

**Peningkatkan Hasil Belajar Melalui Model TGT (*Teamsgames Tournament*)
Pada Mata Pelajaran Matematika di SD Negeri 4 Jati Mulyo**

SUMARNI

STKIP Al Islam Tunas Bangsa Bandar Lampung

Abstract:

This research was conducted to examine the use of TGT (Teams Games Tournament) as the effort to improve student learning outcomes in mathematics in grade II SD Negeri 4 Jatimulyo Jati Agung subdistrict South Lampung. This research is a class action research which used sample of 20 students in the Class II SDN 4 Jati Agung subdistrict South Lampung regency. The research process is conducted through three cycles of the overall data were taken using observation and tests. The results showed that the use TGT (Teams Games Tournament) has a positive impact on learning outcomes. It can be seen from the increase in the students' score as well as the learning activities in the classroom which proves the method TGT (Teams Games Tournament) in Mathematics can improve student learning achievement. Thus the method of TGT as an effort to improve student learning outcomes in learning in mathematics class II SDN 4 Mulyo Jati Agung Jati subdistrict South Lampung regency in the academic year 2014/2015 is proven to improve learning outcomes.

Keywords: *TGT (Teams Games Tournament), learning outcomes, learning activities*

Abstrak:

Penelitian ini dilakukan untuk menguji penggunaan TGT (Teams Games Tournament) sebagai upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam matematika di kelas II SD Negeri 4 Jatimulyo Jati Agung kecamatan Lampung Selatan. Penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang menggunakan sampel 20 siswa di Kelas II SDN 4 Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan. Proses penelitian dilakukan melalui tiga siklus dari keseluruhan data yang diambil menggunakan observasi dan tes. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan TGT (Teams Games Tournament) memiliki dampak positif pada hasil belajar. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan skor siswa serta kegiatan pembelajaran di kelas yang membuktikan metode TGT (Teams Games Tournament) dalam Matematika dapat meningkatkan prestasi belajar siswa. Dengan demikian metode TGT sebagai upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika kelas II SDN 4 Mulyo Jati Agung Jati Kabupaten Lampung Selatan pada tahun akademik 2014/2015 terbukti meningkatkan hasil belajar.

Kata kunci: TGT (Teams Games Tournament), hasil belajar, kegiatan belajar

PENDAHULUAN

Pendidikan di Sekolah Dasar merupakan pondasi yang sangat bermanfaat dalam memasuki jenjang pendidikan yang lebih tinggi. Oleh karena itu, optimalisasi pembelajaran SD perlu mendapatkan perhatian khusus sebagai pondasi pemahaman siswa pada pembelajaran selanjutnya.

Matematika sebagai salah satu pelajaran yang diberikan mulai jenjang Sekolah Dasar harus pula memperkuat pondasi tersebut. Menurut GBPP mata

pelajaran matematika di SD (2006:70) tujuan khusus pengajaran matematika yaitu menumbuhkan serta mengembangkan ketrampilan berhitung sebagai alat dalam kehidupan sehari-hari serta mengembangkan pengetahuan dasar matematika sebagai bekal belajar lebih lanjut. Namun kenyataannya menunjukkan bahwa masih banyak siswa sekolah dasar masih rendah kemampuannya dalam mengerjakan berhitung atau matematika, mereka menyenangi matematika hanya pada permulaan matematika yang sederhana. Makin tinggi tingkat sekolahnya, makin sukar matematika yang dipelajari sehingga semakin berkurang minat belajarnya.

