

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA DENGAN MENGGUNAKAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*

Khadijah Ray

SD Negeri 204 Tamiang, kab. Mandailing Natal

Abstract: This study aims to improve students' mathematics learning outcomes of grade V SD Negeri 204 Tamiang Kotanopan subdistrict on the material properties bahngun flat through the application of learning models Teams Games Tournaments. Subjects of this study amounted to 20 people. Based on the results of research and discussion, it can be concluded that the application of learning models Teams Games Tournaments can improve students' mathematics learning outcomes on the material properties wake flat. This can be seen from the results obtained by students in each cycle. In the learning cycle I obtained 14 students from 20 students who scored 70 and on the second cycle student learning outcomes have increased, it can be seen from all students who score 70.

Keywords: Teams Games Tournaments, flat wake properties

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa kelas V SD Negeri 204 Tamiang kecamatan Kotanopan pada materi sifat-sifat bahngun datar melalui peenerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*. Subjek penelitian ini berjumlah 20 orang. Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi sifat-sifat bangun datar. Hal ini dapat dilihat dari hasil yang diperoleh siswa pada tiap siklusnyanya. Pada pembelajaran siklus I diperoleh 14 siswa dari 20 siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 dan pada siklus II hasil belajar siswa mengalami peningkatan, hal ini dapat dilihat dari seluruh siswa yang memperoleh nilai ≥ 70 .

Kata kunci: *Teams Games Tournaments*, sifat-sifat bangun datar

Pendidikan merupakan hal penting untuk menentukan maju mundurnya suatu bangsa. Untuk menghasilkan sumber daya manusia yang bermutu dan berkualitas diperlukan pendidikan yang berkualitas juga. Melalui pendidikan yang berkualitas diharapkan bangsa

Indonesia dapat mengejar ketinggalannya dalam Sains dan Teknologi. Sekolah sebagai lembaga formal dalam dunia pendidikan yang berperan penting dalam kesuksesan pendidikan. Sehubungan dengan ini Pemerintah terus menerus berusaha untuk meningkatkan mutu pendidikan

dengan melakukan usaha perbaikan di segala bidang.

Dalam pendidikan disekolah banyak terdapat mata pelajaran yang harus dikuasai setiap siswa. Salah satu mata pelajaran tersebut adalah matematika. Matematika merupakan mata pelajaran yang penting untuk dikuasai setiap siswa. Hal ini dikarenakan matematika akan berkaitan dengan materi pada pelajaran lainnya. Matematika merupakan landasan pokok yang harus dikuasai siswa untuk dapat melatih berfikir jelas, logis, teratur, sistematis, bertanggung jawab, memiliki kepribadian yang baik, dan memiliki keterampilan untuk menyelesaikan persoalan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Abdurahman (dalam Paini, 2010:78) bahwa semua orang harus mempelajari matematika karena merupakan sarana untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.

Penyebab hasil belajar belajar siswa rendah antara lain adalah pembelajaran matematika sering dipandang sebagai suatu ilmu abstrak oleh siswa dengan teori dan soal-soal yang sulit, sehingga siswa menganggap matematika itu begitu sulit difahami dan membosankan. Masykur (dalam paini 2010:79) mengatakan bahwa matematika oleh sebagian orang masih dianggap sebagai momok ilmu yang kering, membosankan penuh dengan lambang-lambang, rumus-rumus yang sulit dan sangat membingungkan.

Siswa juga jarang mengajukan pertanyaan, meskipun guru sering memberi kesempatan untuk bertanya, walaupun sebenarnya mereka pun belum paham tentang materi yang disampaikan oleh guru. Guru harus mampu menghilangkan hal negatif

tentang pelajaran matematika, untuk itu sangat penting bagi guru untuk merancang model pembelajaran yang tepat untuk memperhatikan cara belajar siswa, sehingga siswa termotivasi untuk belajar matematika.

