

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT
DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
SISWA KELAS IV SD N 1 LEMBUPURWO TAHUN AJARAN 2012/2013**

Oktaviana Hadi Mintarwati¹, Triyono², Kartika Chrysti Suryandari³
PGSD FKIP Universitas Sebelas Maret, Jl. Kepodang 67A Panjer Kebumen

Email : Frezh_Q@yahoo.com

1 Mahasiswa PGSD FKIP UNS

2 3 Dosen PGSD FKIP UNS

Abstract: *The Application of Cooperative Learning Model TGT Type in Improving Learning Result of Mathematics at Fourth Grade Student in State Elementary School 1 Lembupurwo 2012/2013 Academic Year. The research aims to: Describe the application of Cooperative Learning Model TGT Type and find problems and solutions. This research method is Classroom Action Research (CAR) that consists three cycles with subject 22 student. The problems in this research that requires a lot of time so that the teachers should manage the time of each stage learning well. The result shows that : The Application of Cooperative Learning Model TGT Type can Improving Learning Result of Mathematics.*

Keywords: *TGT Model, Learning Result, Mathematics*

Abstrak: Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT dalam Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas IV SD N 1 Lembupurwo Tahun Ajaran 2012/2013. Penelitian ini bertujuan : mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dan menemukan kendala beserta solusi. Metode penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) terdiri dari tiga siklus dengan subyek 22 siswa. Kendala dalam penelitian ini yaitu memerlukan waktu yang banyak sehingga pihak guru hendaknya melakukan pengelolaan waktu yang baik dari masing-masing tahap pembelajaran. Hasil menunjukkan bahwa: penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dapat meningkatkan hasil belajar matematika.

Kata Kunci: Model TGT, Hasil Belajar, Matematika

PENDAHULUAN

Matematika merupakan ilmu yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peranan yang penting dalam berbagai disiplin ilmu dan memajukan daya pikir manusia. Perkembangan di bidang teknologi informasi dan komunikasi dipengaruhi dan dilandasi oleh perkembangan Matematika. Matematika merupakan pelajaran yang berkaitan langsung dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, baik materi maupun kegunaannya. Sehingga Matematika perlu dikembangkan dan ditingkatkan meliputi materi, proses belajar

mengajar, lingkungan serta fasilitas sekolah, sebagaimana tujuan khusus pengajaran Matematika di sekolah dasar yaitu menumbuhkembangkan keterampilan berhitung yang berguna dalam kehidupan sehari-hari.

Pengertian Matematika menurut Sumardiyono (2004:28) secara umum definisi matematika dapat dideskripsikan sebagai berikut, di antaranya: (1) Matematika sebagai struktur yang terorganisir. Agak berbeda dengan ilmu pengetahuan yang lain, matematika merupakan suatu bangunan struktur yang

terorganisir. Sebagai sebuah struktur, ia terdiri atas beberapa komponen, yang meliputi aksioma, pengertian pangkal/primitif, dan dalil/teorema (termasuk di dalamnya lemma (teorema pengantar) dan corolly, (2) Matematika sebagai alat (*tool*) yaitu matematika juga sering dipandang sebagai alat dalam mencari solusi berbagai masalah dalam kehidupan sehari-hari, (3) Matematika sebagai pola pikir deduktif yaitu matematika merupakan pengetahuan yang memiliki pola pikir deduktif, artinya suatu teori atau pernyataan dalam matematika dapat diterima kebenarannya apabila telah dibuktikan secara deduktif (umum), (4) Matematika sebagai cara bernalar (*the way of thinking*) yaitu matematika dapat pula dipandang sebagai cara bernalar, paling tidak karena beberapa hal, seperti matematika memuat cara pembuktian yang sah (valid), rumus-rumus atau aturan yang umum, atau sifat penalaran matematika yang sistematis, (5) Matematika sebagai bahasa artifisial artinya simbol merupakan ciri yang paling menonjol dalam matematika. Bahasa matematika adalah bahasa simbol yang bersifat artifisial, yang baru memiliki arti bila dikenakan pada suatu konteks, (5) Matematika sebagai seni yang kreatif yaitu penalaran yang logis dan efisien serta perbendaharaan ide-ide dan pola-pola yang kreatif dan menakjubkan, maka matematika sering pula disebut sebagai seni, khususnya merupakan seni berpikir yang kreatif.

