

**UPAYA MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF
TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENT SISWA
KELAS VIIB SMP PGRI KASIHAN**

Exa Jati Purwani

Universitas PGRI Yogyakarta
exajati@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar pada materi persamaan dan pertidaksamaan linear satu variabel dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament.

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan subjek penelitian yaitu siswa kelas VIIB SMP PGRI Kasihan tahun ajaran 2014/2015 yang terdiri dari 25 siswa. Sedangkan objek penelitian ini yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus dimana setiap siklusnya dilaksanakan dalam 3 pertemuan. Instrumen yang digunakan berupa lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran, lembar observasi aktivitas siswa, angket aktivitas siswa, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data adalah analisis data deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif.

Berdasarkan hasil lembar observasi keterlaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament pada siswa kelas VIIB SMP PGRI Kasihan dapat disimpulkan bahwa: (1) rata-rata aktivitas belajar siswa siklus I yaitu 65,8% (katagori sedang) meningkat menjadi 73,875% (katagori tinggi) pada siklus II; (2) Rata-rata nilai tes hasil belajar siswa adalah 44,67 pada pra tindakan, kemudian meningkat menjadi 73,2 pada siklus I, dan 77,76 pada siklus II; (3) Persentase skor tes hasil belajar matematika siswa juga mengalami peningkatan. Pada pra tindakan 0%, pada siklus I 52%, dan pada siklus II 76%.

Kata Kunci: Aktivitas, Hasil Belajar Matematika, dan kooperatif tipe Teams Games Tournament

PENDAHULUAN

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada siswa kelas VII B SMP PGRI Kasihan dalam proses pembelajaran siswa cenderung kurang aktif dalam mengikuti pelajaran. Banyak siswa yang tidak fokus dan kurang memahami materi yang disampaikan

guru meskipun mereka memerhatikankannya. Hal ini terbukti pada saat proses pembelajaran berlangsung banyak siswa yang tidak bisa dan merasa kesulitan saat mengerjakan tugas yang diberikan guru, tetapi mereka lebih memilih diam dan tidak bertanya.

Saat proses pembelajaran berlangsung guru sudah mulai menggunakan model pembelajaran tutor sebaya dengan cara menggunakan beberapa guru kecil yang dipilih oleh guru yang bertugas untuk mengajarkan materi kepada teman-temannya, tetapi masih ada beberapa siswa yang tidak memperhatikan guru saat mengajar, pada proses pembelajaran siswa kurang aktif dalam bertanya, mengeluarkan ide dan pendapat.

Kurangnya aktivitas siswa kelas VII B SMP PGRI Kasihan dalam proses pembelajaran matematika dan rendahnya hasil belajar siswa terbukti pada saat Ulangan Akhir Semester ganjil hanya ada 28% siswa yang mencapai ketuntasan, dimana KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran matematika adalah 71. Karena itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa antara lain dapat digunakan dengan penggunaan alat peraga dan pemilihan model pembelajaran yang tepat.

Mengingat pentingnya pelajaran matematika, siswa Sekolah Menengah Pertama, harus memperhatikan tiga unsur yaitu siswa sebagai peserta didik, guru sebagai pendidik, serta lingkungan yang digunakan untuk memperbaiki mutu pengajaran matematika.

Pembelajaran matematika selama ini kurang diminati oleh siswa, hal tersebut dikarenakan matematika dianggap sebagai pelajaran yang sulit.

Mengingat sangat pentingnya pelajaran matematika bagi kehidupan, perlu adanya perbaikan dalam proses belajar mengajar yang dilakukan oleh guru dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan dapat membuat siswa menjadi lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar, salah satunya dengan menggunakan model pembelajaran kooperative tipe Teams Games Tournament.

Model pembelajaran kooperative tipe Teams Games Tournament adalah salah satu tipe atau model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa. Aktivitas belajar dengan permainan yang dirancang dalam pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dapat menumbuhkan rasa tanggung jawab, kejujuran, kerja sama, dan persaingan sehat yang diharapkan dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Berdasarkan permasalahan di atas peneliti berkolaborasi dengan guru melakukan suatu penelitian tindakan kelas yang berjudul "Upaya Meningkatkan Aktivitas dan Hasil

Belajar Matematika Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Siswa Kelas VII B SMP PGRI Kasihan”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain:

