

PENGUNAAN MODEL DIRECT INSTRUCTION KOMBINASI DENGAN TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SIFAT-SIFAT BANGUN RUANG DI KELAS V SDN KUIN CERUCUK 3 BANJARMASIN

*Diana Fatmasari, Hj. Darmiyati, dan Sulaiman
Program Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Universitas Lambung Mangkurat
Banjarmasin
E-mail: fatmasaridiana@gmail.com*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pelaksanaan dan peningkatan hasil aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa melalui model Direct Instruction kombinasi dengan Team Game Tournament (TGT) pada materi sifat bangun ruang. Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Subyek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Kuin Cerucuk 3 Banjarmasin tahun ajaran tahun ajaran 2014/2015 semester 2. Hasil penelitian ini adalah penerapan model Direct Instruction kombinasi dengan Team Game Tournament (TGT), dapat meningkatkan aktivitas guru, aktivitas siswa dan hasil belajar siswa kelas V SDN Kuin Cerucuk 3 Banjarmasin pada materi sifat bangun ruang. Adapun langkah pelajarannya dapat dijelaskan sebagai berikut: (1) menyampaikan kompetensi, (2) presentasi kelas, (3) siswa bekerja kelompok, (4) pelatihan awal, (5) memberikan bimbingan kelompok, (6) membahas hasil diskusi, (7) melaksanakan game turnamen, (8) memberikan penguatan, (9) melakukan evaluasi.

Kata kunci: Hasil Belajar, Sifat Bangun Ruang, Model Direct Instruction, Model Team Game Tournament (TGT).

PENDAHULUAN

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan, bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Trianto, 2013: 1)

Depdiknas (Shadiq, 2014: 124) menyatakan bahwa Permendiknas No.22 Tahun 2006 tentang standar isi, pelajaran matematika bertujuan agar siswa: (1) memahami konsep matematika, menjelaskan keterkaitan antar konsep atau logaritme, secara luwes, akurat, efisien, dan tepat dalam pemecahan masalah, (2) menggunakan penalaran pada pola dan sifat, melakukan manipulasi matematika dalam membuat generalisasi, menyusun bukti, atau menjelaskan gagasan dan pernyataan matematika, (3) memecahkan masalah yang meliputi kemampuan memahami masalah, merancang model matematika, menyelesaikan model dan menafsirkan solusi yang diperoleh, (4) mengkomunikasikan gagasan dengan simbol, tabel, diagram, atau memperjelas keadaan atau masalah (5) memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta

sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah.

Matematika merupakan ilmu dasar yang sudah menjadi alat untuk mempelajari ilmu-ilmu yang lain. Oleh karena itu penguasaan terhadap matematika mutlak diperlukan dan konsep-konsep matematika harus dipahami dengan betul sejak dini. Hal ini karena konsep-konsep dalam matematika merupakan suatu rangkaian sebab akibat. Suatu konsep disusun berdasarkan konsep-konsep sebelumnya dan akan menjadi dasar bagi konsep-konsep selanjutnya, sehingga pemahaman yang salah terhadap suatu konsep akan berakibat pada kesalahan pemahaman terhadap konsep-konsep selanjutnya (Rustini, 2012: 3).

Kegunaan matematika bagi siswa SD adalah sesuatu yang jelas yang tidak perlu dipersoalkan lagi, terlebih pada era IPTEK dewasa ini. Hal yang terpenting untuk segera dipecahkan dalam masalah pembelajaran matematika SD adalah bagaimana mengajarkan matematika sehingga guru dan siswa senang dalam proses belajar mengajar dan dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Akan tetapi kenyataan yang terjadi di lapangan banyak siswa yang tidak begitu menyenangi mata pelajaran matematika. Padahal matematika ini sangat penting bagi kehidupan kita sehari-hari. Kebanyakan siswa beranggapan matematika adalah pelajaran yang paling sulit dibandingkan pelajaran lain, karena kebanyakannya yang menjadi objek materi pelajaran matematika bersifat abstrak sehingga siswa menjadi kesulitan

