

UPAYA PENINGKAKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA DENGAN PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENT* (TGT) PADA POKOK BAHASAN PELUANG DI SMA NEGERI 1 DAGANGAN MADIUN KELAS XI IPS

¹Fitri Susmiatiningsih, ²Sanusi, ³Ika Krisdiana

¹Mahasiswa Prodi Matematika IKIP PGRI Madiun

²Dosen Prodi Matematika IKIP PGRI Madiun

³Dosen Prodi Matematika IKIP PGRI Madiun

Abstrak. Prestasi belajar matematika yang rendah merupakan masalah yang sering muncul dalam pembelajaran matematika. Hal ini dimungkinkan penggunaan strategi pembelajaran yang kurang tepat. Model pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang memberikan keberhasilan terhadap siswa untuk aktif berfikir dan berinovatif. Sedangkan pembelajaran Team-GamesTournament (TGT), merupakan salah satu pembelajaran yang dapat memotivasi siswa untuk mencari informasi dari masalah dan merencanakan pembelajaran dengan pemikiran atau ide mereka sendiri. Melalui pembelajaran Team-GamesTournament (TGT), dapat menimbulkan aktivitas siswa dalam belajar matematika sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar matematika.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah model pembelajaran kooperatif tipe Team-GamesTournament (TGT), dapat meningkatkan prestasi belajar matematika pada pokok bahasan peluang di SMA Negeri 1 Dagangan Madiun kelas XI IPS.

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas dengan subjek penelitian kelas XI IPS3 dengan jumlah siswa sebanyak 29 siswa, yang terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan. Penelitian dilaksanakan dalam 2 siklus, dari penelitian yang telah dilaksanakan dapat diketahui adanya peningkatan nilai rata-rata aktivitas kelas dari siklus I 73,55 meningkat pada siklus II menjadi 80,45. Dari rata-rata tes formatif yang dilaksanakan pada tiap akhir siklus dapat diketahui peningkatan prestasi belajar matematika siswa, yaitu dari rata-rata tes formatif pada siklus I sebesar 68,97% meningkat menjadi 80,45% pada siklus II.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa metode pembelajaran kooperatif tipe Team-GamesTournament (TGT) dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika pada pokok bahasan peluang di SMA Negeri 1 Dagangan Madiun kelas XI IPS

Kata Kunci: Kooperatif, Team-GamesTournament (TGT), Prestasi, Matematika.

PENDAHULUAN

Salah satu permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan adalah rendahnya kualitas hasil dan proses belajar yang dicapai siswa. Rendahnya kualitas hasil belajar ditandai oleh pencapaian prestasi belajar siswa yang tidak dapat memenuhi standar kompetensi seperti tuntutan kurikulum. Untuk meningkatkan prestasi belajar siswa yang dapat memenuhi standar kompetensi seperti tuntutan kurikulum diperlukan suatu pembelajaran yang aktif, yang dapat meningkatkan pengetahuan dan diharapkan dapat

mencapai kompetensi yakni perpaduan pengetahuan, sikap dan keterampilan yang terefleksi dalam kehidupan sehari-hari.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru perlu melakukan inovasi pembelajaran secara terus-menerus untuk mendalami berbagai metode dan strategi pembelajaran yang dilakukan di kelas. Kreatifitas guru dalam mengembangkan dan menyempurnakan strategi pembelajaran perlu dikaji secara mandiri agar penyempurnaan yang dilakukan sesuai dengan kondisi sekolah dan siswa. Sehingga strategi

pembelajaran yang dilakukan menjadi menarik dan menyenangkan.

Matematika sebagai cabang ilmu yang dinilai dapat memberikan kontribusi positif dalam memacu ilmu pengetahuan dan teknologi, sehingga matematika menjadi sangat penting dalam upaya peningkatan mutu pendidikan. Oleh karena itu, para siswa dituntut untuk menguasai matematika.

