

Vol. 6 No. 1 – Mei 2022
Halaman 35 - 41

**PENGGUNAAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE
TEAM GAMES TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN
AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA
KOMPETENSI BENTUK ALJABAR PADA SISWA KELAS VII A
SMP NEGERI 2 KRAMAT SEMESTER GASAL
TAHUN PELAJARAN 2016/2017**

Suwarsono

Guru SMP Negeri 2 Kramat - Tegal

E-mail: suwarsono910@gmail.com

Abstrak

Tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: 1) secara umum bertujuan untuk mengembangkan pola berfikir kritis, logis, dinamis dan kreatif dalam rangka mencapai kompetensi dan meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa SMP Negeri 2 Kramat, 2) secara khusus bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Kramat pada kompetensi Persamaan Garis Lurus. Kegiatan penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang terdiri dari dua siklus. Langkah-langkah setiap siklus terdiri dari Perencanaan (*Planning*), Pelaksanaan Tindakan (*Acting*), Pengamatan (*Observing*), dan Refleksi (*Reflecting*). Pada siklus I dan II hasil diskusi kelompok dipresentasikan didepan kelas dan ditanggapi oleh kelompok lain. Sebelum diberi tindakan hasil belajar peserta didik kelas VIII A dari 34 peserta didik yang tuntas pada tes formatif pertama ada 11 peserta didik atau 32,35%. Peserta didik masih banyak yang mendapat kesulitan dalam memahami materi pelajaran maupun menyelesaikan tugas-tugas yang ada dalam modul. Pada siklus I, nilai hasil belajar peserta didik meningkat ini ditunjukkan oleh banyaknya peserta didik yang tuntas pada tes formatif ke dua ada 20 peserta didik atau 58,82%, ini berkat peran serta peserta didik secara aktif dan kreatif dalam diskusi kelompok maupun dalam presentasi di depan kelas. Pada siklus II, seperti pada siklus I peran serta secara aktif dalam menyelesaikan tugas maupun berdiskusi kelompok akan mempermudah peserta didik untuk memahami materi pembelajaran, ini ditunjukkan bahwa peserta didik yang tuntas pada tes formatif ke tiga ada 28 peserta didik atau 82,35%.

Kata Kunci: Hasil Belajar Matematika; Metode Belajar Kooperatif Tipe *Team Games Tournament*

Abstract

The objectives in this study are as follows: 1) in general it aims to develop critical, logical, dynamic and creative thinking patterns in order to achieve competence and improve activities and learning outcomes of mathematics students of SMP Negeri 2 Kramat, 2) specifically aims to determine the effectiveness of the use of cooperative learning model type TGT in increasing the activity and learning outcomes of class VIII A students of SMP Negeri 2 Kramat on the competence of Straight Line Equations. This research activity uses classroom action research method which consists of two cycles. The steps of each cycle consist of Planning, Acting, Observing, and Reflecting. In cycles I and II, the results of group discussions are presented in front of the class and responded by other groups. Before being given action on the learning outcomes of class VIII A students, of the 34 students who completed the first formative test, there are 11 students or 32.35%. There are still many students who have difficulty understanding the subject matter and completing the tasks in the module. In the first cycle, the value of student learning outcomes increased. This is indicated by the number of students who completed the second formative test, there are 20 students or 58.82%, this is due to the active and creative participation of students in group discussions and in presentations in class. In cycle II, as in cycle I, active participation in completing assignments and in group discussions will make it easier for students to understand the learning material, it is shown that students who complete the third formative test are 28 students or 82.35%.