Matematika dianggap salah satu ilmu yang sukar. Kadang-kadang mereka terpaksa mengikuti pelajaran matematika hanya karena takut dimarahi oleh guru, sehingga siswa mengikuti pelajaran hanya asal-asalan saja, dampaknya siswa tidak memiliki kemampuan untuk memahami sekaligus memecahkan masalah-masalah matematika yang sangat erat hubungannya dengan kehidupan sehari-harinya. Sedangkan matematika berfungsi sebagai alat mengembangkan komunikasi dengan lambang serta ketajaman penalaran yang dapat membantu memperjelas dan menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

Beberapa faktor patut diduga sehingga penyebab tidak keberhasilan siswa diantaranya adalah jumlah siswa yang cukup banyak ukuran kelas di SD yaitu sebanyak 35 siswa, sehingga didalam kelas cenderung untuk berbicara sendiri kurang perhatian terhadap pelajaran. Faktor lain yang mempengaruhi ketidak berhasilan siswa adalah soal-soal atau cara pengajarannya kurang memotivasi siswa dalam belajar.

Siswa SD setelah selesai mempelajari matematika bukan saja diharapkan memiliki sikap kritis, cermat, jujur dan cara pikir logis dan rasional dalam menyelesaikan suatu masalah melainkan juga harus mampu menerapkan matematika dalam kehidupan sehari-hari serta memiliki pengetahuan matematika yang cukup kuat sebagai bekal untuk mempelajari matematika lebih lanjut dan dalam mempelajari ilmu-ilmu lain.

Belajar matematika adalah belajar tentang konsep-konsep dan struktur-struktur matematika yang terdapat dalam materi - materi yang dipelajari serta menjalankan hubungan antar konsep-konsep dan struktur struktur itu. Lain dari itu peserta didik lebih mudah mengingat matematika itu bila yang dipelajari merupakan pola yang struktur. Perubahan tingkah laku sebagai hasil belajar matematika mampu-nyai empat aspek yaitu fakta, konsep, prinsip, dan skill.

Hasil belajar siswa khususnya dalam mata pelajaran Matematika selalu bervariasi, hal ini disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut adalah faktor dalam dan faktor luar individu. "Faktor dalam meliputi : keadaan, motivasi, minat, intelegensi dan bakat siswa. Faktor luar meliputi : fasilitas belajar, waktu, media belajar, dan cara mengajar" (Soemadi Suryabrata 1981 : 7). Selain itu, hasil belajar dapat pula dipengaruhi oleh faktor psikologi seperti kecerdasan, motivasi, perhatian, penginderaan, cita-cita peserta didik, kebugaran fisik dan mental, serta lingkungan yang menunjang (Rusyan, 1993 : 32).

Dalam proses belajar matematika, aktivitas siswa memegang peranan yang sangat penting, karena dengan adanya aktivitas belajar siswa mampu menggunakan metode-metode yang ada untuk menyelesaikan soal-soal untuk dipecahkan secara bersama-sama, memberikan motivasi bagi teman dalam kelompok, dan dapat menciptakan situasi belajar matematika menjadi lebih aktif.

Menurut Rochman Natawijaya dalam Depdiknas (2005: 31) Belajar aktif merupakan suatu sistem belajar mengajar yang menekankan keaktifan siswa secara fisik, mental intelektual dan emosional guna memperoleh hasil belajar yang berupa perpaduan antara aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Jadi apabila siswa yang aktif dapat memperoleh hasil yang lebih optimal. Hal tersebut diperkuat oleh pendapat (Slavin, 2008: 162) aktivitas siswa pada model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam hal ini menunjukkan bahwa semakin aktif siswa pada proses pembelajaran maka semakin tinggi pula hasil belajarnya.

Model pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status, melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif model Teams Games Tournament (TGT) memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar.

Penerapan model ini dengan cara mengelompokkan siswa heterogen, tugas tiap kelompok bisa sama bisa berbeda. Setelah memperoleh tugas, setiap kelompok bekerja sama dalam bentuk kerja individual dan diskusi. Usahakan dinamika kelompok kohesif dan kompak serta tumbuh rasa kompetisi antar kelompok, suasana diskusi nyaman dan menyenangkan seperti dalam kondisi permainan (games) yaitu dengan cara guru bersikap terbuka, ramah, lembut, santun, dan ada sajian bodoran. Setelah selesai kerja kelompok sajikan hasil kelompok sehingga terjadi diskusi kelas.