Matematika adalah salah satu ilmu dasar, yang semakin dirasakan keterkaitannya dengan bidang-bidang ilmu lainnya seperti ekonomi dan teknologi. Ilmu matematika sekarang ini sudah banyak digunakan dalam berbagai bidang seperti bidang industri, asuransi, ekonomi, pertanian, dan di banyak bidang sosial maupun teknik.

Meskipun matematika adalah mata pelajaran yang diajarkan mulai dari tingkat sekolah dasar sampai sekolah tingkat menengah. Sampai saat ini matematika masih dianggap mata pelajaran yang sulit, membosankan, bahkan menakutkan. Anggapan ini mungkin tidak berlebihan selain mempunyai sifat yang abstrak, pemahaman konsep matematika yang baik sangatlah penting karena untuk memahami konsep yang baru diperlukan prasyarat pemahaman konsep sebelumnya.

Pembelajaran matematika yang terjadi di sebagian besar sekolah selama ini cenderung pada pembelajaran berpusat pada guru. Guru menyampaikan materi pelajaran dengan menggunakan metode ceramah sementara siswa mencatatnya pada buku catatan. Pengajaran dengan metode seperti ini dianggap sebagai proses penyampaian fakta-fakta kepada siswa. Siswa dianggap berhasil dalam belajar apabila mampu mengingat banyak fakta, dan mampu menyampaikan kembali fakta-fakta tersebut kepada orang lain atau menggunakannya untuk menjawab soal-soal dalam ujian. Selain itu, dalam metode ini siswa cenderung pasif karena

dalam mempelajari ilmu sebagian besar diperoleh dari guru, Mereka hanya menggunakan catatan yang diberikan guru. Setelah selesai mengerjakan tugas, siswa tidak mempresentasikan hasilnya, tetapi hanya dibahas bersama oleh guru. Hal ini dikarenakan siswa tidak ada yang berani mempresentasikan hasil tugas mereka. Berdasar hasil observasi tersebut, siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar sehingga keaktifan belajar siswa perlu ditingkatkan untuk meningkatkan prestasi belajar.

Salah satu usaha untuk meningkatkan prestasi belajar siswa adalah dengan menerapkan pembelajaran kooperatif atau belajar secara berkelompok. Pembelajaran kooperatif menempatkan guru hanya sebatas sebagai fasilitator. Guru memberikan informasi secara garis besar dan kemudian akan diselesaikan oleh siswa dalam kelompok-kelompok kecilnya.

Sehingga akan tercipta interaksi antar siswa, yang diharapkan siswa dapat menguasai materi pelajaran dengan mudah karena siswa memahami penjelasan dari temannya yang memiliki taraf pengetahuan dan pemikiran lebih sejalan dan sepadan.

Ada salah satu model pembelajaran yang diharapkan mampu untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran matematika yaitu menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games and Tournaments* (TGT) dalam menyampaikan materi "Peluang" kepada siswa di SMA Negeri 1 Dagangan Madiun Kelas XI IPS, karena selain kooperatif metode ini juga lebih aktif melalui permainan dan turnamen atau lomba.

KAJIAN PUSTAKA

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dengan

menggunakan sistem pengelompokan/tim kecil, yaitu antara empat sampai enam orang yang mempunyai latar belakang kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau suku yang berbeda. Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok, setiap kelompok akan memperoleh penghargaan atau reward, jika kelompok mampu menunjukkan prestasi yang dipersyaratkan. Dengan demikian setiap anggota kelompok akan mempunyai ketergantungan positif. Ketergantungan semacam itulah yang selanjutnya akan memunculkan tanggungjawab individu terhadap kelompok dan ketrampilan interpersonal dari setiap anggota kelompok.

Pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama diantara siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri: a) Untuk memuntaskan materi belajarnya, siswa belajar dalam kelompok secara bekerja sama, b) Kelompok dibentuk dari siswa yang memiliki kemampuan tinggi, sedang dan rendah, c) Jika dalam kelas terdapat siswa-siswa yang heterogen ras, suku, budaya, dan jenis kelamin, maka diupayakan agar tiap kelompok terdapat keheterogenan tersebut. d) Penghargaan lebih diutamakan pada kerja kelompok daripada perorangan.

Prosedur pembelajaran kooperatif pada dasarnya terdiri atas empat tahap yaitu: 1) Penjelasan materi, Tahap penjelasan dimaksudkan sebagai proses penyampaian pokok-pokok materi pelajaran sebelum siswa belajar dalam kelompok. Tujuan utama dalam tahap ini adalah pemahaman siswa terhadap pokok materi pelajaran. Pada tahap ini guru memberikan gambaran umum tentang materi pelajaran yang harus dikuasai yang selanjutnya siswa akan memperdalam materi dalam pembelajaran kelompok. Pada tahap ini guru dapat menggunakan metode

ceramah, curah pendapat, dan tanya jawab, bahkan kalau perlu guru dapat menggunakan demonstrasi. Di samping itu guru juga dapat menggunakan berbagai media pembelajaran agar proses penyampaian dapat lebih menarik siswa. 2) Belajar dalam kelompok, Setelah guru menjelaskan gambaran umum tentang pokok-pokok materi pelajaran, selanjutnya siswa diminta untuk belajar pada kelompoknya masing-masing yang telah dibentuk sebelumnya. Pengelompokan dalam strategi pembelajaran kooperatif bersifat heterogen, artinya kelompok dibentuk berdasarkan perbedaan-perbedaan setiap anggotanya, baik perbedaan gender, latar belakang agama, social ekonomi dan etnik, serta perbedaan kemampuan akademik. 3) Penilaian, Penilaian dalam strategi pembelajaran kooperatif dapat dilakukan dengan tes atau kuis. Tes atau kuis dilakukan baik secara individual maupun secara kelompok. Tes individual nantinya akan memberikan informasi kemampuan setiap siswa dan tes kelompok akan memberikan informasi kemampuan setiap kelompok. Hasil akhir setiap siswa adalah penggabungan keduanya dan dibagi dua. Nilai setiap kelompok memiliki nilai sama dalam kelompoknya. Hal ini disebabkan nilai kelompok adalah nilai bersama dalam kelompoknya yang merupakan hasil kerja sama setiap anggota kelompok. 4) Pengakuan Tim, Pengakuan tim adalah penetapan tim yang dianggap paling menonjol, atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau tim paling berprestasi untuk kemudian diberikan penghargaan atau hadiah. Pengakuan dan penghargaan tersebut diharapkan dapat memotivasi tim untuk terus berprestasi dan juga membangkitkan motivasi tim lain untuk lebih mampu meningkatkan prestasi mereka.

Metode Teams Games Tournament (TGT) dikembangkan

pertama kali oleh David De Vries dan Keith Edward. Metode ini merupakan suatu pendekatan kerja sama antar kelompok dengan mengembangkan kerja sama antarpersonal. Dalam pembelajaran ini terdapat penggunaan teknik permainan. Permainan ini mengandung persaingan menurut aturan-aturan yang telah ditentukan. Dalam permainan diharapkan tiap-tiap kelompok dapat menggunakan pengetahuan dan keterampilannya untuk bersaing agar memperoleh suatu kemenangan. Pembelajaran kooperatif dengan metode TGT ini memiliki kesamaan dengan metode STAD dalam pembentukan kelompok dan penyampaian materi tetapi menggantikan kuis dengan turnamen atau lomba dimana siswa memainkan game atau permainan akademik dengan anggota tim atau kelompok lain untuk meyumbangkan poin bagi skor tim atau kelompoknya. Teman satu tim atau kelompok akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu siswa sedang bermain dalam game atau permainan, teman yang lain tidak boleh membantu, dan guru perlu memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

Dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT ini siswa sebelumnya telah belajar secara individual, untuk selanjutnya belajar kembali dalam kelompok masing-masing, dan kemudian mengadakan turnamen atau lomba atau lomba dengan anggota kelompok lainnya sesuai dengan tingkat kemampuannya.