Pembelajaran yang berlangsung selama ini berpusat pada guru tanpa melibatkan siswa secara aktif. Sehingga kecendrungan siswa untuk menanggapi pelajaran matematika sangat kurang. Akibatnya tujuan pembelajaran tidak tercapai dengan baik sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang memuaskan. Pembelajaran secara individual kurang efektif, dikarenakan kemampuan siswa heterogen oleh sebab itu guru merancang model pembelajaran kooperatif, untuk meningkatkan keaktifan siswa, pembelajaran kooperatif yang dilakukan berkelompok lebih menuntut siswa untuk aktif, tetapi kenyataannya dalam diskusi kelompok siswa yang mempresentasikan hasil diskusi adalah siswa yang pintar saja, sedangkan siswa lainnya hanya sebagai pelengkap dalam diskusi kelompok. Sehingga siswa kurang memahami materi yang diajarkan guru.

Oleh sebab itu guru harus merancang model pembelajaran yang mengikutsertakan seluruh anggota kelompok, dimana semua anggota kelompok saling berkerja sama dalam pemahaman materi, sehingga seluruh anggota kelompok siap dan mampu untuk mempresentasikan hasil diskusi kelompok.

Maka untuk mengatasi permasalahan di atas penulis tertarik untuk menawarkan model *Teams Games Tournaments* (TGT). *Teams Games Tournaments* (TGT) meru-

pakan salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok agar tercapainya tujuan pembelajaran. Hal yang menarik dari TGT dan yang membedakannya dengan tipe pembelajaran kooperatif yang lain adalah turnamen. Pada turnamen siswa yang berkemampuan akademik yang sama akan saling berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi di meja turnamennya atau memenangkan turnamen.

METODE

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V yang berjumlah 20 orang. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 204 Tamiang, kecamatan Konanopan, kabupaten Mandailing Natal tahun pelajaran 2014/2015.

Instrumen penelitian berupa tes tertulis dan observasi. Bentuk tes berupa uraian, karena dengan tes uraian akan terlihat kemampuan siswa mempresentasikan setiap soal yang diberikan disamping melihat langkah-langkah pengerjaan dari soal.

Observasi berperan dalam upaya perbaikan praktik profesional melalui pemahaman yang lebih baik dan perencanaan tindakan yang lebih kritis. Kegiatan ini dilakukan peneliti dengan dibekali lembar pengamatan menurut aspek-aspek identifikasi, waktu pelaksanaan, pendekatan, strategi dan tindakan yang dilakukan peneliti, tingkah laku siswa serta kelemahan dan kelebihan yang ditemukan.

Pengumpulan data melalui observasi dilakukan guru mata pelajaran pada kelas yang dijadikan

subjek untuk mendapatkan gambaran secara langsung kegiatan belajar siswa di kelas. Adapun kegiatan observasi ini dilakukan untuk mendapatkan data aktivitas siswa yang relevan dan kurang relevan dengan pembelajaran.

Keberhasilan dapat dilihat dari hasil tes rata-rata pada mata pelajaran matematika pada materi sifat-sifat bangun datar. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila ketuntasan belajar individu mencapai batas KKM materi 70 dan ketuntasan belajar secara klasikal 85% dari jumlah siswa dikelas yang berjumlah 20 orang.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Siklus I

Dalam siklus I rencana tindakan sesuai dengan tahap perencanaan tindakan. Meliputi: (1) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP); (2) Membuat lembar observasi untuk melihat kondisi belajar di kelas; (3) Mendesain alat evaluasi untuk melihat apakah hasil belajar siswa meningkat.

Dalam pelaksanaan penelitian guru mengarahkan aturan permainannya. Kemudian menempatkan siswa dalam meja-meja turnamen, dimana meja turnamen terdiri dari 4 orang yang merupakan perwakilan dari tiap-tiap kelompoknya, dan diusahakan tidak ada siswa yang berasal dari kelompok yang sama serta siswa tersebut ditempatkan dalam meja turnamen sesuai kemampuan akademik yang setara. Dengan kata lain siswa dikelompokkan secara homogen dari segi kemampuan akademik dalam satu meja turnamen.

