

PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT) UNTUK MENINGKATKAN AKTIVITAS DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA PADA MATERI SEGI EMPAT DI KELAS VII A SMPN 3 PARINGIN

Meina Noriyana

Guru SMPN 3 Paringin, Kabupaten Tabalong

Abstrak. Telah dilakukan penelitian tentang penerapan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament pada pembelajaran materi segi empat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan aktivitas belajar dan hasil belajar Matematika melalui model pembelajaran kooperatif dengan tipe TGT. Penelitian Tinakan ini berlangsung dua siklus dengan tiga kali pertemuan dimana siklus 2 merupakan siklus 1. Subyek penelitian adalah siswa kelas VII A SMPN 3 Paringin yang terdiri dari 15 siswa. Hasil penelitian menyatakan bahwa dengan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament dapat (1) Meningkatkan aktivitas siswa dengan kategori sangat baik (2) Meningkatkan hasil belajar siswa dari siklus 1 ke siklus 2 dengan ketuntasan individual dari 9 siswa menjadi 13 siswa dan ketuntasan klasikal dari 60% menjadi 87%. Hal ini berarti dengan model pembelajaran kooperatif tipe team game tournament dapat meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa.

Kata Kunci: model pembelajaran TGT, aktivitas dan hasil belajar siswa, materi segi empat

Abstract. It has conducted research about the implementation of cooperative learning model with team game tournament (TGT) type on Rectangular material. The purpose of this study was to determine students learning activity and enhancing mathematics learning outcomes through cooperative learning model with TGT type. This research was conducted in two cycles with three meetings. The subjects were students of class VII A 3 Paringin SMP consisting of 15 students. The study states that the cooperative learning model with TGT type could (1) increase students activity with excellent category (2) improving student learning outcomes from the first to the second cycle thoroughness individual of 9 students to 13 students and classical completeness of 60 % to 87%. This means that the cooperative learning of TGT type can improve students activity and aktivitas and learning outcomes.

Key words: team game tournament, activities and learning outcomes, rectangular.

PENDAHULUAN

Setiap guru menginginkan proses pembelajaran yang dilaksanakannya berhasil membelajarkan siswa. Hal ini karena dalam pembelajaran guru selalu berupaya melibatkan aktivitas siswa dalam berfikir maupun bekerja. Upaya melibatkan aktivitas siswa menjadi tantangan bagi guru dalam rangka meningkatkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan faktor utama menentukan kualitas hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil observasi melalui pengalaman langsung sebagai guru di kelas VII A SMPN 3 Paringin ditemukan bahwa guru cenderung masih melakukan banyak intervensi terhadap siswa, sehingga siswa tidak banyak mendapatkan kesempatan untuk mengeksplorasi kemampuan berfikirnya. Akibatnya banyak siswa yang kurang aktif selama pembelajaran. Indikasi kurangnya aktivitas siswa dapat dilihat: (1) siswa kurang memperhatikan guru, (2) siswa kurang mampu menyampaikan pendapat, (3) siswa malas mengerjakan LKS yang diberikan guru (4) siswa sulit memahami persoalan yang berbeda dengan contoh dari guru, (5) siswa kurang antusias mengikuti pembelajaran (6) siswa tidak mau berdiskusi dalam kelompok untuk menjawab soal. Keadaan ini ternyata berdampak pada hasil belajar siswa. Sehubungan hal tersebut, berdasarkan pengalaman tahun sebelumnya khususnya hasil ulangan, salah satu materi yang masih kurang dipahami siswa adalah segi empat hal ini dapat dilihat banyaknya siswa yang salah menjawab soal pada materi tersebut.

Selanjutnya berdasarkan hasil wawancara pada beberapa siswa ditemukan bahwa salah satu materi yang kurang dipahami dengan baik adalah materi segi empat karena materi ini cakupannya luas sekali.