Secara umum ada beberapa komponen utama dalam penerapan model TGT, yaitu: 1) Penyajian Kelas (*Class Presentations*), Pada awal pembelajaran guru menyampaikan materi dalam penyajian kelas atau sering juga disebut dengan presentasi kelas (*class presentations*). Kegiatan ini

biasanya dilakukan dengan pengajaran langsung atau dengan ceramah yang dipimpin oleh guru. Pada saat penyajian kelas ini siswa harus benar-benar memperhatikan dan memahami materi yang disampaikan guru, karena akan membantu siswa bekerja lebih baik pada saat kerja kelompok dan pada saat game atau permainan karena skor game atau permainan akan menentukan skor kelompok.²⁾ Kelompok (*Teams*), Kelompok biasanya terdiri dari 4 sampai 5 orang siswa yang anggotanya heterogen dilihat dari prestasi akademik, jenis kelamin dan ras atau etnik. Fungsi kelompok adalah untuk lebih mendalami materi bersama teman kelompoknya dan lebih khusus untuk mempersiapkan anggota kelompok agar bekerja dengan baik dan optimal pada saat game atau permainan. Setelah guru memberikan penyajian kelas, kelompok (tim atau kelompok belajar) bertugas untuk mempelajari lembar kerja. Dalam belajar kelompok ini kegiatan siswa adalah mendiskusikan masalah-masalah, membandingkan jawaban, memeriksa, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan konsep temannya jika teman satu kelompok melakukan kesalahan. 3) Permainan (*Games*), Game atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi, dan dirancang untuk menguji pengetahuan yang didapat siswa dari penyajian kelas dan belajar kelompok. Kebanyakangame atau permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan sederhana bernomor. Game atau permainan ini dimainkan pada meja turnamen atau lomba oleh 3 orang siswa yang mewakili tim atau kelompoknya masing-masing. Siswa memilih kartu bernomor dan mencoba menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor itu. Siswa yang menjawab benar pertanyaan itu akan mendapat skor. Skor ini yang nantinya dikumpulkan siswa untuk turnamen atau lomba mingguan. 4) Turnamen atau Lomba (*Tournament*), Turnamen atau

lomba adalah struktur belajar, dimana game atau permainan terjadi. Biasanya turnamen atau lomba dilakukan pada akhir minggu atau pada setiap unit setelah guru melakukan presentasi kelas dan kelompok sudah mengerjakan lembar kerja siswa (LKS). Turnamen atau lomba pertama guru membagi siswa ke dalam beberapa meja turnamen atau lomba. Tiga siswa tertinggi prestasinya dikelompokkan pada meja I, tiga siswa selanjutnya pada meja II dan seterusnya. 5) Penghargaan Kelompok (*Team Recognition*), Setelah turnamen atau lomba berakhir, guru kemudian mengumumkan kelompok yang menang, masing-masing tim atau kelompok akan mendapat sertifikat atau hadiah apabila rata-rata skor memenuhi kriteria yang telah ditentukan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian tindakan kelas adalah sebagai proses pengkajian masalah pembelajaran di dalam kelas melalui refleksi diri dalam upaya untuk memecahkan masalah tersebut dengan cara melakukan berbagai tindakan yang terencana dalam situasi nyata serta menganalisis setiap pengaruh dari perlakuan tersebut (Wina Sanjaya, 2010:26).