1. Bagi Peneliti
 - a. Dapat dijadikan sebagai pengalaman penelitian tindakan kelas.
 - b. Dapat meningkatkan proses pemahaman pada suatu model pembelajaran tertentu.
2. Bagi Guru
 - a. Guru mampu dan mau merefleksi dalam tugasnya sehingga dapat meningkatkan kemampuannya sebagai pendidik.
 - b. Menjadikan guru menjadi guru yang lebih profesional.
 - c. Guru dapat menemukan cara untuk mengatasi masalah dalam pembelajaran.
3. Bagi Siswa
 - a. Dapat meningkatkan prestasi belajar matematika.
 - b. Dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar matematika dan mengembangkan potensi yang dimiliki dalam diri masing-masing siswa.
4. Bagi Sekolah

- a. Mengetahui kekurangan dalam kegiatan pembelajaran yang harus segera diperbaiki.
- b. Dapat meningkatkan kemajuan proses pembelajaran di sekolah.

KAJIAN TEORI

Pembelajaran matematika dapat disimpulkan sebagai proses interaksi antara guru dan siswa yang melibatkan pengembangan pola berfikir dan mengolah logika pada suatu lingkungan belajar yang sengaja diciptakan oleh guru dengan berbagai metode agar program belajar matematika tumbuh dan berkembang secara optimal dan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara efektif dan efisien.

Aktivitas adalah segala perbuatan yang sengaja dirancang oleh guru untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa seperti kegiatan diskusi, demonstrasi, simulasi, melakukan percobaan dan lain sebagainya (Wina Sanjaya, 2006: 176). Sekolah merupakan salah satu pusat kegiatan belajar atau aktivitas belajar, banyak jenis aktivitas yang dapat dilakukan oleh siswa disekolah. Menurut Paul B. Diedrich dalam Noer Rohmah (2012:268) membuat daftar aktivitas siswa yang antara lain dapat digolongkan sebagai berikut:

- a. Visual activities, yang termasuk didalamnya misalnya: membaca,

- memperhatikan menggambar, percobaan, pekerjaan orang lain.
- b. Oral activities, seperti menyatakan merumuskan, bertanya, memberi saran, mengeluarkan pendapat, mengadakan wawancara, diskusi.
 - c. Listening activities, sebagai contoh mendengarkan: uraian, percakapan, diskusi, musik, pidato.
 - d. Writing activities, seperti menulis cerita, karangan, LKS, angket, menyalin.
 - e. Drawing activities, misalnya: menggambar, membuat grafik, peta, diagram.
 - f. Motor activities, yang termasuk didalamnya antara lain: melakukan percobaan, membuat konstruksi, model mereparasi, bermain, berkebun.
 - g. Mental activities, sebagai contoh misalnya: menanggapi, mengingat, memecahkan masalah (soal), menganalisis, melihat hubungan, mengambil keputusan.
 - h. Emotional activities, seperti misalnya: menaruh minat, merasa bosan, gembira, bersemangat, bergairah, berani, tenang, gugup.

Benyamin Bloom dalam Sri Esti Wuryani Djiwandono (2002:210-211) mengemukakan secara garis besar hasil belajar dibagi menjadi tiga ranah, yaitu ranah kognitif, ranah afektif dan ranah

psikomotorik. Domain dari ranah kognitif terdiri atas: pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6). Domain kognitif mempunyai beberapa lingkup dan tujuan, yaitu:

- a. Pengetahuan (knowledge), meliputi akan hal-hal yang pernah dipelajari dan disimpan dalam ingatan, yang dapat digali saat dibutuhkan melalui bentuk mengingat kembali, hal itu dapat meliputi metode, kaidah, prinsip dan fakta.
- b. Pemahaman (comprehension), meliputi kemampuan untuk menangkap arti dari mata pelajaran yang dipelajari. Kemampuan ini dinyatakan dalam menguraikan isi pokok dari suatu bacaan.
- c. Penerapan (application), meliputi kemampuan kognisi yang mengharuskan siswa mampu mendemonstrasikan pemahaman mereka tentang matematika melalui penggunaannya secara tepat.
- d. Analisis (analysis), adalah kemampuan untuk memilah bahan ke dalam bagian-bagian atau menyelesaikan sesuatu yang kompleks ke bagian yang lebih sederhana.
- e. Sintesis (synthesis), meliputi kemampuan untuk meletakkan bagian

- bersama-sama kedalam bentuk keseluruhan yang baru.
- f. Evaluasi (evaluation), meliputi kemampuan untuk mempertimbangkan nilai bersama dengan pertanggungjawaban berdasarkan kriteria tertentu.