Berdasarkan hasil pengamatan saat pembelajaran, masalah yang dihadapi siswa adalah kurangnya penguasaan konsep tentang bilangan bulat sehingga hasil belajar siswa masih kurang. Guru juga masih mendominasi pembelajaran dengan metode ceramah sehingga yang terjadi adalah *teacher centered*. Hal tersebut menjadikan peserta didik kurang termotivasi dan kurang semangat dalam mengikuti pembelajaran. Untuk itu perlu dilakukan perubahan dalam pembelajaran yaitu dengan model pembelajaran yang menciptakan pembelajaran menjadi *students centered*. Jadi kegiatan belajar

berpusat pada peserta didik, guru sebagai motivator dan fasilitator didalamnya agar suasana kelas lebih kondusif.

Menurut Sardiman, belajar itu merupakan perubahan tingkah laku atau penampilan, dengan serangkaian kegiatan misalnya dengan membaca, mengamati, mendengarkan, meniru dan lain sebagainya. Juga belajar itu akan lebih baik, kalau sumber belajar itu mengalami atau melakukannya, jadi tidak bersifat verbalistik (2011: 20).

Artz dan Newman mendefinisikan Kooperatif sebagai kelompok kecil atau siswa yang bekerja sama dalam satu tim untuk mengatasi suatu masalah, menyelesaikan sebuah tugas, atau mencapai satu tujuan bersama (Miftahul Huda, 2011).

Teams Games Tournament (TGT) adalah salah satu tipe belajar kooperatif dimana dalam *Teams Games Tournament* para siswa dibagi dalam tim belajar yang terdiri atas empat orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya. Selanjutnya guru menyampaikan pelajaran, siswa belajar dalam mereka dan memastikan bahwa semua anggota tim telah menguasai pelajaran. Setelah itu siswa memainkan game akademik dengan anggota tim lain untuk menyumbang point bagi skor timnya. Siswa memainkan game ini bersama tiga orang pada "Meja turnamen", dimana ketiga peserta dalam satu meja turnamen ini adalah para siswa yang memiliki rekor nilai terakhir yang sama. Sebuah prosedur "menggeser kedudukan" membuat permainan ini cukup adil. Tim dengan kinerja tinggi mendapatkan sertifikat atau penghargaan dari tim lain (Slavin, 2005).

Menurut Slavin (2005) *TGT* terdiri atas lima komponen yaitu: (1) Presentasi Kelas, (2) Tim, (3) Game, (4) Tournament, (5) Rekognisi Tim.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah model pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* adalah sebagai berikut: (1) Guru menyajikan materi pelajaran. Sebelum siswa dibagi kedalam kelompok

terlebih dahulu guru menyajikan materi pelajaran sesuai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Selain itu guru juga harus menyiapkan kartu soal untuk *games tournament* dan lembar kerja siswa; (2) Bekerja kelompok (*team*). Siswa dibagi atas beberapa kelompok (tiap kelompok anggotanya 4-5 orang). Setiap kelompok mengerjakan tugas dalam LKS yang dibagikan guru. Apabila ada anggota kelompok yang tidak mengerti dengan tugas yang diberikan, maka anggota kelompok lain bertugas membantu menjelaskannya; (3) Permainan (*games*); (4) Pemberian hadiah.

Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* merupakan suatu proses, cara, perbuatan menerapkan atau pemanfaatan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT*. Proses, cara, perbuatan menerapkan tersebut berhubungan dengan sudut pandang dari suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa dalam bentuk game atau permainan sehingga di harapkan dengan penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* dapat meningkatkan motivasi belajar siswa serta hasil belajar siswa mencapai target keberhasilan yaitu 80%.

