

## IMPLEMENTASI PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT (TEAMS GAMES TOURNAMENT) UNTUK MENINGKATKAN MINAT DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS VIII C SMP N 2 SANDEN, BANTUL

Ritya Anggraeni Aulyawati<sup>1)</sup> dan A.A Sujadi<sup>2)</sup>

<sup>1), 2)</sup>Program Studi Pendidikan Matematika, FKIP

Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa Yogyakarta

<sup>1)</sup> email: rityaanggraeni\_aulyawati@yahoo.co.id

*Abstract: The aim of this observation is to describe the mathematic learning process which apply TGT cooperative type learning method to increase the mathematic proclivity and achievement of student in class VIII C SMP N 2 Sanden, Bantul. The type of this observation is Class Action Research (CAR). The Data accumulation technique in this observation using observation technique, questionnaire technique, test technique, documentation and range of activity record technique. After applied the cooperative type TGT learning method in class VIII C SMP N 2 Sanden, Bantul. The result of the observation indicated that the mathematic proclivity and study achievement of student have been advance. Its indicated by the average presentation progress of study proclivity student in pra step amounted 48,66% advance to 60,31% at the cycle I and 68,88% at the cycle II. The student mathematic achievement are advance, according to the average of pra step amounted 71,25 to 77,5 and at the end of cycle I and then 82,5 at the end of cycle II. Whereas the student presentation who get point  $\geq 75$*

*advance too. Which at pra step amounted 35,71% to 64,29% in cycle I and then 85,71% in cycle II. According to the observation teachers have to use TGT cooperative type of learning method in mathematic course especially in another material as an alternative to advance the student proclivity and study achievement in mathematic learning.*

*Keywords : TGT, Proclivity, and Study Achievement.*

### PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai peran penting dalam memerangi kebodohan dan kemiskinan. Karena melalui pendidikan kita dapat memperluas pengetahuan, meningkatkan kemampuan dan kreatifitas terhadap perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan ilmu pengetahuan yang kita peroleh, kita mampu mengatasi masalah-masalah yang ada.

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang sangat penting (widodo, 2011) dan berguna dalam menyelesaikan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari sehingga menjadi momok bagi ilmu pengetahuan lainnya. Dengan demikian matematika menjadi mata pelajaran yang wajib.

Matematika merupakan ilmu yang abstrak sehingga banyak siswa beranggapan bahwa matematika itu sulit untuk dipelajari sehingga kurang disukai (Widodo, 2011). Hal ini bisa disebabkan penerapan metode pembelajaran yang kurang sesuai. Dalam pembelajaran, guru kurang mengkaitkan dengan kehidupan sehari-hari sehingga siswa

kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, hal ini dapat mengakibatkan rendahnya minat belajar matematika siswa dan berdasarkan keterangan yang diberikan oleh guru mata pelajaran matematika kelas VIII C SMP N 2 Sanden Bantul, sebagian besar siswa sulit mengerjakan soal ulangan yang diberikan oleh guru.

Terlihat dari nilai ulangan siswa, masih banyak siswa yang belum memenuhi KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu masih banyak siswa yang mendapatkan nilai kurang dari 75, 18 siswa (yang kurang dari KKM), 3 siswa (yang memenuhi KKM), dan 7 siswa (yang lebih dari KKM), sehingga menyebabkan nilai rata-rata kelas VIII C rendah dengan nilai 71,25. Akibatnya, prestasi belajar matematika di kelas tersebut masih dikatakan rendah. Oleh karena itu dalam pembelajaran hendaknya guru menggunakan metode pembelajaran yang sesuai sehingga dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa.

Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memungkinkan siswa belajar secara aktif. Model pembelajaran ini memaksimalkan kegiatan belajar dengan cara mengelompokkan siswa dalam kelompok-kelompok kecil dan saling belajar bersama. Dalam pembelajaran ini, setelah guru menyampaikan materi pelajaran, para siswa bergabung dalam kelompok-kelompok kecil untuk berdiskusi dan menyelesaikan soal latihan secara bersama sehingga siswa yang kurang memahami materi dan bingung untuk mengerjakan soal latihan dapat bertanya pada teman sekelompoknya.

Model pembelajaran kooperatif tipe TGT, memiliki unsur permainan dan penghargaan dalam pembelajaran diharapkan siswa lebih aktif dan tidak menganggap matematika sebagai pelajaran yang sulit untuk dipelajari. Dimana dalam proses pembelajarannya menggunakan game untuk membuat siswa senang mempelajari matematika. TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka (Slavin,2005:163-165).

Berkaitan dengan hal tersebut, maka peneliti menawarkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT sebagai upaya untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII C SMP N 2 Sanden, Bantul.

Dari latar belakang masalah di atas dapat didefinisikan beberapa masalah sebagai berikut. 1) Penggunaan metode pembelajaran yang kurang sesuai; 2) Siswa menganggap matematika merupakan mata pelajaran yang sulit; 3) Masih rendahnya minat dan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran matematika.

Dalam penelitian ini peneliti membatasi masalah pada Implementasi Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas VIII C SMP N 2 Sanden, Bantul.

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dirumuskan sebagai berikut. bagaimanakah proses pembelajaran matematika dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika siswa kelas VIII C SMP N 2 Sanden, Bantul ?

Minat adalah kecenderungan yang menetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa aktivitas. Seseorang yang berminat terhadap aktivitas akan memperhatikan aktivitas itu secara konsisten dengan rasa senang (Syaiful Bahri Djamarah,2008:132).

Prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dari suatu latihan, pengalaman yang harus didukung oleh kesadaran (Sumadi Suryabrata,2002:25). Menurut Johson dan Rising yang dikutip oleh Joko Supriyanto mengatakan bahwa matematika adalah pola pikir, pola pengorganisasian, pembuktian yang logic, cermat, jelas akurat dan merupakan suatu alat yang berguna dalam kehidupan sehari-hari (Joko Supriyanto,2009:11-12).

Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada siswa untuk bekerja sama dengan sesama siswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang terstruktur. Dalam pembelajaran ini guru hanya berperan sebagai fasilitator (Anita Lie,2002:12).

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa dalam kelompokkelompok belajar yang beranggotakan 5 sampai 6 siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, suku kata atau ras yang berbeda. Secara umum TGT sama saja dengan STAD kecuali satu hal: TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya sama seperti mereka (Slavin,2005:163 - 165).

Komponen-komponen dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut. 1) Presentasi Kelas; 2) Tim; 3) Game; 4) Turnamen; 5) Rekognisi Tim. (Slavin,2005:166).

Metode pembelajaran kooperatif tipe TGT memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut. 1) Kelebihan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, yaitu : a) Melatih siswa mengungkap / menyampaikan gagasan/ide; b) Melatih siswa untuk menghargai pendapat/gagasan orang lain; c) Menumbuhkan rasa tanggungjawab sosial; d) Melatih berfikir logis dan sistematis, e) Meningkatkan semangat belajar (pencapaian akademik); f) Menambah motivasi dan rasa percaya diri. 2) Kekurangan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, yaitu : a) Kadang hanya beberapa siswa yang aktif dalam kelompok; b) Suasana kelas menjadi ramai; c) Memakan banyak waktu.(Rachmadi Widdiharto,2004:19).

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dikembangkan oleh (Suharsimi Arikunto,2009:16). Ada 4 tahap dalam PTK, yaitu : 1) Perencanaan; 2) Pelaksanaan; 3) Pengamatan; dan 4) Refleksi.