Dari uraian diatas, maka diperlukan penelitian lebih lanjut mengenai efektifitas penggunaan TGT (*Teams Games Tournament*) sebagai upaya meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Matematika Menggunakan Model Pembelajaran Terstruktur pada Siswa Kelas II SD Negeri 4 Jati Mulyo Semester ganjil Tahun Pelajaran 2015/2016.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan yang menggunakan model Kemmis dan Taggart yang terdiri dari empat komponen, yaitu: perencanaan (*planning*), tindakan (*acting*) dan pengamatan (*observing*), serta refleksi (*reflecting*) dan mengambil sampel sebanyak 20 orang siswa di Kelas II SDN 4 Jati Agung Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan (a) Catatan Dokumentasi dan (b) tes. Jenis instrumen yang digunakan menggunakan berupa lembar observasi serta tes kemampuan siswa dalam mata pelajaran Matematika, untuk mengukur tingkat keberhasilan atau ketercapaian tujuan pembelajaran.

Teknik analisis data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah melalui teknik analisis data kualitatif. Analisis data kualitatif menggunakan teknik menurut Miles dan Huberman yang terdiri dari: data *reduction*, data *display*, data *concluding drawing/verification* (Huberman, 1989: 21-22).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Berdasarkan hasil observasi yang telah peneliti lakukan diperoleh bahwa aktivitas guru pada pelaksanaan siklus I belum optimal. Guru sudah melakukan tahapan-tahapan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT akan tetapi ada beberapa poin yang belum maksimal yaitu beberapa siswa terlihat kurang tertarik terhadap penjelasan guru. Hal tersebut mengakibatkan beberapa siswa tidak memahami materi yang sedang dipelajari. Dampaknya sebagian besar siswa memilih diam pada saat kegiatan tanya jawab. Selain itu dalam kegiatan pembimbingan kelompok kurang menyeluruh sehingga beberapa siswa cenderung pasif dalam kegiatan kelompok. Kegiatan guru yang sudah terlaksana dengan baik antara lain: membentuk kelompok secara heterogen, mengatur tempat duduk siswa, membagikan Lembar Kerja Siswa (LKS) kepada tiap kelompok, melaksanakan game akademik, menghitung perolehan skor tiap tim, memberikan penghargaan terhadap tim yang mendapatkan skor tertinggi.

Untuk melihat temuan secara garis besar dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 1. Nilai Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Nisn	Siklus I
1	Fauzan Bagir	1839	40
2	Febi Leastari	1842	40
3	Gian Leony Hartapratama	1843	40
4	Irfan Trihatmoko	1844	40
5	Irsyad Raffi arsalan	1845	40
6	Mahendra Lukman	1846	50
7	Masruroh	1847	50
8	muhamad Alfian	1848	50
9	Muhamad Riza Aditya	1849	40
10	Nevy Adelia	1852	40
11	Nofriansyah	1853	60
12	Noval wildan Al Manda	1854	60
13	Ridwan Faudi	1855	40
14	Risma Mutia Oktaviani	1857	40
15	Riyan Andriyanto	1859	50
16	Rizky Ilham Abadi	1860	50
17	Romi	1861	50
18	Rudianto	1862	30
19	Sheila Mardianty	1863	30
20	Sharhan Haqqi	1864	30

Berdasarkan hasil yang peneliti peroleh pada siklus I peneliti merasa belum cukup puas sehingga peneliti berupaya untuk melaksanakan siklus II dengan mempertimbangkan kendala-kendala yang muncul pada siklus I. Kendala-kendala yang muncul pada siklus I digunakan sebagai acuan untuk perbaikan dalam merencanakan siklus II. Adapun perbaikan-perbaikan tersebut adalah Guru harus membimbing siswa secara menyeluruh dalam kegiatan kelompok.

Siklus II

Pada tahap perencanaan langkah-langkah yang peneliti lakukan yaitu berdiskusi dengan guru tentang pelaksanaan siklus II berdasarkan perbaikan-perbaikan yang akan diterapkan terkait kekurangan pada siklus I. Perbaikan

tersebut antara yaitu membimbing siswa secara menyeluruh dalam kegiatan kelompok terkait materi pembelajaran.