Berdasarkan uraian di atas, rumusan masalah yang muncul yaitu : (1) bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (*Teams Games Tournament*) dalam peningkatan hasil belajar matematika tentang bilangan bulat siswa kelas IV di SD N 1 Lemburpurwo, (2) apakah kendala dan solusi dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (*Teams Games Tournament*) dalam peningkatan hasil belajar matematika tentang bilangan bulat siswa kelas IV di SD N 1 Lemburpurwo.

Tujuan penelitian ini yaitu: (1) Mendeskripsikan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (*Teams Games Tournament*) dalam peningkatan hasil belajar matematika tentang bilangan bulat siswa kelas IV di SD N 1 Lemburpurwo, (2) Mendeskripsikan kendala dan solusi dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *TGT* (*Teams*

Games Tournament) dalam peningkatan hasil belajar matematika tentang bilangan bulat siswa kelas IV di SD N 1 Lemburpurwo.

METODE PENELITIAN

Penelitian dilaksanakan di kelas IV SDN 1 Lemburpurwo kecamatan Mirit Kabupaten Kebumen. Jumlah subyek penelitian 22 siswa yang terdiri atas 12 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan. Waktu penelitian dilaksanakan mulai dari bulan September 2012 sampai bulan Mei 2013 pada semester 2 tahun ajaran 2012/2013.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan observasi guru dan siswa, lembar wawancara, dan tes. Instrumen pengumpulan data yang digunakan untuk melihat penerapan model *Teams Games Tournament* (*TGT*) dalam pembelajaran bilangan bulat kelas IV SDN 1 Lemburpurwo adalah lembar observasi untuk melihat aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam penerapan model *Teams Games Tournament* (*TGT*), lembar wawancara siswa terhadap pembelajaran, dan untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan soal tes.

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu. Ada empat macam triangulasi data yaitu triangulasi sumber data, metode/teknik, penyidik, dan teori (Moleong, 2005: 330). Berdasarkan beberapa macam triangulasi data peneliti memeriksa validitas data menggunakan triangulasi sumber data dan teknik/metode pengumpulan data.

Indikator kinerja penelitian digunakan untuk menentukan ketercapaian tujuan penelitian. Aspek yang diukur dari hasil tes siswa. Berdasarkan hasil tes dihitung dari jumlah siswa menjawab soal benar minimal 80% dengan mencapai KKM 70.

Prosedur penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang pelaksanaan tindakannya terdiri atas tiga siklus. Arikunto, dkk. (2008: 16)

menyebutkan garis besar tahapan penelitian tindakan kelas antara lain *planning* (perencanaan), *acting* (tindakan/pelaksanaan), *observing* (observasi/pengamatan), dan *reflecting* (refleksi). Pada tahap perencanaan, peneliti menyiapkan materi bilangan bulat, menyusun RPP dan skenario pembelajaran, menyiapkan media pembelajaran, menyiapkan instrumen penelitian, melakukan koordinasi dengan guru kelas dan teman sejawat selaku observer, dan menyiapkan hadiah untuk kelompok terbaik. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan pembelajaran sesuai dengan RPP bersamaan dengan dilaksanakannya kegiatan observasi oleh observer. Pada tahap refleksi, peneliti mengadakan analisis, pemahaman, dan penyimpulan hasil tindakan. Keempat tahapan ini selalu berhubungan dan berkelanjutan dalam prosesnya, serta mengalami perbaikan-perbaikan hingga tercapainya tujuan yang diharapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan penelitian ini sebanyak tiga siklus yang setiap siklus terdiri dari dua pertemuan, dengan alokasi waktu 2x35 menit pada setiap pertemuan. Hasil tindakan selama tiga siklus dilihat dari penggunaan langkah-langkah model *Teams Games Tournament (TGT)* yang sesuai dengan RPP dan skenario pembelajaran serta hasil belajar siswa dari tes evaluasi setelah siswa mengikuti kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil penelitian dari siklus I sampai dengan siklus III, penggunaan langkah-langkah model *Teams Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran bilangan bulat sudah sesuai dengan RPP dan skenario pembelajaran. Hasil observasi guru dan siswa terhadap penggunaan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada pembelajaran bilangan bulat pada siklus I sampai siklus III dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Hasil Observasi Guru dan Siswa pada Siklus I, II dan III

