

Peningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (*Team Games Tournamen*) Pada Siswa Kelas VII Mts Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Sooko Mojokerto

Lisa Setia Nur Kumala
e-mail: sasalisa01@gmail.com
Pendidikan Matematika STKIP PGRI Jombang

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) meningkatkan aktivitas belajar siswa, dan (2) meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi Garis dan Sudut dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournamen*) di kelas VII A MTs Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Sooko Mojokerto tahun pelajaran 2018/2019. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Pengumpulan data pada penelitian ini diperoleh menggunakan metode observasi dan metode tes. Instrumen yang digunakan adalah lembar observasi aktivitas belajar siswa dan lembar tes. Hasil penelitian ini dapat dilihat dari presentase keaktifan siswa dan ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus I sebesar 56% dan 46%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan yang sama antara presentase keaktifan siswa dan ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 77%. Jadi dapat disimpulkan bahwa ada peningkatan aktivitas dan hasil belajar matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournamen*) pada siswa kelas VII Mts Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Sooko Mojokerto Tahun Ajaran 2018/2019.

Kata kunci: *TGT (Team Games Tournamen), hasil belajar matematika*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peranan yang sangat penting dalam kehidupan berbangsa dan bernegara, yaitu untuk menjamin kelangsungan kehidupan dan perkembangan bangsa itu sendiri. Pendidikan ditujukan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Hal ini sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional menjelaskan bahwa Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses

pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya masyarakat, bangsa dan Negara (UU.SISDIKNAS, 2003:5).

Upaya yang telah ditempuh untuk meningkatkan kualitas pendidikan, antara lain : pembaharuan dalam kurikulum, pengembangan model pembelajaran. Salah satu unsur penting yang ada hubungannya dengan hasil belajar siswa adalah model

yang digunakan guru dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Selama ini kegiatan pembelajaran yang berlangsung di dalam kelas berpusat pada guru, sehingga siswa cenderung kurang aktif. Semua itu dapat diubah dengan cara guru bukan sebagai pusat pembelajaran, tetapi sebagai pembimbing, motivator, fasilitator. Dan selama kegiatan berlangsung siswa lah yang dituntut untuk aktif sehingga guru tidak merupakan peran utama pembelajaran. Oleh karena itu perlu dikembangkan suatu pembelajaran yang mampu meningkatkan keaktifan siswa dalam pembelajaran matematika (Ibnu, 2015: 10)

Kesulitan pada matematika salah satunya disebabkan pembelajaran matematika kurang bermakna, siswa masih belum aktif terlibat dalam kegiatan pembelajaran, sehingga pemahaman siswa tentang konsep matematika sangat lemah. Menurut Johar (2003: 138), hal ini terjadi karena pembelajaran matematika pada saat ini umumnya siswa menerima apa yang disampaikan guru. Padahal siswa memiliki pengalaman belajar, sehingga siswa memiliki kemampuan untuk berkembang. Dengan demikian, pembelajaran di sekolah lebih bermakna jika guru mengaitkan pengetahuan dengan pengalaman yang telah dimiliki siswa.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada tanggal 28 november

2018 yang telah peneliti lakukan di MTs Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Sooko Mojokerto, kurikulum yang diterapkan di sekolah tersebut yaitu kurikulum 2013, namun pada kenyataannya metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode ekspositori, dalam arti pembelajaran yang lebih didominasi oleh guru sehingga siswa merasa bosan dan cenderung pasif. Hal ini berdampak pada rendahnya hasil belajar matematika siswa yang masih di bawah batas Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 70, dengan dibuktikan data ulangan harian kelas VII A dari 35 siswa terdapat 10 siswa yang nilainya sudah mencapai KKM sedangkan 25 siswa lainnya belum mencapai KKM. Hal ini menunjukkan hasil belajar siswa secara klasikal yang dicapai adalah 50%.

Berdasarkan permasalahan yang ada, peneliti mencoba untuk menawarkan penyelesaiannya dengan penerapan model pembelajaran kooperatif. Menurut Rusman (2012:202) Model pembelajaran kooperatif adalah bentuk pembelajaran dengan cara siswa belajar dan bekerja dalam kelompok-kelompok kecil secara kolaboratif yang anggotanya terdiri dari empat sampai lima orang dengan struktur kelompok yang bersifat heterogen. Sistem pembelajaran kooperatif siswa belajar bekerja sama dengan temannya dalam memahami pelajaran, saling berdiskusi

menyelesaikan tugas, saling bertanya antar teman jika belum memahami pelajaran.