dalam memahaminya. Selain itu, matematika juga dianggap pelajaran yang membosankan karena materinya yang kebanyakan bersifat nalar dan hitungan. Penyebab lain juga dikarenakan siswa tidak terlibat secara langsung dalam proses pembelajaran sehingga membuat siswa menjadi kurang aktif dan tidak dapat mengembangkan kemampuan berpikir kritisnya serta menghambat kekreatifan siswa dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi dan hasil wawancara dengan guru mata pelajaran matematika ibu Purwaningsih, S.Pd., di SDN Kuin Cerucuk 3 Banjarmasin kelas V dengan jumlah siswa laki-laki 13 orang dan siswa perempuan 19 orang bahwa memang sulit untuk membuat siswa memahami materi sifat-sifat bangun ruang. Hal ini berdasarkan perolehan hasil ulangan siswa pada tahun ajaran 2013/ 2014 yang berada di bawah standar nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) sekolah. Dari data nilai ulangan harian siswa pada standar kompetensi 6. Memahami sifat- sifat bangun dan hubungan antar bangun, diperoleh data hanya 12 siswa yang memenuhi kriteria ketuntasan minimal sedangkan 20 siswa lainnya memiliki nilai kurang dari 60, sedangkan nilai kriteria ketuntasan minimal (KKM) materi sifat- sifat bangun ruang di kelas V adalah 60.

Penyebab permasalahan ini disebabkan karena pelaksanaan pembelajaran yang kurang melibatkan siswa pada aktivitas pembelajaran, cara penyampaian konsep pembelajaran sifat-sifat bangun ruang di sekolah dasar cenderung tidak melibatkan siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dibuat karena banyaknya permasalahan yang terjadi di SDN Kuin Cerucuk 3 Banjarmasin, ini sepertinya siswa kurang termotivasi untuk belajar, kurang memperhatikan pelajaran terutama dalam materi matematika yang lebih dianggap sebagai pelajaran yang sangat sulit, kurang terlibat dalam proses pembelajaran, kurang memiliki inisiatif dan kontributif baik secara intelektual maupun secara emosional.

Jika permasalahan ini tidak ditangani atau dibiarkan saja maka yang terjadi adalah: siswa akan menjadi kurang mengerti dan kurang memahami dalam menyelesaikan permasalahan dalam belajar sifat-sifat bangun ruang dengan baik yang tentunya akan berdampak pada hasil belajar siswa, sehingga ketuntasan belajar pada siswa tidak tercapai dan nantinya siswa tersebut tidak berkembang pengetahuannya terkait pembelajaran Matematika. Padahal, tujuan dari proses belajar-mengajar secara ideal adalah agar bahan yang dipelajari dikuasai sepenuhnya oleh siswa. Oleh karena itu, perlu dicarikan solusinya guna mengatasi masalah yang ada, dengan memperbaiki proses pembelajarannya

dan dengan menggunakan model serta media pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas, untuk memperbaiki hal tersebut maka guru perlu memahami bagaimana cara menyajikan kegiatan belajar mengajar yang dapat membuat anak aktif dan termotivasi dalam kegiatan belajar.

Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk mengaktifkan siswa adalah dengan menggunakan kombinasi dalam pembelajaran yang dapat memotivasi, membangkitkan minat, keaktifan serta dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam berpikir kritis dan kreatif dalam belajar adalah dengan membuat mereka terlibat secara langsung dalam pembelajaran, karena dengan demikian mereka akan mudah dalam memahami pelajaran yang diajarkan. Kombinasi tersebut adalah dengan menggunakan model pembelajaran yang sesuai dengan minat dan perkembangan siswa. Untuk itu salah satu kombinasi model pembelajaran yang bisa digunakan menjadi alternatif pemecahan masalah tersebut adalah model *Direct Instruction* kombinasi dengan *Team Game Tournament* (TGT), serta dengan menggunakan media yang tepat dapat memudahkan siswa memahami pelajaran matematika yang perlu mengkonkretkan materi yang abstrak.