Melakukan turnamen (permain-

an), guru membagikan satu set seperangkat turnamen yang terdiri atas soal-soal turnamen, kunci jawaban turnamen, dan poin jawaban (mendapat kartu smile jika menjawab dengan benar). Pelaksanaan turnamen terdiri atas 1 orang pembaca soal, 1 orang penjawab soal, 1 orang penghitung waktu, dan 5 orang penantang. Caranya menentukan dengan bergantian siapa yang menjadi posisi-posisi tersebut. Lalu si pembaca soal membacakan soal yang dipilih oleh si penjawab soal secara acak, sementara itu si penjawab soal mengerjakan soal sesuai dengan waktu yang ditentukan setelah selesai maka boleh memberikan jawabannya. Apabila diantara penantang ingin memberikan jawaban yang lain diperbolehkan dan apabila tidak ada juga tidak apa-apa. Ketika waktu habis si penghitung waktu memberikan aba-aba bahwa waktu telah habis. Setelah jawaban-jawaban didapat maka si pembaca soal memberikan jawaban yang benar dari kartu jawaban. Jika si penjawab berhasil menjawab dengan benar maka berhak diberi poin kartu smile, sesuai skor yang ada di kartu jawaban, jika si penjawab salah dan si penantang benar maka sebaliknya. Akan tetapi jika si penjawab menjawab dengan salah maka tidak diminta kartu smile, namun jika si penantang salah maka harus diminta 1 kartu smile. Dan begitu selanjutnya dilakukan secara bergantian sampai semua anggota mendapatkan posisi-posisi tersebut. (1 kartu smile = skor 5).

Hasil penguasaan pada siklus I menunjukkan kinerja guru dalam penelitian ini ialah guru melakukan sesuai dengan tahap-tahap dalam pembelajaran dengan menggunakan

model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yaitu: penguasaan materi, pelaksanaan pembelajaran sesuai RPP, mengelola waktu pembelajaran secara efisien, mengarahkan siswa dalam kelompok dan turnamen, memberi penghargaan, memberikan kesimpulan dan mengelola kelas dengan baik. Dari hasil pengamatan guru diperoleh 80,8%.

Pengamatan yang dilakukan terhadap siswa meliputi keaktifan siswa dalam melakukan diskusi, partisipasi siswa menjawab pertanyaan dalam diskusi kelompok, tanggung jawab siswa dalam kelompok, partisipasi siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok, partisipasi siswa dalam turnamen atau permainan, keaktifan siswa dalam melaksanakan kegiatan tiap langkah-langkah permainan, dan kebenaran siswa dalam menjawab soal-soal permainan. Dan hasil pengamatan aktivitas siswa diperoleh 67,9 %.

Pembelajaran belum dinyatakan berhasil karena banyak ditemukan kekurangan selama pembelajaran pada siklus I ini, masih banyak hal-hal yang harus diperbaiki yaitu pelaksanaan diskusi belajar yang belum terlaksana dengan baik, kurangnya tanggung jawab siswa yang mempunyai kemampuan tinggi untuk membantu temannya yang lemah saat berdiskusi, sehingga pembelajaran tidak dicapai secara maksimal.

Oleh karena itu, akan diadakan perbaikan tindakan dengan melanjutkan siklus II. Penelitian siklus II guna untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan pada siklus I, karena berdasarkan tes hasil belajar yang diambil pada siklus I masih terdapat 6 orang siswa yang belum tuntas,

sedangkan ketuntasan klasikal yang diperoleh hanya 70%.

Siklus II

Pada siklus II perencanaan dan pelaksanaan penelitian tidak berbeda signifikan dengan siklus I.

Hasil pengamatan kinerja guru dalam penelitian ini ialah guru melakukan sesuai dengan tahap-tahap dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yaitu: penguasaan materi, pelaksanaan pembelajaran sesuai RPP, mengelola waktu pembelajaran secara efisien, mengarahkan siswa dalam kelompok dan turnamen, memberi penghargaan, memberikan kesimpulan dan mengelola kelas dengan baik. Dari hasil pengamatan guru diperoleh 90,4%.