Dalam penelitian ini, peneliti ingin meneliti domain ranah kognitif yang meliputi: pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3).

Model pembelajaran Teams Games Tournament adalah model pembelajaran menggunakan turnamen akademik, menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin, 2005: 165). Secara umum ada 5 komponen utama dalam penerapan model TGT, yaitu:

1. Penyajian Kelas (*Class Presentations*)
2. Kelompok (*Teams*)
3. Permainan (*Games*)
4. Turnamen atau Lomba (*Tournament*)
5. Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*)

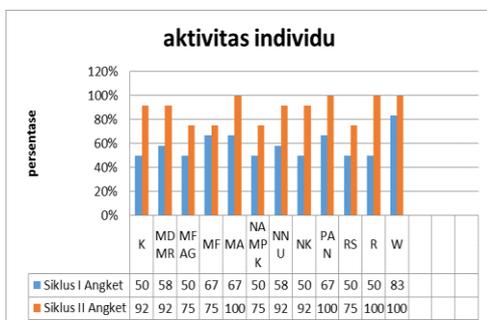
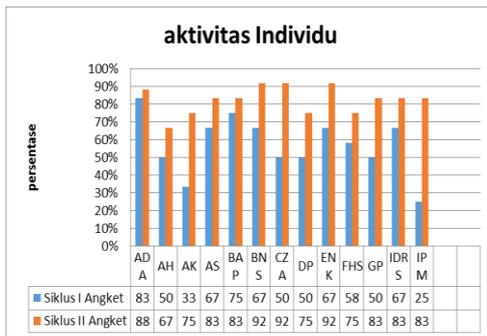
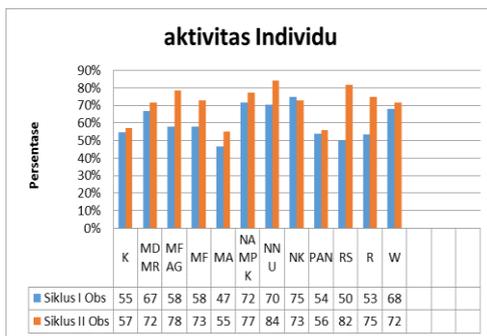
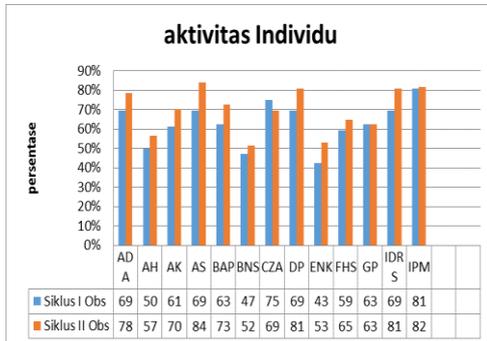
METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK) atau Classroom Action Research (CAR). Pada dasarnya penelitian tindakan kelas dimaksudkan untuk mengatasi suatu permasalahan yang terjadi di dalam kelas pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung (Arikunto, 2010 : 128). Penelitian ini bersifat kolaboratif, sehingga dalam pelaksanaannya penelitian dilakukan melalui kerja sama dengan guru bidang studi matematika kelas VIIB. Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh hasil yang optimal melalui cara dan prosedur yang efektif. Sehingga dimungkinkan adanya tindakan yang berulang dengan revisi untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa terhadap materi mata pelajaran matematika.

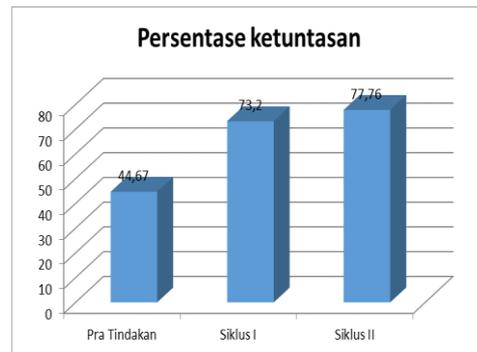
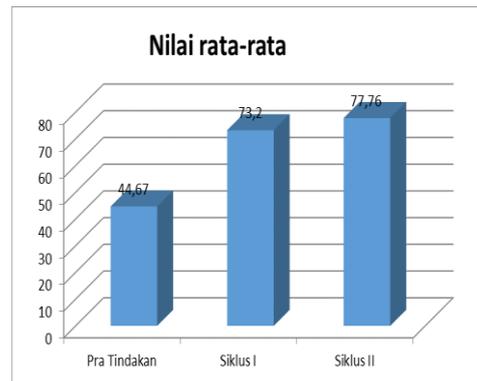
HASIL DAN PEMBAHASAN