Keywords: *Mathematics Learning Outcomes; Team Games Tournament Type of Cooperative Learning Method*

PENDAHULUAN

Matematika merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan para siswa agar mereka mampu mengembangkan diri mereka sendiri dan mampu memecahkan masalah yang muncul, maka disamping dibekali dengan pengetahuan dan ketrampilan matematis, mereka sudah seharusnya dibekali juga dengan kemampuan untuk belajar mandiri dan belajar memecahkan masalah. Namun pada kenyataannya selama ini masih banyak orang yang menganggap bahwa matematika adalah pelajaran yang cuma bikin pusing siswa (dan juga orang tuanya) serta dianggap sebagai momok yang menakutkan oleh sebagian siswa. Begitu beratnya gelar yang disandang matematika yang membuat kekhawatiran pada prestasi belajar matematika siswa. Indikasi yang mudah ditemukan pada matematika adalah hasil belajar siswa yang cenderung kurang memuaskan, terutama pada perolehan nilai yang rata-rata di bawah mata pelajaran yang lain. Hal ini pula yang terjadi pada siswa kelas VIIIA SMP Negeri 2 Kramat. Hasil

Suwarsono

belajar siswa pada awal pembelajaran pada kompetensi dasar Persamaan Garis lurus belum menunjukkan hasil seperti yang diharapkan. Data ini ditunjukkan dari hasil ulangan harian pertama bahwa prosentase ketuntasan siswa hanya 40,67% (dengan batas tuntas apabila siswa telah menguasai materi pembelajaran minimal 70% atau mendapat nilai KKM 75).

Ada beberapa faktor yang berkaitan dengan rendahnya hasil belajar, yang paling utama adalah rendahnya minat siswa untuk mengikuti pelajaran dengan baik dan bersungguh-sungguh. Faktor lain yang ikut mempengaruhi adalah cara penyampaian materi atau metode pembelajaran matematika yang monoton. Hal ini dikarenakan pembelajaran masih menggunakan metode mengajar konvensional. Pada pelaksanaannya metode konvensional ini didominasi komunikasi satu arah, yaitu dari guru ke siswa dan kurang merangsang hasrat ingin tahu. Pembelajaran yang seperti ini kurang efektif karena dapat menyebabkan siswa pasif, merasa enggan, takut bahkan malu jika harus berbicara untuk menyampaikan gagasan ataupun menjawab pertanyaan guru.

Dari kenyataan yang ada tersebut, dapat dikatakan bahwa kualitas pembelajaran matematika perlu dioptimalisasi, utamanya dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa. Oleh karena itu dalam membelajarkan matematika kepada siswa, guru hendaknya lebih memilih berbagai variasi pendekatan, strategi dan metode yang sesuai dengan situasi yang mendorong siswa berperan aktif dalam berkompetisi dan memiliki ketrampilan bekerja sama dalam mengembangkan sikap demokratis yang diperlukan dalam pembelajaran sehingga tujuan pembelajaran yang dilaksanakan akan tercapai.

Pada masa sekarang, banyak sekali inovasi model pembelajaran diantaranya adalah model pembelajaran *Cooperative Learning* (CL). Model pembelajaran cooperative learning dengan berbagai tipe sangat menarik para guru di sekolah karena model CL memiliki banyak kelebihan dibanding model-model pembelajaran yang telah dikenal sebelumnya. Model CL berbasis kerjasama antar individu dan kelompok dan saling ketergantungan antar kelompok. Dari berbagai model CL yang ada yang akan diambil dalam penelitian ini adalah model CL tipe *Team Games Tournament* (TGT).

Team Games Tournament (TGT) sebagai salah satu model pembelajaran kooperatif yang cocok untuk diterapkan hampir seluruh mata pelajaran dan tingkatan kelas. Menurut Slavin (1995) pembelajaran kooperatif tipe TGT terdiri dari 5 langkah tahapan, yaitu : tahap penyajian kelas (*class precentation*), belajar dalam kelompok (*team*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*) dan penghargaan kelompok (*team recognition*). Melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT siswa diharapkan berperan

secara aktif dan kreatif dalam menyelesaikan permasalahan atau soal-soal kompetensi yang sedang dipelajari, sehingga kesulitan yang dihadapi siswa selama ini dapat tereliminir. Dengan demikian kompetensi yang diharapkan dimiliki oleh siswa dapat tercapai. Dari uraian di atas, maka penulis ingin melakukan penelitian tentang: "Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Kramat pada kompetensi Persamaan Garis Lurus".

