

ABSTRAK

RINAWAHYUNI. Upaya Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui *Team Game Tournament* (TGT) Pada siswa kelas VIII Putri SMP IT Syuhada Tahun ajaran 2014/2015. Skripsi. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas PGRI Yogyakarta.

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa dengan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada materi lingkaran siswa kelas VIII Putri SMP IT Syuhada.

Penelitian ini dilakukan dikelas VIII Putri SMP IT Syuhada pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Dalam masing-masing siklus ada empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII Putri SMP IT Syuhada pada semester genap tahun ajaran 2014/2015 yang terdiri dari 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menelaah seluruh data yang tersedia, baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas VIII Putri SMP IT Syuhada. Hasil penelitian ini adalah (1) persentase aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I yaitu 56,59%. Pada siklus II, persentase aktivitas belajar siswa meningkat 21,93% yaitu 78,52% dan sudah mencapai kualifikasi yang diinginkan yaitu kualifikasi tinggi;(2) nilai pra siklus adalah 62,66 dengan ketuntasan dalam kategori cukup (56,25%) setelah diadakan penelitian pada siklus I nilai rata-rata siswa menjadi 75,66 dengan ketuntasan mencapai kategori cukup (62,50%), dan pada siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata menjadi 80,03 dengan ketuntasan kategori tinggi (81,25%). Aktivitas belajar dalam penelitian ini mencakup 4 indikator. Indikator A (kerjasama) mencapai 59,77% pada siklus I dan 79,10% pada siklus II. Indikator B (perhatian) mencapai 28,32% pada siklus I dan 39,84% pada siklus II. Indikator C (tanggung jawab) mencapai 80,66% pada siklus I dan 117,38% pada siklus II. Indikator D (siswa aktif) mencapai 57,62% pada siklus I dan 77,73% pada siklus II.

Kata kunci: Aktivitas, Hasil belajar Matematika, dan Kooperatif Tipe *Team Game Tournament* (TGT)

PENDAHULUAN

SMP IT Syuhada merupakan Sekolah Menengah Pertama yang terletak di jalan I Dewa Yoman Oka, terdiri dari 6 kelas antara lain 2 kelas VII (putra dan putri), 2 kelas VIII (putra dan putri), dan 2 kelas IX (putra dan putri). Pada setiap kelas di SMP IT Syuhada memiliki siswa yang heterogen dalam hal kemampuan berfikir, tingkah laku, dan pemahaman konsep.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan di SMP IT Syuhada terutama pada kelas VIII

Putri diketahui bahwa salah satu sekolah yang masih mengalami masalah-masalah yang berkaitan dengan pembelajaran matematika. Adapun masalah yang dialami antara lain 1) pada saat pembelajaran siswa cenderung pasif kurang aktif bertanya mengeluarkan ide atau maju kedepan kecuali disuruh, 2) siswa sibuk dengan kegiatan lain seperti ngobrol dengan teman sebangku dan menggambar kartun 3) masih kurang kerjasama yang baik antar siswa, 4) tidak terjadi interaksi dua arah baik antara siswa dengan guru ataupun antara siswa dengan siswa lain. Pada akhirnya berdampak pada hasil belajar matematika siswa SMP IT Syuhada yang masih rendah.

Masalah-masalah tersebut merupakan masalah pembelajaran matematika di kelas yang perlu diatasi, sebab jika dibiarkan akan berakibat pada rendahnya hasil belajar matematika siswa. Dari permasalahan tersebut, maka perlu diterapkan model-model pembelajaran matematika agar siswa tidak jenuh dan aktivitas saat proses pembelajaran meningkat.

Salah satu usaha untuk menciptakan kondisi pembelajaran yang optimal perlu diupayakan pembelajaran yang menerapkan konsep kerjasama dan tanggung jawab sesama siswa dalam kelompok yaitu pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT). Dalam model ini dirancang untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika dalam proses pembelajaran.

Dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT), semua siswa terlibat langsung dan dibentuknya kelompok-kelompok yang mengakibatkan persaingan antar siswa maupun antar kelompok dapat terjadi, serta adanya permainan di dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sehingga siswa tidak merasa bosan dalam kegiatan belajar mengajar,

sehingga dapat menumbuhkan aktivitas dan hasil belajar siswa meningkat.

Model TGT ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Sesuai dengan latar belakang diatas maka usaha tersebut akan diwujudkan dalam suatu penelitian tindakan kelas

KAJIAN TEORI

Menurut Sumaryanta (2010:93) Pembelajaran matematika dapat diartikan sebagai proses belajar matematika oleh siswa dengan bantuan atau pendamping guru. Dalam pembelajaran matematika, kegiatan utama dilakukan oleh siswa untuk mempelajari bahan ajar matematika dalam rangka menguasai kompetensi yang telah ditetapkan. Guru matematika sebagai fasilitator dan kegiatan belajar oleh siswa. Tujuannya ialah membantu orang belajar, atau memanipulasi (merekayasa) lingkungan sehingga memberi kemudahan bagi orang yang belajar.