Aktivitas guru pada pelaksanaan siklus II sudah optimal. Hal ini diidentifikasi pada guru yang sudah melakukan tahapan pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dengan baik. Kendala-kendala yang muncul pada siklus I dapat diatasi melalui perbaikan-perbaikan yang dilaksanakan pada siklus II.

Akan tetapi pada siklus II ini hasil juga belum maksimal karena ada beberapa poin yang belum maksimal yaitu kurangnya partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran. Dampaknya sebagian besar siswa memilih diam pada saat kegiatan tanya jawab. Selain itu dalam kegiatan pembimbingan kelompok kurang menyeluruh sehingga beberapa siswa cenderung pasif dalam kegiatan kelompok.

Untuk melihat temuan secara garis besar dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 2 Nilai Siswa Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Nisn	Siklus II
1	Fauzan Bagir	1839	50
2	Febi Leastari	1842	50
3	Gian Leony	1843	50
4	Irfan Trihatmoko	1844	50
5	Irsyad Raffi arsalan	1845	50
6	Mahendra Lukman	1846	60
7	Masruroh	1847	60
8	muhamad Alfian	1848	80
9	Muhamad Riza Aditya	1849	50
10	Nevy Adelia	1852	50
11	Nofriansyah	1853	70
12	Noval wildan Al Manda	1854	70
13	Ridwan Faudi	1855	50
14	Risma Mutia Oktaviani	1857	60
15	Riyan Andriyanto	1859	60
16	Rizky Ilham Abadi	1860	60
17	Romi	1861	70
18	Rudianto	1862	50
19	Sheila Mardianty	1863	50
20	Sharhan Haqqi	1864	50

Berdasarkan hasil yang peneliti peroleh pada siklus II peneliti merasa belum cukup puas sehingga peneliti berupaya untuk melaksanakan siklus III dengan mempertimbangkan kendala-kendala yang muncul pada siklus II. Kendala-kendala yang muncul pada siklus II digunakan sebagai acuan untuk perbaikan dalam merencanakan siklus III. Adapun perbaikan-perbaikan tersebut adalah guru harus memancing siswa agar aktif sehingga terjadi interaksi antar guru dan siswa.

Siklus III

Pada siklus III siswa tampak aktif mengikuti pembelajaran. Interaksi antar guru dan siswa sudah mulai terlihat dari beberapa siswa yang melakukan tanya jawab terhadap guru. Semua anggota kelompok bertanggungjawab dalam kegiatan kelompoknya.

Untuk melihat temuan secara garis besar dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