Penelitian tindakan kelas mencakup empat langkah, yaitu: 1) perencanaan, 2) aksi, 3) observasi, 4) refleksi. Keempat langkah tersebut terdapat dalam suatu model yang disebut dengan model siklus (Wina Sanjaya, 2010:54). Dinamakan model siklus, karena model ini lebih menonjolkan kegiatan yang harus dilakukan oleh setiap peneliti. Dimana siklus atau putaran dalam penelitian tindakan kelas adalah satu kali proses pembelajaran sesuai dengan perencanaan yang telah disusun. Bisa terjadi dalam pelaksanaan penelitian tindakan kelas terdiri atas

beberapa siklus. Setiap siklus mencerminkan kondisi tertentu baik dilihat dari aspek permasalahan yang dikaji maupun hasil belajar. Penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan ini bertujuan untuk meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas XI IPS SMA Negeri 1 Dagangan pada pokok bahasan peluang melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Untuk memperoleh data yang sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian, maka dalam penelitian ini akan dilaksanakan dalam 3 siklus. Pada setiap siklus terdiri dari 4 tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi refleksi.

HASIL PENELITIAN

Berdasarkan dari hasil pengamatan dari refleksi, pada siklus I terdapat 20 siswa yang tuntas belajar dengan prosentase sebesar 68,97% dan 9 siswa yang tidak tuntas belajar dengan prosentase sebesar 31,03%, dengan nilai keaktifan sebesar 73,55%, ini berarti pada siklus I belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar secara keseluruhan. Sedangkan pada siklus II terdapat 25 siswa yang tuntas belajar dengan prosentase sebesar 86,21% dan 4 siswa yang tidak tuntas belajar dengan prosentase sebesar 13,79%, dengan nilai keaktifan 80,45%. Dari hasil pada siklus II maka dapat disimpulkan bahwa hasil tes ketuntasan belajar siswa sudah mencapai indikator ketercapaian yaitu 75% dari jumlah seluruh siswa.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa: "Pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada pokok bahasan peluang pada siswa kelas XI

IPS Tahun Ajaran 2012/2013 dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas XI IPS pada pokok bahasan Peluang di SMA Negeri 1 Dagangan Madiun Tahun Ajaran 2012/2013. Hal ini dapat dilihat dari prosentase ketuntasan belajar siswa pada siklus I sebesar 68,97% meningkat pada siklus II menjadi 86,21%”.

DAFTAR PUSTAKA

- , 2011. Prestasi belajar (online) (Sumber <http://www.sarjanaku.com/2011/02/prestasi-belajar.html>, diakses 12 juni 2012.
- , 2011. Pengertian matematika (online) (Sumber <http://www.sarjanaku.com/2011/06/pengertian-matematika/html>). diakses 12 juni 2012.
- , 2009. Strategi Pembelajaran Kooperatif (online) (Sumber: [http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2009902-strategi-pembelajaran-kooperatif-sp/](http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2009902-strategi-pembelajaran-kooperatif-sp/2009) diakses 14 juni 2012.
- , 2011. Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (online) (Sumber : <http://ridhaazza.blogspot.com/2012/05/model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt.html>, diakses 14 Juni 2012
- Oemar Hamalik. 1999. Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta Bumi Aksara.
- Rochiati Wiriadmadja. 2005. Metode Penelitian Tindakan Kelas. Bandung. Program Pasca Sarjana Universitas Pendidikan Indonesia dan Remaja Rosdakarya.
- Rusman . 2011. Model-Model Pembelajaran “Mengembangkan Profesionalisme Guru”. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya. Jakarta. Rineka Cipta.
- Suharsimi Arikunto. 2007. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta. Bumi Aksara.
- Sukardjono. 2007. Hakikat dan Sejarah Matematika. Jakarta. Universitas Terbuka
- Syaiful Bahri Djamarah dan Aswan Zain. 2002. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta. Rineka Cipta.
- Wina Sanjaya. 2010. Penelitian Tindakan Kelas. Jakarta. Kencana Prenada Media Group.
- Zainal Arifin,. 2011. Evaluasi Pembelajaran. Jakarta. Remaja Rosdakarya.