Menurut Iskandar (2010:42), indikator aktivitas belajar ada empat, yaitu a. sikap perhatian, b. sikap kerjasama, c. sikap tanggung jawab, dan d. aktif. Masing-masing indikator tersebut sebagai berikut:

- a. Sikap perhatian
Perhatian merupakan konsentrasi terhadap pengamatan dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki perhatian pada objek tertentu dengan sendirinya.
- b. Sikap kerjasama
Kerjasama seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan

orang tersebut aktif dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.

c. Sikap tanggung jawab

Sesorang yang mempunyai perhatian akan tanggung jawab terdapat obyek yang diperhatikan.

d. Aktif

Seorang siswa yang memiliki sikap ingin tahu atau suka terhadap sesuatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan ikut serta atau aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Model ini melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa harus ada perbedaan status melibatkan peran siswa sebagai tutor sebaya dan mengandung unsur permainan. Adapun langkah-langkah model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) menurut Slavin (2005:45) adalah

a. Mengajar (teach)

Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dan memberikan motivasi, biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah. Dalam penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat games karena skor games akan menentukan skor kelompok.

b. Belajar Kelompok (*team study*)

Siswa bekerja dalam kelompok yang terdiri 4 sampai 6 orang siswa yang anggotanya berkemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda (heterogen). Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama. Setelah selesai penyajian materi teams tersebut berkumpul untuk mempelajari LKS untuk menyelesaikan tugas kelompok, siswa mengerjakan secara berpasangan kemudian saling memeriksa jawabannya dengan jawaban teman sekelompok. Bila ada siswa yang mengemukakan pertanyaan, teman

kelompoknya bertanggung jawab untuk menjawab pertanyaan sebelum mengajukan pertanyaan kepada guru.

c. Permainan (*Game*)

Permainan diikuti oleh anggota kelompok dari masing-masing kelompok yang berbeda. Tujuan dari permainan ini adalah untuk mengetahui apakah semua anggota kelompok telah menguasai materi, dimana pertanyaan-pertanyaan yang diberikan berhubungan dengan materi yang telah didiskusikan dalam kegiatan kelompok.

d. Pertandingan (*Tournament*)

Tournament biasanya dilaksanakan di akhir minggu atau akhir unit, setelah guru melakukan presentasi di kelas dan tim telah melaksanakan diskusi terhadap Lembar Kerja Siswa (LKS). Untuk *Tournament* guru membagi siswa dalam kelompok sesuai dengan kemampuannya untuk bertanding. Alur penempatan peserta *Tournament* dimodifikasi menurut Robert E. Slavin (2005:168)

e. Penghargaan kelompok (*team recognition*)

Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dan pemain. Lembar penghargaan dapat berupa sertifikat, hadiah, atau yang lain. Dimana, penghargaan ini akan diberikan kepada kelompok yang memenuhi kategori rerata poin. Menurut Slavin (2005:50) kelebihan model pembelajaran tipe TGT yaitu:

Dalam kelas kooperatif memiliki kebebasan untuk berinteraksi dan menggunakan pendapatnya.

- Rasa percaya diri siswa menjadi lebih tinggi.
- Perilaku mengganggu siswa lain menjadi lebih kecil.
- Motivasi belajar siswa menjadi lebih tinggi.
- Meningkatkan kepekaan dan toleransi.

Menurut menurut Slavin (2005:51) kelemahan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yaitu:

- a. Tidak semua siswa mampu mengemukakan pendapatnya.
- b. Kekurangan waktu dalam proses pembelajaran.
- c. Kemungkinan terjadinya kegaduhan apabila guru kurang mampu mengelola kelas dengan baik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan Kelas (*Classroom Action Research*) Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dapat didefinisikan sebagai sebuah proses investigasi terkendali yang berdaur ulang dan bersifat reflektif, mandiri yang dilakukan oleh guru atau calon guru yang memiliki tujuan untuk melakukan perbaikan terhadap sistem kerja, proses, isi, kompetensi, atau situasi pembelajaran (Herawati S, dkk,2009:01).