Subjek dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII C SMP N 2 Sanden,Bantul yang berjumlah 28 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah keseluruhan proses dan hasil dari implementasi pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) pada pelajaran matematika untuk meningkatkan minat dan prestasi belajar siswa kelas VIII C SMP N 2 Sanden, Bantul.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) Teknik Observasi; 2) Teknik Angket; 3) Teknik Tes; 4) Teknik Dokumentasi; 5) Teknik Catatan Lapangan.

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) Peneliti; 2) Angket; 3) Lembar Observasi; 4) Tes; 5) Catatan Lapangan; 6) Dokumentasi.

Uji coba instrumen yang dipakai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut. 1) Uji Coba Tes, yaitu Validitas, rumus yang digunakan untuk mengukur validitas item pada tes, yaitu dengan menggunakan rumuskorelasi product moment (suharsimi arikunto, 2010:372). Tingkat kesukaran dapat dicari dengan perbandingan jumlah siswa

yang menjawab benar dengan jumlah siswa, daya pembeda, rumus yang digunakan untuk mencari daya pembeda yang dijabarkan oleh (Anas Sudijono, 2009: 389-390). Reliabilitas pada tes dihitung dengan menggunakan rumus KR.20. Sedangkan uji coba angket digunakan validitas dan reliabilitas menggunakan teknik alpha (Suharsimi Arikunto 2010: 231)

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1) Analisis Data Observasi; 2) Analisis Hasil Angket; 3) Analisis Prestasi Belajar Siswa. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah (1) Adanya peningkatan persentase rata-rata minat belajar siswa dari siklus I dan siklus II dengan peningkatan minimal 5% dari rata-rata awal; (2) Adanya peningkatan nilai rata-rata tes siswa dari siklus I dan siklus II dengan peningkatan minimal 5 poin dari rata-rata awal; 3) Minimal 75% siswa telah mencapai ketuntasan dengan memperoleh nilai  $\geq 75$ .

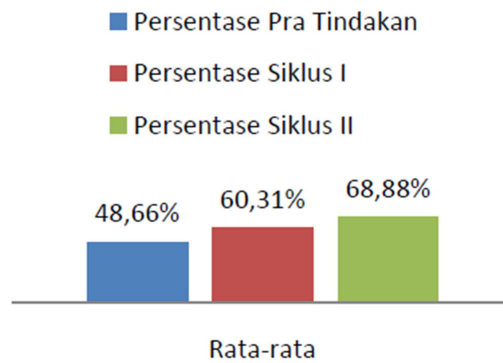
## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Dari hasil observasi awal yang diketahui bahwa prestasi belajar siswa kelas VIII C masih rendah dengan ketuntasan yang diperoleh sebesar 35,71%, sehingga masih berada jauh dibawah kriteria keberhasilan yang ditentukan yakni minimal 75% siswa mencapai KKM. Minat siswa juga masih perlu ditingkatkan, persentase rata-rata minat belajar siswa pada pra tindakan yaitu sebesar 48,66%. Peneliti melakukan penelitian ini dengan melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament). Penerapan pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) ini dimulai dari presentasi kelas, yaitu guru menyampaikan materi yang akan dipelajari; belajar kelompok yaitu siswa yang sudah berkelompok sesuai dengan intruksi kemudian diberikan LKS untuk dikerjakan dan didiskusikan dengan teman sekelompoknya; game yaitu setiap siswa yang bersaing dalam permainan merupakan wakil dari kelompoknya masing-masing. Hasil dari game yang mereka peroleh untuk disumbangkan kepada kelompok; penghargaan kelompok, yaitu penghargaan yang diperoleh kelompok berdasarkan hasil game dan dengan penghargaan kelompok ini diharapkan dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus. Pada siklus pertama dan kedua dilaksanakan dalam 4 pertemuan. Pelaksanaan tindakan dari pra tindakan ke siklus I mengalami peningkatan, begitu pula dari siklus I ke siklus II. Minat dan prestasi belajar