Aktivitas	Si.I (%)	Si. II (%)	Si. III (%)	Rata-rata
-----------	----------	------------	-------------	-----------

Guru	60	82	87	76
Siswa	68	80	91	80

Berdasarkan tabel 1 dapat disimpulkan bahwa hasil observasi guru dalam penerapan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus I mencapai 60%, pada siklus II mencapai 82%, dan pada siklus III mencapai 87%. Hasil siklus II dibanding siklus I mengalami peningkatan sebanyak 22% sedangkan dari siklus II ke siklus III meningkat sebanyak 5%. Skor rata-rata observasi guru yaitu 76% (baik). Hasil observasi siswa pada siklus I mencapai 68%, pada siklus II mencapai 80%, dan siklus III sebanyak 91%. Dari siklus I ke siklus II skor mengalami peningkatan sebanyak 12%, dari siklus II ke siklus III meningkat sebanyak 11%. Skor rata-rata observasi siswa sebanyak 80% (baik).

Pelaksanaan proses pembelajaran yang baik akan menjadikan hasil belajar yang baik pula. Hasil belajar yang dimaksud yaitu berupa nilai evaluasi siswa setelah mengikuti kegiatan pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada siklus I sampai dengan siklus III. Adapun perolehan hasil belajar siswa pada siklus I sampai dengan siklus III dapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Hasil Belajar Bilangan Bulat

Kriteria	Si. I	Si. II	Si. III	Rata-rata
Hasil Belajar	74	75	76,5	75
Persentase Ketuntasan (%)	86%	86%	90%	87%

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa hasil belajar bilangan bulat siswa kelas IV semakin meningkat. Nilai siswa dikatakan tuntas jika mencapai 70 ke atas, sedangkan indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti adalah siswa yang tuntas belajar mencapai 80% ke atas. Hasil evaluasi pada siklus I menunjukkan perolehan nilai rata-rata adalah 74 dengan ketuntasan belajar siswa mencapai 86%,

indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti sudah tercapai. Perolehan nilai rata-rata pada siklus II adalah 75 sedangkan ketuntasan belajar siswa pada siklus II mencapai 86%. Perolehan nilai rata-rata pada siklus III adalah 76,5 dengan ketuntasan belajar siswa pada siklus III mencapai 90%, sehingga indikator keberhasilan yang ditetapkan oleh peneliti sudah tercapai. Nilai rata-rata hasil belajar siswa mencapai 75 dengan rata-rata ketuntasan belajar 87%. Penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD N 1 Lembupurwo yang dilaksanakan dengan baik dapat meningkatkan hasil belajar tentang bilangan bulat.

Hal ini sesuai dengan pendapat dari Wina yang menyatakan bahwa: (a) siswa tidak menggantungkan pada guru, dapat menambah kepercayaan siswa terhadap kemampuan berfikir sendiri, menemukan informasi sendiri dan belajar dari siswa lain, (b) Pembelajaran kooperatif dapat mengembangkan kemampuan gagasan/ide dan membandingkan dengan ide-ide lain, (c) Membantu anak untuk menyadari keterbatasan dan menerima keadaan, (d) Memberdayakan siswa dalam bertanggung jawab ketika belajar, (e) Meningkatkan prestasi akademik dan kemampuan sosial, (f) Mengembangkan kemampuan siswa untuk memecahkan masalah dengan ide dan pemahamannya tanpa rasa takut, (g) Meningkatkan kemampuan siswa menggunakan informasi dan belajar abstrak menjadi nyata (riil), (h) Meningkatkan motivasi dan memberikan rangsangan untuk berfikir (2012 : 249).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD N 1 Lembupurwo tahun ajaran 2012/2013 maka dapat disimpulkan: (1) penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* dalam