Tujuan dari penelitian tindakan kelas yang dilakukan di SMP PGRI Kasihan adalah untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament. Dengan membandingkan data-data yang telah diperoleh dari 2 siklus dapat dikatakan bahwa proses pembelajaran yang dilakukan telah mencapai tujuan yang

diinginkan. grafik peningkatan aktivitas dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



Untuk ketuntasan dan rata-rata hasil belajar dapat dilihat pada grafik dibawah ini:



KESIMPULAN DAN SARAN

1. Untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa upaya yang dilakukan adalah dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament, karena dengan menggunakan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament semua aktivitas belajar siswa dapat terpenuhi, diantaranya sebagai berikut: (a) Visual activities, dalam pembelajaran siswa diberikan kesempatan untuk membaca materi yang ada pada buku paket dan LKS. (b) Oral activities, dalam pembelajaran siswa diberikan kesempatan untuk bertanya tentang

hal-hal yang kurang dipahami, serta dapat memberikan pendapat mereka saat tournament berlangsung. (b) Listening activities, dalam pembelajaran siswa mendengarkan penjelasan dari guru. (c) Writing activities, dalam pembelajaran siswa diberikan kesempatan untuk mencatat materi dan mencatat hasil diskusi. (d) Drawing activities, dalam pembelajaran siswa diberikan kesempatan untuk menggambar ilustrasi pada LKS agar dapat menyelesaikan suatu masalah. (e) Motor activities, dalam pembelajaran siswa diajak untuk bermain dalam tournament. (f) Mental activities, dalam pembelajaran siswa dapat menyelesaikan suatu soal. (g) Emotional activities, dalam pembelajaran siswa merasa senang dan bersemangat pada saat mengikuti tournament.

2. Untuk peningkatan aktivitas dan hasil belajar siswa melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament dalam pembelajaran matematika adalah sebagai berikut: (a) persentase skor aktivitas belajar siswa pada siklus I yaitu 65,8% (kategori sedang) meningkat menjadi 73,875% (kategori tinggi) pada siklus II. Persentase skor tes hasil belajar

matematika siswa juga mengalami peningkatan. (b) Pada pra tindakan 0%, pada siklus I 52%, dan pada siklus II 76%. Rata-rata nilai tes hasil belajar siswa adalah 44,67 pada pra tindakan, kemudian meningkat menjadi 73,2 pada siklus I, dan 77,76 pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian ini, ada beberapa saran yang perlu diperhatikan diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagi Guru
Hendaknya guru-guru matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament agar aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat.
2. Bagi Pihak Sekolah
Hendaknya sekolah memfasilitasi perlengkapan yang digunakan oleh guru-guru matematika dalam penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2013. Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Agus Suprijono. 2010. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Asep Jihad dan Abdul Haris. 2008. Evaluasi Pembelajaran. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Cholik Adinawan dan Sugijono. 2007. Seribu Pena Matematika. Jakarta: Erlangga.
- Dahlan, dkk 2003. Kamus Induk Istilah Ilmiah, Surabaya: Target press.
- Isjoni. 2006. Perencanaan Pengajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Isjoni. 2013. Cooperative Learning Mengembangkan Kemampuan Belajar Berkelompok. Bandung: Alfabeta.
- Miftahul Huda. 2011. Cooperative Learning. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
2013. Model-model Pengajaran dan Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ngalimun. 2013. Strategi dan Model Pembelajaran. Banjarmasin: Aswaja Presindo.
- Noer Rohmah. 2012. Psikologi Pendidikan. Yogyakarta: Teras.
- Robert E. Slavin. 2005. Cooperative Learning. Bandung: Nusa Media.
- Rusaffendi, E.T. (1990) Pengajaran Matematika Modern dan Masa Kini, Bandung: Tarsito.
- Sri Esti Wuryani Djiwandono. 2002. Psikologi Pendidikan
- Suharsimi Arikunto. 2010. Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik. Jakarta: Rineka Cipta.
- Wina Sanjaya. 2013. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Zaenal Arifin. 2010. Evaluasi Pembelajaran. Bandung: Remaja Rosdakarya.