu dan berdiskusi, meskipun masih tetap ada siswa yang belum menunjukkan antusiasme dalam pembelajaran. Hal ini dikarenakan kepercayaan diri siswa tersebut yang masih rendah. Sebenarnya siswa ini bisa berinteraksi tetapi terkadang masih merasa takut jika melakukan kesalahan. Guru akan terus berusaha untuk membantu siswa meningkatkan kepercayaan dirinya dengan cara memberikan kesempatan lebih untuk memegang tanggung jawab di kelas.

Hasil observasi dan evaluasi siswa dari adalah sebagai berikut :

Tabel 1 Hasil observasi dan evaluasi siswa

NO	Nama	Nilai Evaluasi/Tes	Keaktifan
1	A	90	Aktif
2	B	80	Aktif
3	C	90	Aktif
4	D	80	Aktif

5	E	95	Aktif
6	F	100	Aktif
7	G	80	Aktif
8	H	85	Aktif
9	I	95	Aktif
10	J	90	Aktif
11	K	85	Tidak aktif
12	L	80	Aktif
13	M	70	Aktif
14	N	85	Tidak aktif
15	O	95	Aktif
16	P	85	Aktif
17	Q	85	Aktif
18	R	85	Aktif

KESIMPULAN

Kondisi awal yang ditemukan di kelas adalah kurangnya semangat belajar siswa yang menyebabkan hasil belajar yang tidak maksimal. Siswa sebenarnya memiliki kerjasama yang baik melalui kegiatan-kegiatan di dalam maupun di luar kelas. Hal ini yang dimanfaatkan oleh guru sebagai solusi untuk memecahkan masalah tersebut. Oleh karena itu dipilihlah pembelajaran kooperatif sebagai solusi terbaik. Metode yang digunakan adalah metode Teams-Games-Tournaments(TGT). Metode TGT sangat memberi manfaat bagi siswa dan guru. Siswa menjadi termotivasi dalam belajar dan semakin aktif dalam kegiatan pembelajaran. Guru dapat memberikan keleluasaan bagi siswa dalam kegiatan belajar. Guru tidak lagi berperan penuh dalam kegiatan belajar di kelas, sehingga memungkinkan siswa untuk lebih berperan aktif dalam proses pembelajaran di kelas.

Dari hasil penelitian didapatkan bahwa terdapat hasil yang memuaskan (rata-rata tes = 86,67, keaktifan siswa = 90%, ketuntasan KKM = 100%).

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa :

1. Tujuan penelitian, yaitu mendapatkan hasil belajar Matematika siswa yang lebih memuaskan hasil belajar dan membangkitkan minat, partisipasi, serta interaksi belajar siswa interaksi siswa dalam pembelajaran **tercapai**. Hal ini dapat dilihat dari ketuntasan belajar siswa dalam hasil tes akhir menjadi 100%.
2. Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh siswa **tercapai**. Siswa termotivasi dan bersemangat dengan metode TGT yang diberikan. Mereka juga berlatih bagaimana bekerjasama dan memiliki kesabaran dalam membantu teman untuk memahami materi yang belum jelas.

REFERENSI

- Arends, R.I., 1997. *Classroom Instruction and Management*. NewYork: The Mc Graw Hill Companies, Inc.
- Bruner, J.S., 1960. *The process of education*. London : Harvard University Press.
- Diyanto, 2006. *Penerapan Model Pembelajaran Cooperative Learning Melalui Tipe TGT Dalam Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII MTs Filial AL IMAN ADIWERNA Tegal Pada Pokok Bahasan Bilangan Bulat [skripsi]*. Universitas Negeri Semarang.
- Ibrahim, M. Et, all., 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya : Universitas Negeri Surabaya Press.
- Isjoni, 2009. *Pembelajaran Kooperatif*. Yogyakarta : Pustala Pelajar.
- Kusumah, W., 2009. *Mengenal penelitian Tindakan kelas*. Jakarta : PT. Indeks.
- Lie, A. 2002., *Cooperative Learning*. Jakarta : Grasindo.

- Mutafi'ah, R., 2005. *Meningkatkan Motivasi Siswa Kelas IIA Siswa SMPN Amuntai Utara Pada Pembelajaran Biologi Semester Genap Tahun 2005/2006 Melalui “ Strategy Based Student’s Request “*. SMPN 2 Amuntai Utara.
- Nur, M. 2000., *Strategi-Strategi Belajar*. Surabaya: Universitas Negeri Surabaya.
- Semiawan, C., Tangyong, A.F. & Belen, S. 1992. *Pendekatan Keterampilan Proses : Bagaimana mengaktifkan Siswa dalam Belajar*. Jakarta : Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Silberman, M.L., 2006. *Active Learning*. Bandung : Nusamedia.
- Slavin, R. E. 1992., *Cooperative Learning*. USA : Allyn and Bacon.
- Sudjana, HD. 2000., *Strategi Pembelajaran*. Bandung : Falah production.
- Wulandari, A., 2008. *Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT Sebagai Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar IPS Ekonomi Siswa*. SMPN 10, Bandar Lampung.