Dari hasil analisis observasi awal dan wawancara menunjukan bahwa permasalahan yang muncul adalah masalah aktivitas belajar siswa dan hasil belajar siswa. Masalah aktivitas belajar siswa adalah masalah yang perlu segera diatasi karena berkaitan dengan kualitas proses pembelajaran yang dilakukan oleh guru. Bila masalah kualitas pembelajaran ini tidak segera di atasi akan berdampak pada penurunan kualitas hasil.

Salah satu cara yang tepat digunakan untuk meningkatkan kualitas proses terkait aktivitas belajar siswa dan kualitas hasil belajar sesuai dengan kondisi siswa di kelas VII A SMPN 3 Paringin adalah dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif . Model pembelajaran yang dianggap tepat dalam hal ini adalah model kooperatif tipe team game tournament (TGT).

Pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) tidak hanya mengakomodasi usaha-usaha setiap individu anggota kelompok, tapi juga tetap memberikan penilaian terhadap usaha-usaha kerja kelompok. Tipe TGT ini juga mempunyai kelebihan karena pembelajaran disusun dalam bentuk permainan (*games*) yang dikemas dalam sebuah turnamen (*tournament*), sehingga menjadi sebuah pembelajaran. Dalam proses pembelajaran siswa lebih tertarik dan lebih menyenangkan.

Dalam Implementasinya secara teknis Slavin (1995) mengemukakan empat langkah utama dalam pembelajaran dengan teknik TGT yang merupakan siklus regular dari aktivitas pembelajaran, yaitu (1) **Tahap 1:** Pengajaran, pada tahap ini guru menyampaikan materi pelajaran, (2) **Tahap 2:** Belajar Tim, para siswa mengerjakan lembar kegiatan dalam tim mereka untuk menguasai materi, (3) **Tahap 3:** Turnamen, para siswa memainkan game akademik dalam kemampuan yang homogen, dengan meja turnamen tiga peserta (kompetisi dengan tiga peserta), (4) **Tahap 4:** Rekognisi Tim, skor tim dihitung berdasarkan skor turnamen anggota tim, dan tim tersebut akan direkognisi apabila mereka berhasil melampaui kriteria yang telah ditetapkan sebelumnya.

Sedangkan Pelaksanaan games dalam bentuk turnamen dilakukan dengan prosedur, sebagai berikut:

1. Guru menentukan nomor urut siswa dan menempatkan siswa pada meja turnamen (3 orang , kemampuan setara). Setiap meja terdapat 1 lembar permainan, 1 lembar jawaban, 1 kotak kartu nomor, 1 lembar skor permainan.
2. Siswa mencabut kartu untuk menentukan pembaca I (nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang I dan II.
3. Pembaca I mengocok kartu dan mengambil kartu yang teratas.
4. Pembaca I membaca soal sesuai nomor pada kartu dan mencoba menjawabnya. Jika jawaban salah, tidak ada sanksi dan kartu dikembalikan. Jika benar kartu disimpan sebagai bukti skor.
5. Jika penantang I dan II memiliki jawaban berbeda, mereka dapat mengajukan jawaban secara bergantian.
6. Jika jawaban penantang salah, dia dikenakan denda mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada).
7. Selanjutnya siswa berganti posisi (sesuai urutan) dengan prosedur yang sama.
8. Setelah selesai, siswa menghitung kartu dan skor mereka dan diakumulasi dengan semua tim. Untuk memilih rerata skor kelompok dilakukan dengan cara menjumlahkan skor yang diperoleh oleh masing – masing anggota kelompok dibagi dengan banyaknya anggota kelompok. Pemberian penghargaan didasarkan atas rata – rata poin yang didapat oleh kelompok tersebut. Dimana penentuan poin yang diperoleh oleh masing – masing anggota kelompok didasarkan pada jumlah kartu yang diperoleh oleh seperti ditunjukkan pada Tabel berikut.