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian ini adalah: Apakah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa kelas VIIIA SMP Negeri 2 Kramat pada kompetensi Persamaan Garis Lurus?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus. Langkah-langkah dalam setiap siklus terdiri dari: Perencanaan(*Planning*), Pelaksanaan tindakan(*Acting*), Pengamatan(*Observing*), dan refleksi(*Reflecting*). Penelitian ini dilaksanakan di kelas VIIIA SMP Negeri 2 Kramat selama dua minggu yaitu pada minggu ke tiga bulan Oktober 2016 dan minggu pertama bulan November 2016. Dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer dan data sekunder. Sumber data primer yang dikumpulkan dalam penelitian ini diambil dari hasil belajar peserta didik yang berupa nilai tes. Dalam hal ini tes diberikan kepada peserta didik untuk memperoleh nilai ulangan harian (tes formatif). Sedangkan sumber data sekunder diperoleh dari data observasi selama tindakan berlangsung.

Dalam penelitian ini menggunakan dua teknik pengumpulan data, yaitu teknik tes dan teknik observasi. Teknik tes digunakan untuk mengukur kemajuan hasil belajar peserta didik dalam bentuk hasil belajar. Teknik observasi digunakan untuk merekam aktivitas siswa dalam pembelajaran maupun untuk mengetahui kemajuan proses pembelajaran. Alat pengumpulan data meliputi butir soal tes dan lembar observasi. Butir soal tes digunakan sebagai alat untuk mengumpulkan data dalam mengukur hasil belajar peserta didik setelah dilakukan tindakan. Sedangkan lembar observasi dalam penelitian ini berisikan catatan kejadian selama proses pembelajaran berlangsung. Lembar observasi merupakan alat untuk memantau dan mengumpulkan data perkembangan serta kemajuan peserta didik dalam mengikuti proses

pembelajaran maupun untuk mengumpulkan data perkembangan dari pembelajaran itu sendiri.

Data yang dianalisis dalam penelitian ini meliputi data primer dan data sekunder. Analisis data yang pertama merupakan analisis dari data primer yaitu hasil belajar yang merupakan hasil tes formatif. Hasil belajar peserta didik dianalisis dengan diskriptif komparatif yaitu membandingkan nilai data awal tes formatif antar siklus dengan indikator kinerja yang telah ditetapkan sebelumnya. Sedangkan analisis data yang kedua yaitu analisis data sekunder. Data dari hasil observasi tindakan dianalisis dengan cara diskriptif kualitatif dan dilakukan refleksi dari hasil beberapa kejadian dalam proses pembelajaran.

PEMBAHASAN

Besarnya peningkatan aktivitas siswa pada setiap siklusnya dapat dilihat dari tabel berikut ini:

Tabel. 1. Hasil Observasi Aktivitas Siswa Pembelajaran Cooperative Learning Antar Siklus

No	Indikator Observasi	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	Siswa yang mendengarkan penjelasan dari guru	2,38	56,25	3,12	88	3,50	99,17
2	Siswa yang mau menanyakan hal yang belum dipahami	1,06	25,00	2,29	65	3,09	87,50
3	Siswa yang mau memberi tanggapan terhadap siswa yang memberikan saran	1,03	24,30	2,29	65	3,00	85,00
4	Siswa yang menyimpulkan materi bersama dengan guru	1,24	29,17	2,29	65	3,03	85,83
Rata-rata Skor		1,43	33,68	2,50	70,75	3,15	89,24
Kriteria		Tidak Aktif		Kurang Aktif		Aktif	

Berdasarkan tabel 1 diatas diperoleh data bahwa skor rata-rata siswa yang melakukan aktivitas pembelajaran sesuai dengan keempat indikator observasi pada kondisi awal sebanyak sebesar 1,43, pada siklus I sebesar 2,50 dan pada siklus II sebesar 3,15. Jika peningkatan rata-rata skor siswa yang melakukan aktivitas pembelajaran ini dibuat persentase rata-rata diperoleh data bahwa persentase rata-rata pada kondisi awal sebesar 33,68%, pada siklus I sebesar 70,75% sehingga keduanya jika dibandingkan mengalami peningkatan sebesar 37,07%. Pada siklus II aktivitas siswa mencapai persentase rata-rata sebesar 89,24% atau meningkat sebesar 55,56% jika dibandingkan dengan siklus I.