Direct Instruction atau pembelajaran langsung adalah salah satu pendekatan mengajar yang dirancang khusus untuk menunjang proses belajar siswa yang berkaitan dengan pengetahuan deklaratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap selangkah demi selangkah. Dengan model ini yang mengajarkan secara langsung ditambah dengan bimbingan dari guru, maka sulitnya materi untuk dikuasai oleh anak akan dapat diminimalisir dengan adanya bimbingan langsung dari guru (Triyanto, 2013: 41).

Selain itu sebagai upaya meningkatkan mutu proses pembelajaran dilakukan dengan mengkombinasikan suatu pembelajaran yang dapat membuat siswa menjadi aktif. Salah satu pembelajaran yang melibatkan peran serta seluruh siswa yaitu model pembelajaran *Team Game Tournament* (TGT). TGT adalah pembelajaran kooperatif yang melibatkan kelompok, di dalamnya terdapat diskusi kelompok dan diakhiri suatu *game* dan *tournament*. Dalam TGT, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok belajar yang terdiri atas empat sampai lima orang yang berbeda-beda tingkat kemampuan, jenis kelamin, dan latar belakang etniknya.

Team Game Tournament (TGT) merupakan salah satu strategi pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Slavin (1995) untuk membantu siswa mereview dan menguasai materi pelajaran.

Slavin menemukan bahwa TGT berhasil meningkatkan *skill-skill* dasar, pencapaian, interaksi positif antarsiswa, harga diri, dan sikap penerimaan pada siswa-siswa lain yang berbeda (Huda, 2014: 197)

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi solusi untuk mengatasi masalah rendahnya aktivitas belajar matematika yang dialami siswa, sehingga berdampak pada meningkatnya kualitas dan hasil belajar.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tindakan kelas yang berjudul: “Penggunaan Model *Direct Instruction* Kombinasi dengan *Team Game Tournament* (TGT) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sifat-Sifat Bangun Ruang di Kelas V SDN Kuin Cerucuk 3 Banjarmasin”.

METODOLOGI

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), karena penelitian dilakukan untuk memecahkan masalah pembelajaran di kelas. Penelitian ini juga menggunakan pendekatan kualitatif karena berusaha untuk menggambarkan bagaimana suatu teknik pembelajaran diterapkan dan bagaimana hasil yang diinginkan dapat dicapai. Penelitian dilakukan di SDN Kuin Cerucuk 3 Banjarmasin tahun ajaran 2014/2015, dengan jumlah siswa 25 orang terdiri dari 14 siswa laki-laki dan 11 siswa perempuan. Mata pelajaran yang digunakan untuk penelitian adalah mata pelajaran Matematika tentang Sifat-Sifat Bangun Ruang. Prosedur penelitian tindakan kelas yang diterapkan berupa perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Tindakan dilaksanakan dalam dua siklus. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini meliputi: (1) Data tentang kegiatan guru dalam proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* kombinasi dengan *Team Game Tournament* (TGT); (2) Data tentang kegiatan atau keaktifan siswa selama mengikuti kegiatan proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* kombinasi dengan *Team Game Tournament* (TGT); (3) Hasil belajar siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* kombinasi dengan *Team Game Tournament* (TGT).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian tindakan kelas ini meliputi analisis kualitatif dan kuantitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui teknik pengukuran dengan evaluasi tertulis secara individu maupun kelompok, sedangkan data kualitatif diperoleh melalui instrument penelitian berupa lembar observasi aktivitas guru dan aktivitas siswa dalam kegiatan pembelajaran. Analisis data

dihitung berdasarkan skala persentasi dan indikator ketuntasan belajar klasikal yang telah ditetapkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru selama siklus I dan siklus II pada penelitian tindakan kelas ini diketahui telah terjadi perbaikan aktivitas guru dalam melakukan pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran *Direct Instruction* kombinasi dengan *Team Game Tournament* (TGT) dapat dikatakan bahwa aktivitas guru dari siklus I sampai siklus II mengalami peningkatan, pada siklus I pertemuan 1 aktivitas guru adalah 63,8 yang berada pada kategori “baik” dan pada pertemuan 2 aktivitas guru adalah 72,23 yang berada pada kategori “baik”. Kemudian pada siklus II pertemuan I aktivitas guru adalah 86,11 yang berada pada kategori “sangat baik” menjadi 94,44 dengan kategori “sangat baik” pada siklus II pertemuan 2.