Tabel 1. Perhitungan Poin Permainan Untuk Tiga Pemain

Pemain dengan	Poin Bila Jumlah Kartu Yang Diperoleh
<i>Top Scorer</i>	60
<i>Middle scorer</i>	40
<i>Low scorer</i>	20

(Sumber : Slavin, 1995)

Keterangan: Top Scorer (skor tertinggi), Middle scorer (skor sedang), Low Scorer (skor terendah).

9. Penghargaan sertifikat, Pemberian penghargaan (*rewards*) berdasarkan pada rerata poin yang diperoleh oleh kelompok dari permainan. Lembar penghargaan dicetak dalam kertas HVS, dimana penghargaan ini akan diberikan kepada tim yang memenuhi kategori rerata poin sebagai berikut.

Tabel 2. Kriteria Penghargaan Kelompok

Kriteria (Rerata Kelompok)	Predikat
30 sampai 39	Tim Kurang Baik
40 sampai 44	Tim Baik
45 sampai 49	Tim Baik Sekali
50 ke atas	Tim Istimewa

(Sumber Slavin, 1995)

10. Untuk melanjutkan turnamen, guru dapat melakukan pergeseran tempat siswa berdasarkan prestasi pada meja turnamen.

Penelitian tindakan kelas ini bertujuan untuk : (1) Meningkatkan aktivitas belajar siswa melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT, (2) Meningkatkan hasil belajar siswa melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT. Melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat membuat siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran dan aktivitas siswa lebih meningkat dan melatih siswa lebih kreatif dan inovatif dalam pembelajaran.

METODE PENELITIAN

Rancangan penelitian ini berupa penelitian tindakan kelas, dengan subyek siswa kelas VII A SMPN 3 Paringin Kecamatan Paringin Kabupaten Balangan Tahun Pelajaran 2011/2012. Desain penelitian terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi dan evaluasi, serta refleksi yang diikuti perencanaan ulang.

Penelitian ini berlangsung 2 siklus dengan 3 kali pertemuan. Berdasarkan uraian materi segi empat maka penilaian siklus I dilaksanakan 2 kali pertemuan dan pada siklus II terdiri atas 1 kali pertemuan.

Instrumen pengumpulan data berupa (1) tes hasil belajar (2) lembar aktivitas siswa.

Hasil penelitian dianalisis secara deskriptif kualitatif dalam bentuk persentase untuk melihat kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran, aktivitas belajar siswa, dan angket respon siswa. Sedangkan tes hasil belajar dianalisis memberi skor setiap jawaban, menentukan ketuntasan belajar siswa secara individual dan klasikal. Tindakan kelas dikatakan berhasil jika aktivitas belajar siswa aktif minimal 85%, hasil kerja kelompok TGT minimal mendapat poin 40, penguasaan materi mencapai KKM yang ditetapkan sekolah yaitu 60 dengan ketuntasan klasikal 85% dan pada siklus kedua mengalami peningkatan nilai dibanding siklus 1.

HASIL

Kegiatan pembelajaran baik pada siklus 1 maupun siklus 2 menerapkan metode kooperatif tipe team game tournament (TGT). Aspek-aspek yang diobservasi pada siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Skor aktivitas siswa dalam kelompok selama proses pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada Tabel berikut.

Tabel 3. Analisis Aktivitas Belajar Siswa

	Aspek	SKOR	
		Pertemuan 1	Pertemuan 2
1.	Siswa yang memperhatikan guru	3	3
2.	Siswa menjawab pertanyaan guru	3	3
3.	Siswa yang mengerjakan LKS	3	3
4.	Siswa yang mengerjakan soal yang berbeda dari contoh	2	3
5.	Siswa antusias mengikuti pelajaran	4	4
6.	Siswa yang berdiskusi dengan teman sekelompok	4	4

1 = kurang, 2 = cukup, 3 = baik, 4 = sangat baik

Kelemahan aktivitas belajar siswa pada siklus pertama terletak pada 4 aspek yaitu perhatian siswa pada guru, menjawab pertanyaan guru, mengerjakan LKS, mengerjakan soal yang berbeda dari contoh. Kenyataan ini perlu diadakan perbaikan untuk meningkatkan kualitas keempat aspek tersebut. Diharapkan pada siklus 2 aktivitas belajar siswa dapat meningkat.