Pengamatan yang dilakukan terhadap siswa meliputi keaktifan siswa dalam melakukan diskusi, partisipasi siswa menjawab pertanyaan dalam diskusi kelompok, tanggung jawab siswa dalam kelompok, partisipasi siswa dalam menyelesaikan tugas kelompok, partisipasi siswa dalam turnamen atau permainan, keaktifan siswa dalam melaksanakan kegiatan tiap langkah-langkah permainan, dan kebenaran siswa dalam menjawab soal-soal permainan. Dan hasil pengamatan aktivitas siswa diperoleh 89,3%.

Hasil-hasil observasi, kemudian direfleksikan bersama guru dan observator. Beberapa kesimpulan dari refleksi itu adalah sebagai berikut:

a. Pembelajaran yang dilaksanakan dengan Model Pembelajaran

Kooperatif Tipe *TGT* dirasa sangat mempengaruhi minat siswa dalam mengikuti pembelajaran. Siswa menjadi lebih tertarik dan bersemangat dalam mengikuti pelajaran.

- b. Guru merasa masih belum lancar dalam mengoperasikan program tersebut. Hal ini mungkin karena memang program ini tergolong masih baru dan masih jarang digunakan.
- c. Para siswa merasa sangat terbantu pemahamannya. Berdasarkan tes hasil belajar siswa pada siklus II terjadi peningkatan. Ini terjadi setelah diberikan tindakan sesuai dengan kesulitan yang dialami siswa selama proses pembelajaran dan dalam menyelesaikan tes hasil belajar. Maka penelitian ini tidak dilanjutkan ke siklus berikutnya, karena sudah memenuhi indikator yang telah ditetapkan dalam penelitian yaitu siswa dikatakan tuntas jika mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang sudah ditetapkan sebelumnya oleh sekolah yaitu 70, dan suatu kelas dikatakan tuntas belajarnya (ketuntasan klasikal) jika dalam kelas tersebut terdapat $\geq 85\%$ siswa yang telah tuntas belajarnya.

Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan yang telah dilakukan dan dibahas pada bab sebelumnya maka diperoleh bahwa melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* pada bangun datar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi maupun hasil persentase ketuntasan

klasikal yang sudah tercapai.

Banyak sikap positif yang terjadi didalam pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* yaitu siswa yang lemah dapat terbantu dalam menyelesaikan masalah, siswa juga diajarkan bagaimana bekerja sama dalam kelompok, siswa juga diajarkan bagaimana berkompetisi untuk memenangkan kelompok, adanya rasa tanggung jawab kelompok dalam menyelesaikan masalah soal di dalam kelompok, membekali diri sendiri dan kawan-kawan untuk turnamen dan memenangkan *tournaments* tersebut.

Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) ini juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi bangun datar, siswa menjadi aktif, sekaligus menumbuhkan sikap saling membantu, bertanggung jawab dan sikap berkompetisi secara sehat dan baik. Hal ini dapat dilihat dari proses interaksi siswa di dalam kelas yang mendorong siswa untuk semangat dalam kerja sama kelompok. Sehingga nilai *PKK* hasil belajar siswa mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran bangun datar dari evaluasi pada siklus I mencapai 70% ke siklus II mencapai 100%.

Perencanaan

Alternatif pemecahan masalah yang dirancang pada siklus II ini adalah sebagai berikut:

1. Menyusun RPP dan menenukan soal-soal katihan yang akan diberikan kepada siswa pada saat

pembelajaran berlangsung.

2. Menyiapkan bahan pembelajaran.
3. Peneliti kembali membagi kelompok belajar I kelompok terdiri dari 5 siswa.
4. Peneliti memberi tugas kepada masing-masing kelompok.

Pelaksanaan

Peneliti kembali melaksanakan pembelajaran dengan model *RBL* di kelas dengan harapan adanya peningkatan hasil belajar siswa mengenai materi Al Samsiyah dan Al Qomariyah. Tindakan dilaksanakan sesuai dengan pembelajaran yang telah dibuat. Pelaksanaan tindakan pada siklus II hampir sama dengan pelaksanaan pada siklus I. Diakhiri pertemuan siklus II peneliti memberikan tes hasil belajar sebagai evaluasi terhadap siswa.