Model pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa metode pembelajaran diantaranya *Team Games Tournament (TGT)*. Menurut Arifin (2011: 76) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang mudah diterapkan, melibatkan aktivitas seluruh siswa tanpa ada perbedaan status, melibatkan siswa, dan mengandung unsur permainan dan reinforcement. Salah satu keunggulan tipe TGT ini adalah siswa dapat belajar lebih rileks di samping menumbuhkan tanggung jawab, kerja sama, persaingan sehat, dan keterlibatan belajar. Pembelajaran model (TGT) dapat merangsang keaktifan siswa, sebab dalam TGT siswa dituntut untuk berani mengungkapkan pendapatnya dalam diskusi kelompok. Disamping itu siswa akan terlatih dalam turnamen yang dilaksanakan setiap akhir pembelajaran sehingga siswa akan nampak keaktifannya selama proses pembelajaran dikelas.

Pembelajaran (TGT) telah digunakan dalam berbagai macam mata pelajaran, dan paling cocok digunakan untuk pembelajaran perhitungan dan penerapan berciri matematika salah satunya Garis dan Sudut. Pelaksanaan pembelajaran TGT yaitu a) presentasi kelas, pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi operasi hitung

pecahan. Pada tahap ini siswa diharapkan dapat berkonsentrasi penuh selama penyajian materi Garis dan Sudut karena hal ini akan membantu siswa untuk menjawab soal pada turnamen b) belajar kelompok terdiri dari 4 atau 5 orang yang anggotanya heterogen. Fungsi dari kelompok ini untuk memastikan bahwa semua anggota kelompok benar-benar belajar untuk mempersiapkan anggotanya mengerjakan kuis dengan baik c) game terdiri atas pertanyaan yang kontennya relevan yang dirancang untuk menguji pengetahuan siswa pada materi Garis dan sudut yang diperoleh dari presentasi di kelas dan pelaksanaan kerja tim d) Turnamen adalah sebuah struktur game berlangsung, biasanya berlangsung pada akhir minggu atau akhir unit setelah guru memberikan presentasi di kelas.

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu (1) bagaimana peningkatan aktivitas belajar siswa dengan penerapan pembelajaran kooperatif tipe model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada materi Garis dan Sudut, dan (2) bagaimana peningkatan hasil belajar siswa setelah dilakukan penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) di kelas VII A MTs Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Sooko Mojokerto, Jombang tahun pelajaran 2018/2019.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilakukan di kelas VII A MTs Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Sooko Mojokerto tahun pelajaran 2018/2019. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*classroomaction research*) yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa di kelas VII A MTs Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Sooko Mojokerto Jombang yang berjumlah 35 orang siswa.

Sesuai dengan jenis penelitian tindakan kelas, maka penelitian ini memiliki beberapa tahapan yang merupakan suatu siklus. Tiap siklus dilaksanakan berdasarkan perubahan yang akan dicapai. Pada penelitian ini akan dilaksanakan dalam dua siklus yakni siklus I dan siklus II. Prosedur Penelitian ini menggunakan beberapa tahapan yakni dimulai dari perencanaan (*planning*), pelaksanaan (*action*), pengamatan (*observasi*), dan refleksi (*reflecting*) (Arikunto,dkk. 2014:16). Alat pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah lembar observasi aktivitas belajar siswa dan lembar tes. Data pada penelitian ini diperoleh dengan menggunakan metode observasi dan metode tes. Data yang diperoleh pada setiap kegiatan observasi dari setiap siklus dianalisis secara deskriptif dengan menggunakan persentase untuk melihat kecenderungan yang terjadi dalam proses pembelajaran. Kegiatan analisis

meliputi : (1) analisis data aktivitas belajar siswa dirumuskan:

$$PA = \frac{\sum A}{\sum T} \times 100\%$$

Keterangan:

PA : Presentase Aktivitas

$\sum A$: Jumlah nilai aktivitas yang muncul

$\sum T$: Total nilai maksimal aktivitas yang dialami.