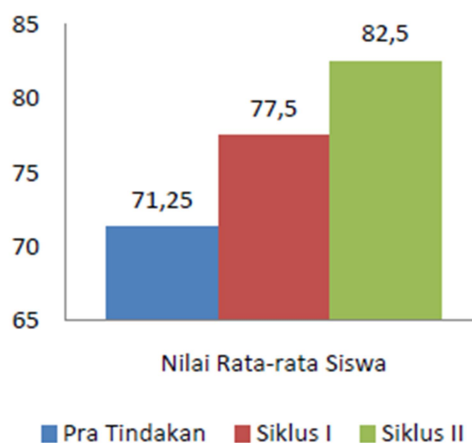
siswa meningkat. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan persentase rata-rata minat belajar siswa pada pra tindakan sebesar 48,66%, siklus I sebesar 60,31%, dan siklus II sebesar 68,88%.

## Minat Belajar Siswa



Gambar 1. Persentase rata-rata minat siswa

Peningkatan persentase minat belajar siswa menunjukkan bahwa tercapainya indikator keberhasilan yakni adanya peningkatan persentase rata-rata minat belajar siswa dari siklus I dan siklus II dengan peningkatan minimal 5% dari rata-rata awal dan dapat disimpulkan bahwa minat belajar siswa kelas VIII C SMP N 2 Sanden, Bantul mengalami peningkatan. Untuk mengetahui kemampuan siswa dalam memahami dan menguasai materi, maka pada setiap akhir siklus diadakan tes. Nilai rata-rata tes matematika siswa yang diperoleh pada pra tindakan sebesar 71,25 siklus I sebesar 77,5 dan siklus II sebesar 82,5.



Gambar 2. Nilai rata-rata siswa

Secara klasikal prestas belajar siswa dapat dikatakan mengalami peningkatan hal ini terlihat dari hasil peningkatan nilai rata-rata siswa dan persentase siswa yang mencapai KKM lebih dari 75%.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, pelaksanaan pembelajaran dikelas VIII C SMP N 2 Sanden, Bantul dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe NHT terbukti dapat meningkatkan minat dan prestasi belajar matematika

## REFERENSI

- Anas Sudijono. 2012. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Anita Lie. 2002. *Cooperative Learning: Mempraktikkan Cooperative Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Jakarta: Grasindo.
- Anik Zunaidah. 2010. *Upaya Peningkatan Minat Belajar Matematika Siswa melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) pada Siswa SMP Negeri 2 Jetis Tahun Ajaran 2009/2010*. Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.
- Joko Supriyanto. 2009. *Upaya meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Dengan Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik (PMR) Siswa kelas V Taman Muda Ibu Pawiyatan Tamansiswa Yogyakarta*. Skripsi sarjana tidak diterbitkan: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.
- Nuril Milati. 2009. *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Matematika Siswa Kelas V Madrasah Ibtidaiyah Ar-Rahmah Jabung Malang*. Malang: Universitas Islam Negeri Malang.
- Rachmadi Widdiharto. 2004. *Model model Pembelajaran Matematika SMP*. Yogyakarta: Widyaiswara PPPG Matematika.
- Saras Putri Utami. 2013. *Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Matematika melalui Model Pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) Siswa Kelas III MI Muhammadiyah Ngadipuro 1 Dukun Magelang*. Yogyakarta: Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa.
- Suharsimi Arikunto. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suryabrata, Sumadi. 2002. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: CV Rajawali.

Slavin, R. E. 2005. *Cooperative Learning: theory, research and practice*. London: Allyn and Bacon.

Syaiful Bahri Djamarah. 2008. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.

Widodo, S.A. 2011. efektivitas Model Pembelajaran Team Accelerated Instruction Pada Siswa Kelas X SMK Tunas Harapan Tahun Pelajaran 2008-2009. *Prosiding seminar nasional penelitian, pendidikan dan Penerapan MIPA, Fakultas FMIPA Universitas Negeri Yogyakarta*, 14 mei 2011