Tabel 2. Hasil Nilai Siklus II

Hasil Belajar	Nilai
Jumlah Nilai	1490
Nilai Rata-Rata	74,5
Persentase Ketuntasan	90%

Pengamatan

Pada tahap pengamatan siklus II ini masih tetap dengan bantuan guru dan teman untuk mengamati peneliti dalam proses belajar mengajar. Data observasi maka persentase hasil pengamatan aktivitas siswa pada saat kegiatan belajar mengajar $P = 90,90\%$ dan kategori penilaian baik sekali. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa selama proses belajar mengajar berlangsung 90,90% aktivitas siswa sudah berjalan dengan baik sesuai dengan yang diharapkan.

Refleksi

Berdasarkan hasil pelaksanaan dan observasi siklus II. Maka diperoleh hasil dibawah ini:

1. Persentase ketuntasan klasikal semakin meningkat hingga mencapai 90%.
2. Peneliti sudah menerapkan model *RBL* dengan baik sesuai dengan tahapan-tahapannya.
3. Aktivitas siswa semakin meningkat, hal ini terlihat dari aktifnya siswa dalam kerja sama siswa dalam kelompok.

Pembahasan

Berdasarkan hasil temuan yang telah dilakukan dan dibahas pada bab sebelumnya maka diperoleh bahwa melalui penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* pada bangun datar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dapat dilihat dari hasil observasi maupun hasil persentase ketuntasan klasikal yang sudah tercapai.

Banyak sikap positif yang terjadi didalam pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* yaitu siswa yang lemah dapat terbantu dalam menyelesaikan masalah, siswa juga diajarkan bagaimana bekerja sama dalam kelompok, siswa juga diajarkan bagaimana berkompetisi untuk memenangkan kelompok, adanya rasa tanggung jawab kelompok dalam menyelesaikan masalah soal di dalam kelompok, membekali diri sendiri dan kawan-kawan untuk turnamen dan memenangkan *tournaments* tersebut.

Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* ini juga dapat

meningkatkan hasil belajar siswa dengan meningkatnya pemahaman siswa terhadap materi bangun datar, siswa menjadi aktif, sekaligus menumbuhkan sikap saling membantu, bertanggung jawab dan sikap berkompetisi secara sehat dan baik. Hal ini dapat dilihat dari proses interaksi siswa di dalam kelas yang mendorong siswa untuk semangat dalam kerja sama kelompok. Sehingga nilai *PKK* hasil belajar siswa mengalami peningkatan dalam proses pembelajaran bangun datar dari evaluasi pada siklus I mencapai 70% ke siklus II mencapai 100%.

Tabel 1. Hasil Pelaksanaan PTK

Siklus	Nilai Rata-Rata	Daya Serap
Pra Siklus	62,85	55%
Siklus I	71,1	70%
Siklus II	84,85	100%

SIMPULAN

Berdasarkan hasil-hasil yang dibahas dapat diperoleh kesimpulan bahwa dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi sifat-sifat bangun datar. Model Pembelajaran Kooperatif tipe *TGT* dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas V SD Negeri 204 Tamiang kecamatan Kotanopan pada materi sifat-sifat bangun datar.

Penugasan materi bangun datar pada siklus I siswa yang tuntas 14 siswa dari 20 siswa, pada siklus II seluruh siswa yang tuntas. Mengalami peningkatan yang signifikan dari

siklus I 70% dan siklus II 100% mengalami peningkatan 30%. Dengan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* dapat

menciptakan suasana yang menarik perhatian siswa untuk serius dan aktif dalam belajar.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, S., Suhardjono, & Supardi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
Istarani. 2011. 58 *Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada.

Sadiman, AS, R, A, R. 2010. *Media pendidikan: Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Rajawali Pers.
Wena Made. 2011. *Strategi Pembelajaran Inovatif dan Kontemporer*. Jakarta: Bumi Aksara.