Dari nilai persen (PA) akan diinterpretasikan sebagai berikut:

Tabel 1. Tabel Interpretasi Aktivitas Belajar Siswa

No	Presentase yang diperoleh	Kriteria
1	80% < PA ≤ 100%	Sangat Aktif
2	60% < PA ≤ 80%	Aktif
3	40% < PA ≤ 60%	Kurang Aktif
4	20% < PA ≤ 40%	Tidak Aktif
5	0% < PA ≤ 0%	Sangat Tidak Aktif

(2) analisis hasil belajar siswa dengan menghitung ketuntasan hasil belajar kognitif siswa secara klasikal dengan rumus :

$$= \frac{\text{persentase ketuntasan jumlah siswa yang tuntas}}{\text{jumlah seluruh siswa}} \times 100\%$$

Penelitian ini dikatakan berhasil dan siklus dinyatakan berhenti jika

memenuhi kriteria keberhasilan sebagai berikut; (1) persentase aktivitas belajar siswa mencapai minimal $\geq 75\%$ dengan kriteria sangat aktif dan aktif, dan (2) persentase peningkatan hasil belajar siswa yang dicapai dalam penelitian ini adalah ketuntasan secara klasikal mencapai minimal $\geq 75\%$

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini menerapkan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) yang dilaksanakan selama dua siklus.

Hasil Siklus I

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa diperoleh hasil yang disajikan pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

No	Aspek Pengamatan	Jumlah Nilai	Presentase
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman.	78	56%
2	Siswa aktif dalam belajar kelompok dengan model <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	72	51%
3	Siswa mengerjakan soal dalam game atau turnamen dalam model <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	72	69%
4	Siswa mempresentasikan hasil diskusi dan menyimpulkan materi.	51	49%

Berdasarkan hasil perhitungan aktivitas siswa pada siklus I dalam

penerapan model pembelajaran tipe TGT (*Team Games Tournament*) masih 56%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa aktivitas siswa belum mencapai indikator keberhasilan yaitu $\geq 75\%$. Berdasarkan hasil tersebut, sehingga peneliti harus melanjutkan penelitian pada siklus II untuk dapat meningkatkan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran.

Tabel 3. Hasil Belajar Siswa Siklus I

No	Hasil Belajar	
1	Nilai Tertinggi	87
2	Nilai Terendah	32
3	Rata – rata	60
4	Banyak Siswa yang Tuntas	16
5	Banyak Siswa yang Tidak Tuntas	19
6	Presentase Ketuntasan Klasikal	46%
7	Presentase Ketidaktuntasan Klasikal	54%

Hasil Siklus II

Berdasarkan pengamatan terhadap aktivitas belajar siswa menggunakan lembar observasi aktivitas belajar siswa

Tabel 4. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

No	Aspek Pengamatan	Jumlah Nilai	Presentase
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru atau teman.	107	76%
2	Siswa aktif dalam belajar kelompok dengan model <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	101	72%
3	Siswa mengerjakan soal dalam game atau turnamen dalam model <i>Team Games Tournament</i> (TGT)	87	83%
4	Siswa mempresentasikan hasil diskusi dan menyimpulkan materi.	80	76%

Berdasarkan tabel 4 dapat dilihat bahwa penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa pada siklus II tergolong sangat aktif dengan presentasi keaktifan sebesar 76,75%. Dengan demikian, aktivitas belajar siswa telah sesuai dengan indikator keberhasilan penelitian yaitu lebih dari 77%.

Sedangkan, berdasarkan nilai tes hasil belajar siswa pada siklus II terdapat siswa yang mendapat nilai kurang dari 70 sebanyak 8 siswa dengan presentase klasikal sebesar 23%, sedangkan siswa yang telah tuntas atau mendapat nilai lebih dari 70 sebanyak 27 siswa dengan presentase 77%. Nilai tertinggi 100, nilai terendah 68, dan nilai rata-rata kelas yang dicapai adalah 80,5. Dari hasil tes pada siklus II tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada siklus II telah tercapai karena ketuntasan klasikal mencapai 83,3% sedangkan kriteria keberhasilan yang ditetapkan adalah 75% atau bisa dilihat pada tabel 5.