Peningkatan ini dapat terjadi dikarenakan guru selalu berupaya untuk memperbaiki kesalahan maupun kekurangan dalam melaksanakan model pembelajaran *Direct Instruction* kombinasi dengan *Team Game Tournament* (TGT). Hal ini dilakukan guna menciptakan suasana belajar yang kondusif dan nyaman agar proses dan hasil pembelajaran dapat menunjang peningkatan hasil belajar siswa. Sebagaimana pendapat Nur yang menyatakan bahwa menciptakan suasana kelas yang penuh inspirasi bagi siswa, kreatif, dan antusias merupakan salah satu tugas dan tanggung jawab guru (Shadiq, 2014: 183)

Dalam sistem pembelajaran kooperatif, guru dituntut untuk mampu menciptakan suasana belajar yang mendorong siswa merasa saling membutuhkan. Siswa satu membutuhkan siswa yang lain, demikian pula sebaliknya. Sesuai dengan pendapat ahli bahwa “kemampuan mengajar guru menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran bagi siswa di dalam kelas”. (Marno dan Idris, 2010: 54).

Dalam hal ini kebutuhan antara siswa tentu berkaitan dengan pembelajaran (bukan kebutuhan yang berada di luar pembelajaran). Hubungan yang saling membutuhkan antara siswa satu dengan yang lain inilah yang disebut dengan saling ketergantungan positif, dalam pembelajaran kooperatif setiap anggota kelompok sadar bahwa mereka perlu kerjasama dalam mencapai tujuan (Sanjaya, 2010: 190).

Berdasarkan hasil pengamatan pada aktivitas siswa selama siklus I dan siklus II pada penelitian tindakan kelas ini diketahui telah terjadi peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* kombinasi dengan *Team Game Tournament* (TGT). Aktivitas siswa secara klasikal pada siklus I pertemuan 1 termasuk kategori “cukup

aktif' dengan persentase keaktifan 57,17% dan pada pertemuan 2 termasuk kategori "aktif" dengan persentase keaktifan 63%. Sedangkan aktivitas siswa secara klasikal pada siklus II pertemuan 1 termasuk kategori "aktif" dengan persentase keaktifan 73% dan meningkat pada pertemuan 2 menjadi 85% masuk kategori "sangat aktif".

Data di atas menunjukkan bahwa aktivitas siswa secara klasikal meningkat dari siklus I pertemuan 1 sampai siklus II pertemuan 2. Peningkatan keaktifan siswa ini disebabkan siswa selalu termotivasi untuk berperan aktif di setiap proses pembelajaran baik di dalam belajar kelompok maupun bermain turnamen. Hal ini dikarenakan adanya persaingan untuk memperebutkan skor antar kelompok untuk menjadi kelompok yang terbaik.

Peningkatan aktivitas siswa juga terlihat dari indikator dan indikasi adanya keterlibatan motivasi siswa dan interaksi siswa yang dihabiskan dalam mengerjakan tugas. Unsur-unsur waktu mengerjakan tugas yang diobservasi dalam penelitian ini ialah waktu keterlibatan dan waktu ketepatan mengerjakan tugas yang diberikan. Slavin (2010: 130) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif membuat hipotesis untuk meningkatkan waktu mengerjakan tugas dengan melibatkan atensi para siswa dan dengan meningkatkan motivasi mereka untuk menguasai materi akademik.