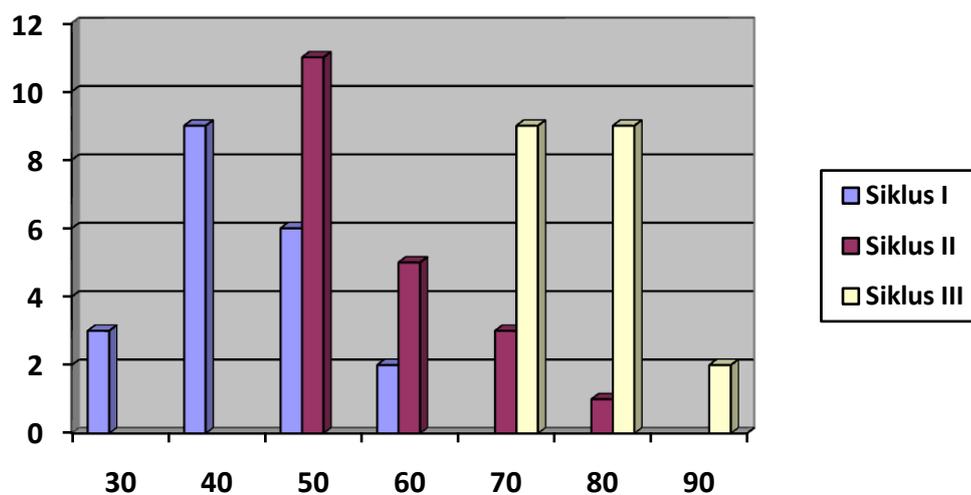
Tabel 3 Nilai Siswa Pada Siklus III

No	Nama Siswa	Nisn	Siklus III
1	Fauzan Bagir	1839	70
2	Febi Leastari	1842	70
3	Gian Leony	1843	70
4	Irfan Trihatmoko	1844	70
5	Irsyad Raffi arsalan	1845	70
6	Mahendra Lukman	1846	80
7	Masruroh	1847	80
8	muhamad Alfian	1848	80
9	Muhamad Riza Aditya	1849	80
10	Nevy Adelia	1852	80
11	Nofriansyah	1853	90
12	Noval wildan Al Manda	1854	90
13	Ridwan Faudi	1855	80
14	Risma Mutia Oktaviani	1857	80
15	Riyan Andriyanto	1859	80
16	Rizky Ilham Abadi	1860	80
17	Romi	1861	80
18	Rudianto	1862	80
19	Sheila Mardianty	1863	70
20	Sharhan Haqqi	1864	70

Kesimpulan perbaikan pembelajaran Matematika dari ketiga siklus adalah sebagai berikut sebagai data Penelitian Tindakan Kelas

Tabel 4. Perolehan data pembelajaran dari ketiga siklus

No	Nama Siswa	Nisn	Siklus I	Siklus II	Siklus III
1	Fauzan Bagir	1839	40	50	70
2	Febi Leastari	1842	40	50	70
3	Gian Leony Hartapratama	1843	40	50	70
4	Irfan Trihatmoko	1844	40	50	70
5	Irsyad Raffi arsalan	1845	40	50	70
6	Mahendra Lukman Hakim	1846	50	60	80
7	Masruroh	1847	50	60	80
8	muhamad Alfian	1848	50	80	80
9	Muhamad Riza Aditya	1849	40	50	80
10	Nevy Adelia	1852	40	50	80
11	Nofriansyah	1853	60	70	90
12	Noval wildan Al Manda	1854	60	70	90
13	Ridwan Faudi	1855	40	50	80
14	Risma Mutia Oktaviani	1857	40	60	80
15	Riyan Andriyanto	1859	50	60	80
16	Rizky Ilham Abadi	1860	50	60	80
17	Romi	1861	50	70	80
18	Rudianto	1862	30	50	80
19	Sheila Mardianty	1863	30	50	70
20	Sharhan Haqqi	1864	30	50	70



Grafik 1. Pencapaian Matematika siklus I, II dan III

Berdasarkan deskriptif temuan dan hasil pengolahan data penulis merenungkan dan mengingat kembali apa yang telah dilaksanakan selama pembelajaran siklus I, siklus II dan siklus III. Hasil pembelajaran siklus I direfleksikan atau melakukan tindakan perbaikan, tindakan perbaikan siklus II dan III.

Berdasarkan hal tersebut dapat diketahui bahwa kriteria keberhasilan sudah tercapai, sehingga penelitian dihentikan. Refleksi proses pembelajaran sebagai berikut:

- a. Kegiatan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sudah berjalan dengan baik.
- b. Siswa sudah bertanggung jawab pada kelompoknya, yakni mengerjakan tugas kelompok dengan baik dan aktif dalam proses pembelajaran.
- c. Siswa melaksanakan game akademik dengan baik.
- d. Penelitian tindakan kelas atau PTK dinyatakan berhasil karena telah memenuhi KKM.

Berdasarkan observasi di harapkan dalam setiap pembelajaran hendaknya guru jangan menggunakan model pembelajaran yang kurang tepat. Kegiatan pembelajaran masih mengaplikasikan model pembelajaran yang kegiatannya berpusat pada guru (*teacher centered*), sehingga siswa kurang aktif dalam kegiatan pembelajaran. Hal tersebut bertentangan dengan pendapat Agus Suprijono (2012: 30-31) menyatakan bahwa “pengetahuan adalah hasil konstruksi dari kegiatan atau tindakan seseorang sehingga pengetahuan seharusnya dikonstruksikan (dibangun) bukan dipersepsi secara langsung oleh indra”.