Tabel 5. Hasil Belajar Siswa Siklus II

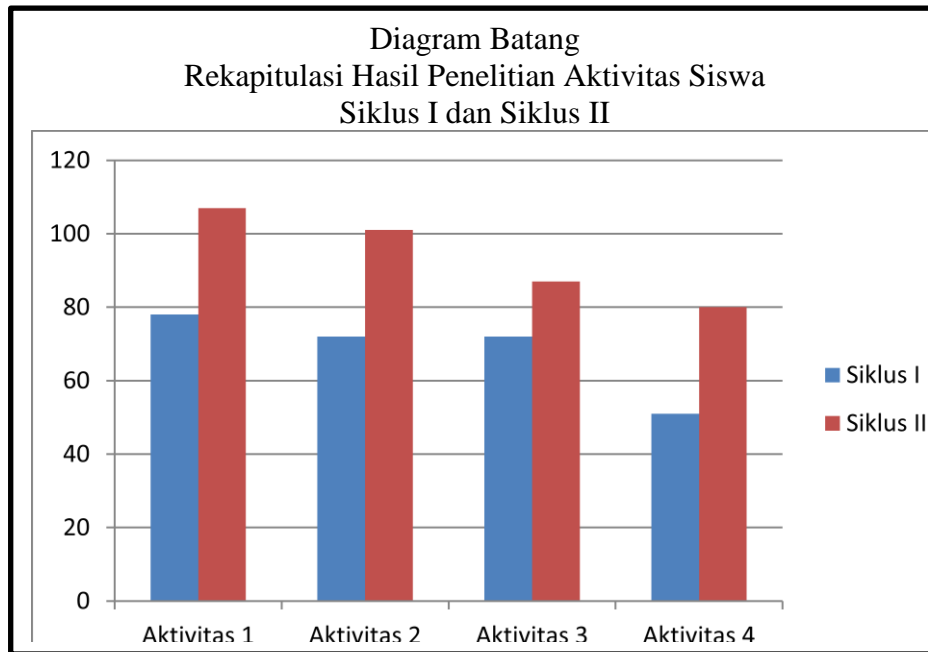
No	Hasil Belajar	
1	Nilai Tertinggi	90
2	Nilai Terendah	50
3	Rata – rata	73
4	Banyak Siswa yang Tuntas	27
5	Banyak Siswa yang Tidak Tuntas	8
6	Presentase Ketuntasan Klasikal	77%
7	Presentase Ketidaktuntasan Klasikal	23%

PEMBAHASAN

Penelitian dilakukan dengan menerapkan dua siklus pembelajaran dengan model yang sama pada setiap siklusnya, yaitu pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) yang sama. Dari analisis data hasil observasi aktivitas belajar siswa dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Games Tournament*) pada siklus I dan siklus II terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa. Peningkatan aktivitas belajar siswa dapat dilihat pada tabel 6 dan grafik pada gambar 1.

Tabel 6. Rekapitulasi Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Aspek Pengamatan	Jumlah Nilai Aktivitas Siswa pada Siklus I dan II	
1	Siswa memperhatikan penjelasan guru	78	107
2	Siswa aktif dalam diskusi kelompok	72	101
3	Keaktifan Siswa dalam game	72	87
4	Keaktifan Siswa dalam turnamen	51	80
Jumlah		273	375
Presentase		56%	77%



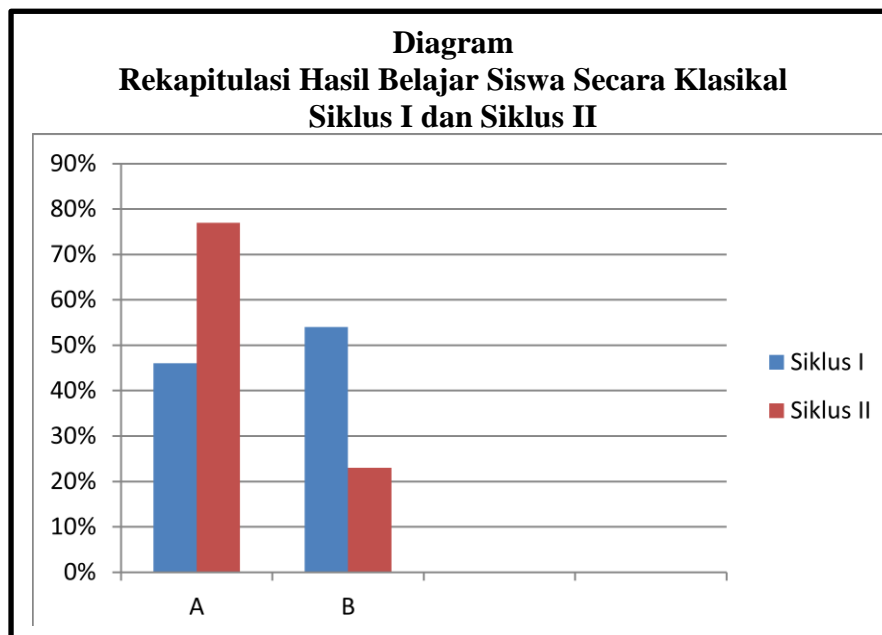
Gambar 1. Peningkatan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Aktivitas siswa dalam penerapan model pembelajaran tipe TGT (*Team Game Tournament*) mengalami peningkatan selama proses pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Hasil aktivitas siswa pada siklus I yaitu 56% mengalami peningkatan sebesar 21% dan pada siklus II sebesar 77%. Berdasarkan hasil tersebut, aktivitas siswa telah mencapai indikator keberhasilan yakni $\geq 75\%$.