Peningkatan aktivitas siswa dalam pembelajaran disebabkan siswa nampak senang dan bersemangat dalam belajar karena mereka dapat belajar secara berkelompok, berdiskusi dan menjawab pertanyaan secara bersama. Seperti halnya pendapat menurut Dapir (2014: Online) bahwa karakteristik anak usia sekolah dasar yaitu: 1) senang bermain, 2) senang bergerak, 3) senang bekerja dalam kelompok, dan 4) senang merasakan atau melakukan sesuatu secara langsung.

Paul B. Diedrich (Hamalik, 2011: 172) membagi beberapa jenis aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar yaitu: (a) *visual activities* (kegiatan visual); (b) *oral activities* (kegiatan lisan); (c) *listening activities* (kegiatan mendengarkan); (d) *writing activities* (kegiatan menulis); (e) *drawing activities* (kegiatan menggambar); (f) *motor activities* (kegiatan metrik); (g) *mental activities* (kegiatan mental); (h) *emotional activities* (kegiatan emosional).

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan terhadap siswa kelas V SDN Kuin Cerucuk 3 Banjarmasin dengan model pembelajaran *Direct Instruction* kombinasi dengan *Team Game Tournament* (TGT) terhadap konsep Sifat-Sifat Bangun Ruang maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Aktivitas guru dengan menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* kombinasi dengan *Team Game Tournament* (TGT) sudah mencapai indikator keberhasilan dengan kriteria sangat aktif.
2. Aktivitas siswa dalam pembelajaran pada materi sifat-sifat bangun ruang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* kombinasi dengan *Team Game Tournament* (TGT) mengalami peningkatan, mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dengan kategori sangat aktif secara klasikal.
3. Hasil belajar siswa pada materi sifat-sifat bangun ruang menggunakan model pembelajaran *Direct Instruction* kombinasi dengan *Team Game Tournament* (TGT) mengalami peningkatan.

Berdasarkan Hasil Dan Pembahasan Maka Disarankan:

1. Bagi Guru
Guru diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajarannya di kelas yang tadinya yang guru lebih dominan mengajar dengan cara ceramah, maka dengan adanya strategi-strategi pembelajaran yang inovatif tersebut akan membantu guru untuk memilih pembelajaran yang efektif untuk siswa.
2. Bagi Siswa
Siswa diharapkan agar selalu berpartisipasi aktif dalam pembelajaran dan meningkatkan pengetahuan, keberanian dan rasa percaya diri saat belajar serta lebih mempunyai jiwa bekerja sama yang kuat.
3. Bagi Kepala Sekolah
Penelitian ini diharapkan sebagai bahan masukan atau sumbangan pemikiran dalam membina guru dalam mengembangkan program pembinaan melalui peningkatan mutu pembelajaran serta kualitas proses dan hasil belajar matematika di sekolah.
4. Bagi Peneliti Lain
Diharapkan kepada peneliti hendaknya dapat memanfaatkan hasil penelitian ini dengan sebaik-baiknya dan dapat menerapkan hasil temuan yang diperoleh untuk kepentingan pendidikan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan.

DAFTAR RUJUKAN

- Djamarah, Syaiful Bahri. 2010. *Guru dan Anak Didik dalam Interaksi Edukatif*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Huda, Miftahul. 2014. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Huda, Miftahul. 2014. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Marno & Idris. 2010. *Strategi dan Metode Pengajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media
- Riyanto, Yatim. 2012. *Paradigma Baru Pembelajaran Sebagai Referensi Bagi Pendidik dalam Implementasi Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas*. Jakarta: Kencana Prenada Group
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sanjaya, Wina. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Kencana.
- Shadiq, Fajar. 2014. *Penerapan Teori Belajar dalam Pembelajaran Matematika di SDYogyakarta* : Kemendiknas
- Suriansyah, Ahmad. 2013. *Panduan Penulisan Karya Ilmiah Program PG-Paud dan PGSD Universitas Lambung Mangkurat*. Banjarmasin : UNLAM
- Trianto. 2013. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Triwiyanto, Teguh. 2014. *Pegantar Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.