Penelitian ini dilakukan dikelas VIII Putri SMP IT Syuhada pada semester genap tahun ajaran 2014/2015. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Dalam masing-masing siklus ada empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII Putri SMP IT Syuhada pada semester genap tahun ajaran 2014/2015 yang terdiri dari 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, tes, dokumentasi, dan catatan lapangan. Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah dengan menelaah seluruh data yang tersedia, baik secara kualitatif maupun kuantitatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas dengan penggunaan model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT) pada siswa kelas

VIII Putri SMP IT Syuhada. Hasil penelitian ini adalah (1) persentase aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Persentase aktivitas belajar siswa pada siklus I yaitu 56,59%. Pada siklus II, persentase aktivitas belajar siswa meningkat 21,93% yaitu 78,52% dan sudah mencapai kualifikasi yang diinginkan yaitu kualifikasi tinggi;(2) nilai pra siklus adalah 62,66 dengan ketuntasan dalam kategori cukup (56,25%) setelah diadakan penelitian pada siklus I nilai rata-rata siswa menjadi 75,66 dengan ketuntasan mencapai kategori cukup (62,50%), dan pada siklus II mengalami peningkatan nilai rata-rata menjadi 80,03 dengan ketuntasan kategori tinggi (81,25%). Aktivitas belajar dalam penelitian ini mencakup 4 indikator. Indikator A (kerjasama) mencapai 59,77% pada siklus I dan 79,10% pada siklus II. Indikator B (perhatian) mencapai 28,32% pada siklus I dan 39,84% pada siklus II. Indikator C (tanggung jawab)mencapai 80,66% pada siklus I dan 117,38% pada siklus II. Indikator D (siswa aktif) mencapai 57,62% pada siklus I dan 77,73% pada siklus II.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan dari penelitian tindakan kelas, diperoleh kesimpulan bahwa proses pembelajaran matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar matematika siswa. Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) merupakan model pembelajaran yang mengutamakan permainan yang dapat membuat siswa tidak bosan dalam mengikuti pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa.

Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat

meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika khususnya pada materi lingkaran dari presentase aktivitas belajar siswa pada siklus I yaitu 56,59% (kualifikasi cukup) dan pada siklus II yaitu 78,52% (kualifikasi tinggi).

Ketuntasan belajar matematika siswa juga mengalami peningkatan. Pada pra siklus 56,25% (kualifikasi cukup), pada siklus I 62,50% (kualifikasi cukup), dan pada siklus II 81,25% (kualifikasi tinggi). Rata-rata nilai tes belajar siswa adalah 62,66 pada pra siklus, kemudian meningkat menjadi 75,66 pada siklus I, dan 80,03 pada siklus II yang telah mencapai KKM

A. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di SMP IT Syuhada, terdapat beberapa saran yang perlu diperhatikan, antara lain sebagai berikut.

1. Bagi Guru
 - a. Guru harus mampu menerapkan model pembelajaran matematika yang bervariasi agar siswa tidak

merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran di kelas.

- b. Guru harus bisa mengondisikan siswa dengan benar pada saat proses pembelajaran berlangsung, peran guru sangat perlu diperhatikan terutama peran sebagai motivator.
2. Bagi Siswa
 - a. Siswa harus mempunyai motivasi dan keinginan untuk belajar matematika sehingga siswa akan mempunyai aktivitas untuk belajar matematika.
 - b. Siswa mampu mengembangkan kemampuan bertanya, berpendapat, maupun presentasi di depan kelas.
 3. Bagi Peneliti Berikutnya
Model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament* (TGT) dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif bagi peneliti berikutnya untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa khususnya pada pembelajaran matematika.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2010. *Kemampuan Mengevaluasi*. Jakarta.
- Ahmadi.1989. *Pembelajaran Aktif*. Bandung
- Ahmad Rohani. 2004. *Pengelolaan Pengajaran*. Jakarta. PT Rineka Cipta.
- Ahmad susanto. 2013. *Teori belajar dan pembelajaran di sekolah dasar*. Jakarta. Kencana.
- Anis . 2009. *Strategi Belajar Mengajar*.Yogyakarta: Sukses Offset
- Erman Suherman . 2001. *Strategi pembelajaran matematika kontemporer*. Bandung. JICA
- Hamalik, 2006. *Hasil Pembelajaran*. bandung
- Hanafiah. 2009.*Konsep Strategi Pembelajaran*.PT Refika Aditama, Bandung

- Hudoya. 2015. *Belajar Matematika Di Sekolah Dasar*. Bandung
- Sumaryanta. 2010. *Kajian Kurikulum Pendidikan Matematika*. Yogyakarta.
- Iskandar Agung. 2010. *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*. Jakarta Timur: PT. Bestari Buana Murni.
- Suroso. 2007. *Analisa Penelitian*. Jakarta
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia. 1988. Perum Balai Pustaka.
- Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional, Departemen Pendidikan dan kebudayaan Republik Indonesia. 2003. Perum Balai Pustaka.
- Retno Fitri Nugrahaningsih. 2008. *Upaya Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Matematika dengan model pembelajaran kooperatif Tipe Teams Games Tournament siswa kelas VII B SMP Muhammadiyah 1 Wates pada materi segi empat*. Skripsi urusan Pendidikan Matematika: FKIP UPY.
- Slavin, Robert E. 2005. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Sagala .2003. *Teori Belajar dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*.
- Sudjana. 2005. *Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi A, 2010 *Prosedur Penelitian*, Rineka Cipta, Jakarta.