Tabel. 2. Nilai Hasil Belajar Siswa Pelajaran *Cooperative Learning* antar Siklus

No	Indikator Observasi	Kondisi Awal		Siklus I		Siklus II	
		Skor	%	Skor	%	Skor	%
1	Jumlah Nilai	2076	61,06	2247	66,09	2647	77,85
2	Rata-rata nilai	61,06	61,06	66,09	66,09	77,85	77,85
3	Jumlah Siswa Tuntas	11	32,35	20	58,82	28	82,35

Berdasarkan tabel 2 diatas diperoleh data bahwa nilai hasil belajar siswa pada saat pembelajaran pada kondisi awal jumlah siswa tuntas 11 siswa pada siklus I jumlah siswa tuntas 20 siswa dan pada siklus II jumlah siswa tuntas 28 siswa. Jika peningkatan jumlah siswa tuntas dalam pembelajaran ini dibuat persentase diperoleh data bahwa persentase jumlah siswa tuntas pada kondisi awal sebesar 32,35%, pada siklus I persentase jumlah siswa tuntas sebesar 58,82% sehingga keduanya jika dibandingkan mengalami peningkatan sebesar 26,47%. Pada siklus II persentase jumlah siswa tuntas mencapai 82,35% atau meningkat sebesar 23,53% jika dibandingkan dengan siklus I.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya berkaitan dengan perencanaan, pelaksanaan dan hasil belajar Matematika materi Garis dan Sudut dengan metode *Team Games Tournament (TGT)* diambil simpulan sebagai berikut:

- 1) Hasil belajar siswa pada pembelajaran Matematika meningkat dari kondisi awal dengan presentase ketuntasan belajar 32,35 % menjadi 58,82 % pada siklus I dan 82,35 % pada siklus II.
- 2) Aktivitas siswa dalam pembelajaran Matematika materi Garis dan Sudut meningkat dari kondisi awal 1,43 kategori tidak aktif, pada siklus I sebesar 2,50 kategori kurang aktif dan meningkat di siklus II dengan rata-rata skor 3,15 termasuk dalam kategori Aktif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini kami sampaikan ucapan terima kasih kepada: 1) Bapak Ali Komsakum, S.Pd, M.Pd yang telah mengizinkan dan memberi motivasi kepada kami sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. 2) Bapak dan ibu guru yang telah membantu kami dalam pelaksanaan penelitian ini. 3) Anak-anaku peserta didik kelas VIIIA SMP Negeri 2 Kramat yang telah dengan sungguh-sungguh dalam mengikuti kegiatan pembelajaran dalam rangka pelaksanaan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Rohani, 2004. *Pengelolaan Pengajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Mohammad Soleh. 1988. *Pokok-pokok pengajaran Matematika sekolah*, Jakarta: Depdikbud.
- Nana Sudjana. 1989. *Dasar-dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.
- Nana Sudjana. 2007. *Teknologi pengajaran*, Bandung: Sinar Baru.
- Roy Hollands. 1984. *Kamus Matematika*. Jakarta: Erlangga.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Factor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Suharsini Arikunto. 2006. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Susilo. 2007. *Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Pustaka Book Publisher.
- Tim Matematika. 2004. *Bahan Sosialisasi Kurikulum SMK 2004*. Direktorat Kejuruan.
- _____. 2005. *Materi Diklat Guru Matematika SMK Melalui Dana School Grant*, Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan.
- Tim Penyusun kamus pusat pembinaan dan pengembangan bahasa. 1995. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.