Hasil belajar siswa pada siklus 1 yang dilaksanakan pada pertemuan ketiga, yang diikuti oleh 15 siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 2. Hasil Belajar Siswa

No	Skor	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1.	< 60	6	40 %	Tidak Tuntas
2.	≥ 60	9	60%	Tuntas

Ditemukan bahwa secara klasikal siswa belum tuntas dalam belajar. Hal ini disebabkan pencapaian ketuntasan individual masih banyak dibawah KKM. Untuk mencapai ketuntasan secara klasikal maka diupayakan untuk meningkatkan kualitas aktivitas belajar siswa.

Sehubungan dengan belum optimumnya kualitas aktivitas dan hasil belajar siswa, beberapa faktor penyebabnya adalah 1) Siswa sering menggunakan kesempatan diskusi untuk bercanda dengan teman, sehingga mereka tidak dapat menyelesaikan LKS tepat waktu. 2) Adanya kata-kata atau kalimat yang sulit dipahami oleh siswa dalam LKS yang diberikan. 3) Siswa kurang memahami materi maupun soal yang diberikan.

Pada siklus 2, aspek-aspek yang diobservasi pada siswa selama proses pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah aktivitas siswa pada saat proses pembelajaran berlangsung. Skor aktivitas siswa dalam kelompok selama proses pembelajaran berlangsung dapat dilihat pada Tabel 3 berikut.

Tabel 3. Analisis Aktivitas Belajar Siswa

	Aspek	SKOR
		Pertemuan 1
1.	Siswa yang memperhatikan guru	4
2.	Siswa menjawab pertanyaan guru	4
3.	Siswa yang mengerjakan LKS	4
4.	Siswa yang mengerjakan soal yang berbeda dari contoh	4
5.	Siswa antusias mengikuti pelajaran	4
6.	Siswa yang berdiskusi dengan teman sekelompok	4

1 = kurang , 2 = cukup, 3 = baik, 4 = sangat baik

Pada siklus 2 terjadi peningkatan pada 4 aspek yaitu perhatian siswa pada guru, menjawab pertanyaan guru, mengerjakan LKS, mengerjakan soal yang berbeda dari contoh. Hal ini disebabkan pemahaman siswa dalam kerja kelompok dalam pelaksanaan pembelajaran menggunakan metode TGT yang sesuai arahan sehingga pelaksanaan dapat berjalan dengan baik dan lancar.

Hasil belajar siswa pada siklus 2 yang dilaksanakan pada pertemuan kelima, yang diikuti oleh 15 siswa adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Hasil Belajar Siswa

No	Skor	Frekuensi	Persentase	Keterangan
1.	< 60	2	13 %	Tidak Tuntas
2.	≥ 60	13	87%	Tuntas

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa secara klasikal siswa tuntas dalam belajar.

PEMBAHASAN

Gambaran hasil tes belajar siswa, memperlihatkan bahwa pada siklus 1 ketuntasan belajar siswa hanya mencapai 60%. Pada siklus 2 mengalami kenaikan menjadi 87%. Dengan melihat ketuntasan klasikal pada siklus 2 sudah memenuhi indikator keberhasilan.