peningkatan hasil belajar matematika tentang bilangan bulat siswa kelas IV SD N 1 Lembupurwo tahun ajaran 2012/2013 dengan langkah-langkah : (a) guru menyajikan materi pelajaran, (b) bekerja kelompok (*team*), (c) permainan (*games*), (d) pemberian hadiah (*reward*), (2) penggunaan model tersebut dapat meningkatkan pembelajaran matematika yang meliputi penilaian proses dan penilaian hasil, (3) kendala yang muncul yaitu : (a) pada langkah kedua ada siswa yang masih asik bermain sendiri ketika diskusi berlangsung, (b) ada siswa yang tidak mau bekerja kelompok, (c) siswa takut berpendapat saat diskusi, (d) pada langkah ketiga ada siswa yang ramai sendiri karena belum terbiasa belajar dengan model *games tournament*. Adapun solusi dari kendala tersebut yaitu: (a) memberi arahan pada siswa yang tidak mau melakukan tanggungjawabnya dalam berdiskusi, (b) peneliti memberikan motivasi siswa untuk bekerja kelompok, (c) peneliti membantu siswa untuk berpendapat saat berdiskusi, (d) peneliti berusaha untuk lebih aktif berkeliling kesetiap kelompok saat game berlangsung dan memberikan penjelasan ulang tentang *game*.

Berdasarkan pada pembahasan dan kesimpulan yang telah diuraikan, dapat dikemukakan bahwa penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)* : (a) meningkatkan perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran dengan cara memunculkan persaingan antar tim belajar yang diwujudkan dalam game dan turunan pembelajaran; (b) meningkatkan motivasi dan keaktifan siswa dalam belajar; (c) menumbuhkan kepercayaan diri peserta didik dengan cara memberikan tanggung jawab belajar; (d) memberikan kepuasan dengan cara memberikan penghargaan pada kelompok/tim; (e) model kooperatif tipe *TGT* dapat digunakan untuk mengajar pada mata pelajaran yang lain; (f) model kooperatif tipe *TGT* jika digunakan sesuai dengan langkah-langkah, maka pembelajaran matematika tentang bilangan bulat siswa

kelas IV SD N 1 Lembupurwo dapat maksimal.

Berdasarkan hasil penelitian diatas, peneliti memberikan saran yaitu: (1) dalam pembelajaran yang menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi bilangan bulat membutuhkan persiapan yang teliti dan matang, guru hendaknya mempersiapkan semua yang diperlukan dalam pembelajaran, khususnya media kartu soal agar pembelajaran dapat berjalan dengan baik dan lancar. Guru juga hendaknya melakukan pengelolaan waktu yang baik dari masing-masing tahap pembelajaran, (2) dalam pembelajaran yang menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi bilangan bulat, siswa hendaknya saat berdiskusi kelompok dapat bekerja sama, berperan aktif dan bertanggung jawab dalam kelompok agar hasil belajar yang dicapai maksimal, (3) dalam pembelajaran yang menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi bilangan bulat siswa kelas IV SD membutuhkan kartu soal yang banyak, sehingga sekolah sebaiknya memberikan fasilitas yang memadai, (4) dalam pembelajaran yang menggunakan model *Teams Games Tournament (TGT)* pada materi bilangan bulat membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga pengambilan materi perlu dipersingkat.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, A., Suhardjono, & Supardi. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Huda, M. (2011). *Cooperative Learning Metode, Teknik, Struktur dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Moleong, L.J. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif Edisi Revisi*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Sanjaya, W. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Sardiman. (2011). *Interaksi & Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT RajaGrafindo Persada.

Sumardyono. (2004). *Karakteristik Matematika dan Implikasinya Terhadap Pembelajaran Matematika*. Diperoleh 22 September 2012 dari <http://masthoni.wordpress.com/2009/07/12/melihat-kembali-definisi-dan-deskripsi-matematika/>.

Slavin, R.E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.