Di sisi lain matematika merupakan pelajaran yang memerlukan cara berpikir ekstra keras sehingga guru hendaknya menggunakan strategi pembelajaran yang menyenangkan agar dapat menurunkan ketegangan berpikir anak. Salah satu pembelajaran yang menyenangkan adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif yang salah satunya adalah tipe *Teams Games Tournaments*

(TGT) di mana terdapat game akademik yang sesuai dengan sifat anak usia sekolah dasar yang senang bermain. Hal tersebut senada dengan pendapat Slavin (2008: 163) menyatakan bahwa TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain. Melalui turnamen akademik, kuis serta penghargaan bagi tim yang memperoleh skor tertinggi menjadikan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa.

Dengan pembelajaran yang menyenangkan tersebut, peserta didik dapat dengan mudah memahami materi pelajaran dengan cepat sehingga hasil belajar peserta didik pun dapat meningkat. Oleh karena itu, pembelajaran matematika hendaknya menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT. Temuan data yang diperoleh penulis dan berdasarkan hasil diskusi secara supervisor bahwa selain pelajaran perbaikan dilaksanakan yaitu tiga siklus yaitu siklus I, siklus II, dan siklus III terdapat temuan yang berarti.

Pada siklus I terdapat capaian prestasi yang ada sebagai titik awal untuk mengetahui ada tidaknya kemajuan hasil belajar siswa. Pada siklus II dilaksanakan dapat di katakana bahwa proses perbaikan pembelajaran berjalan dengan baik. Hal ini di sebabkan pada suatu proses perbaikan pembelajaran itu, guru sudah memberikan konsep dasar pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa dalam pembelajaran mulai tambah meningkat. Boleh jadi materi yang diberikan juga menarik minat siswa sehingga siswa lebih mudah menerima materi. Pada siklus III baik mata pelajaran Matematika penulis membandingkan dengan perolehan pada siklus I siklus II. Matematika yang disertai dengan metode mengajar bervariasi yang diberikan dapat menambah minat belajar dalam siswa sehingga menjadikan siswa aktif dalam pembelajaran. Melihat persentase keberhasilan siswa dari nilai tes formatif ternyata terdapat kemajuan yang cukup baik, dari hasil perbaikan pembelajaran dapat dicapai sesuai dengan harapan dan tujuan meskipun dari ketiga siklus tidak mencapai satupun yang 100 % keberhasilannya, hal ini

penulis sadar karena dalam satu kelas integritas siswa tidak sama dan pasti ada integritasnya rendah.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian mengungkapkan bahwa penggunaan TGT (*Teams Games Tournament*) sudah sangat tepat atau sesuai dengan materi belajar dan dapat memberikan dampak positif dalam pembelajaran. Hal ini membuktikan metode TGT (*Teams Games Tournament*) dalam pembelajaran Matematika dapat meningkatkan belajar siswa. Dengan demikian semakin tinggi minat, kreativitas, dan motivasi belajar siswa semakin baik pula presentase hasil belajar siswa. Hal ini membuktikan bahwa upaya meningkatkan hasil belajar siswa dalam belajar dengan menggunakan TGT pada mata pelajaran Matematika kelas II SDN 4 Jati Mulyo Kecamatan Jati Agung Kabupaten Lampung Selatan tahun pelajaran 2015/2016 dapat meningkatkan hasil belajar.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamzah B. Uno. (2008). *Model Pembelajaran Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Etin Solihatin & Raharjo. (2009). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Miftahul Huda. (2011). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Terapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Nur Asma. (2006). *Model Pembelajaran Kooperatif*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Soewito dkk. (1992). *Pendidikan Matematika I*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2010). *Statistik untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Udin S Winataputra. (2001). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta : PAU-PPAI Universitas Terbuka.