Pada pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat pula meningkatkan kualitas proses berupa aktivitas siswa dari kategori baik pada siklus I menjadi sangat baik pada siklus II. Siswa untuk lebih fokus dalam menjawab pertanyaan guru, mengerjakan LKS, berdiskusi, karena muncul rasa percaya diri dan menghargai setiap keberhasilan walau sekecil apapun. Juga melatih anak untuk selalu bersikap sabar menghadapi adanya perbedaan dari tiap anggota kelompoknya. Pembelajaran Kooperatif tipe TGT dalam kegiatan inidirancang agar siswa bekerja dalam kelompok untuk memecahkan masalah, permainan dengan memberikan pertanyaan pada setiap kelompok, dan kompetisi antara kelompok. Laporan hasil kerja kelompok dilaporkan ke semua anggota kelas (diskusi kelas). Setelah diskusi kelas diadakan permainan, dan hasilnya berupa rata-rata skor tiap kelompok yang diumumkan kepada seluruh siswa. Fungsi kelompok belajar dalam hal ini adalah agar dapat memberikan dukungan bagi siswa dalam hal saling tukar menukar ide, memecahkan masalah, berpikir alternatif, serta untuk meningkatkan kecakapan berbahasa. Yang paling penting, siswa akan lebih terbuka dalam bertanya kepada temannya dibandingkan kepada gurunya.

Terbuktinya hipotesis tindakan dalam penelitian ini, menunjukkan bahwa penerapan pembelajaran model kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan hasil belajar dan aktivitas siswa dalam belajar. Pembelajaran kooperatif merupakan salah satu metode belajar di mana siswa belajar dalam kelompok kecil yang mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda. Melalui pembelajaran kooperatif, siswa akan belajar bersama, saling menyumbangkan pikiran dan bertanggung jawab terhadap pencapaian hasil belajar secara individu maupun kelompok.

Menurut Trianto, 2007, pembelajaran kooperatif memberikan peluang kepada siswa yang berbeda latar belakang dan kondisi untuk bekerja saling bergantung satu sama lain atas tugas-tugas bersama, dan melalui penggunaan struktur penghargaan kooperatif, belajar untuk menghargai satu sama lain. Sesuai dengan yang dikemukakan oleh Ibrahim, dkk (2000) dalam Trianto, 2007, yaitu tujuan pembelajaran kooperatif mencakup tiga jenis tujuan penting, salah satunya adalah pengembangan keterampilan sosial. Keterampilan sosial yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah keterampilan kerjasama dimana siswa dilatih bekerjasama dalam timnya untuk mendapatkan predikat yang baik dalam kelompoknya.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan, maka dapat peneliti simpulkan sebagai berikut.

1. Peningkatan aktivitas belajar siswa kelas VII SMPN 3 Paringin melalui Pembelajaran model TGT (Team Game Tournament) pada siklus I ke siklus II sangat bagus.
2. Peningkatan hasil belajar kelas VII SMPN 3 Paringin melalui Pembelajaran model TGT (Team Game Tournament) pada siklus I ke siklus II sangat bagus. Ketuntasan belajar pada siklus 1 adalah 60%, sedangkan Ketuntasan belajar pada siklus 2 adalah 87%.

DAFTAR PUSTAKA

- Arinkunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Rineke Cipta, Jakarta.
- Haryono, Moh.. (2007). *Penggunaan Variasi Metode Belajar untuk Membangkitkan Motivasi Belajar Matematika*. Widyatama, Vol. 4.
- Ibrahim, M., Rahmadiarti, F., Nur, M., & Ismono. 2000. *Pembelajaran Kooperatif*. Surabaya: Pusat Sains dan Matematika sekolah Universitas Negeri Surabaya.
- Suhadi. (2006). *Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Kelas II SMPN 4 Danau Panggang melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments)*.
<http://Suhadinet.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 15 April 2012.

- Suhadi. (2008). *Model Pembelajaran Kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournaments)*.
<http://Suhadinet.wordpress.com>. Diakses pada tanggal 15 April 2012.
- Sutikno, S.. (2007). *Menggagas Pembelajaran Efektif dan Bermakna*. Bandung. NTP Press.
- Slavin, R.E. 1995. *Cooperative Learning, Second Edition*. Massachusetts. Allyn and Bacon Publisng.
- Trianto, 2007. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Prestasi Pustaka.
- Wardono. (2005). *Penerapan Pembelajaran Kooperatif Jigsaw dan TGT (Teams Games Tournaments) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Siswa SMP*. (Laporan PTK). Semarang.