Tabel 7. Rekapitulasi Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

No	Uraian Nilai	Siklus I	Siklus II
1	Nilai Tertinggi	87	90
2	Nilai Terendah	32	50
3	Rata – rata	60	73
4	Ketuntasan	16	27
5	Presentase Ketuntasan Klasikal	46%	77%

Pada tabel 7 tersebut, pencapaian nilai rata – rata hasil setiap siklus mengalami peningkatan. Hal ini terlihat rata-rata tes pada siklus I ke siklus II meningkat. Peningkatan rata-rata nilai siswa dan presentase ketuntasan klasikal dapat dilihat digambar 2.



A = Presentase siswa yang memenuhi KKM
B = Presentase siswa yang tidak memenuhi KKM

Gambar 2. Peningkatan Hasil Belajar Siswa Siklus I dan Siklus II

Diketahui bahwa keseluruhan hasil belajar matematika siswa dengan penerapan model pembelajaran TGT (*Team Game Tournament*) mengalami peningkatan selama siklus I dan siklus II. Berdasarkan tabel 4.10 dan diagram 4.2 didapat bahwa hasil belajar siswa secara klasikal meningkat dari 46% pada siklus I meningkat menjadi 77% pada siklus II.

Berdasarkan hasil penelitian dengan penerapan model pembelajaran tipe TGT (*Team Game Tournament*) pada materi Garis dan Sudut yang meliputi aktivitas siswa dan hasil belajar matematika siswa, maka penelitian ini dapat diakhiri pada siklus II karena semua sudah mencapai kriteria keberhasilan yang telah ditentukan yaitu sebesar $\geq 75\%$

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa. Pertama penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team Game Tournament*) dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VII A MTs Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Sooko Mojokerto tahun pelajaran 2018/2019. Hal ini dapat dilihat dari peningkatan presentase keaktifan siswa pada siklus I dan II. Pada siklus I presentase keaktifan siswa mencapai 56%, sedangkan pada siklus II mengalami peningkatan menjadi 77%.

Kedua, penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Team*

Game Tournament) dalam pembelajaran matematika dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VII A MTs Salafiyah Syafi'iyah Klinterejo Sooko Mojokerto tahun pelajaran 2018/2019. Ketuntasan hasil belajar siswa siklus I sebesar 46%. Hal ini berarti pembelajaran pada siklus I belum berhasil. Pada siklus II, menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa sebesar 77%. Hal ini berarti pada siklus ini telah mengalami peningkatan dan dikatakan telah berhasil

Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, terdapat beberapa saran yang dikemukakan sebagai berikut: (1) Model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat digunakan sebagai salah satu alternatif model pembelajaran untuk meningkatkan aktivitas siswa, serta melatih siswa untuk berani mengungkapkan pendapat, melatih kerjasama antara kelompok. Membangun komunikasi lebih baik antar siswa maupun dengan guru. Sehingga suasana pembelajaran dapat berjalan kondusif dan menyenangkan (2) Penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dalam pembelajaran matematika dapat dikembangkan lagi, dengan memberikan beberapa modifikasi tanpa menghilangkan karakter dari TGT. Misalnya dengan

menggunakan alat peraga atau media pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Zainal. 2011. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Arikunto, S., Suhardjono, dan Supardi. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ibnu B, Trianto, 2015. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif, Progresif, dan Kontekstual*, Jakarta: Prenada Media Group.
- Johar dan Aswan, Zain. 2003. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta Prestasi Pustaka. Hamalik, O. (2011). *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru Edisi Kedua*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Tim Penyusun. 2003. *Undang-undang No 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional*. DEPDIKNAS. Jakarta. (Online). (<https://www.komisiinformasi.go.id/regulasi>). Diunduh 27 Agustus 2018.