

## MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL PEMBELAJARAN TGT (TEAM-GAME-TOURNAMENTS)

**Afiyah**

*Sekolah Dasar Negeri Pelang II*

*UPT Dinas Pendidikan Kecamatan Kembangbahu, Kabupaten Lamongan*

**Abstrak:** Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar matematika melalui model pembelajaran TGT (Team-Game-Tournaments) pada siswa kelas IV SD Negeri Pelang II, Kecamatan Kembangbahu, Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2015/2016. Penelitian ini menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari beberapa siklus dengan setiap siklus terdapat perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa prestasi belajar matematika siswa meningkat dengan model pembelajaran TGT (Team Game Tournament).

**Kata kunci:** pembelajaran TGT, prestasi belajar matematika

**Abstract:** The purpose of this study was to determine the increase of mathematics achievement through TGT (Team-Games-Tournaments) learning model in the fourth graders of SD The Second State Elementary School of Pelang, Kembangbahu District, Lamongan in the academic year of 2015/2016. This study used classroom action research which consisted of several cycles with each cycle there are planning, action, observation, and reflection. The result showed that the mathematics achievement of students increased by using the learning model of TGT (Team Game Tournament).

**Keywords:** TGT learning, mathematics achievement

### PENDAHULUAN

Peningkatan mutu pembelajaran di sekolah dasar telah diupayakan antara lain melalui pendekatan pembelajaran yang lebih terpusat kepada aktifitas siswa. Paradigma pendekatan pembelajaran ini menekankan pada pemberian kesempatan kepada siswa sebanyak-banyaknya untuk melakukan observasi serta eksplorasi sederhana untuk menemukan sendiri konsep yang dibahas pada saat proses pembelajaran berlangsung. Sekarang ini kebanyakan seorang guru hanya menekankan pada

penyampaian materi melalui penerangan atau penuturan secara lisan serta penyelesaian berbagai macam soal-soal, sehingga anak didik didrill dengan berbagai soal tanpa memperhatikan penguasaan konsepnya terlebih dahulu. Hal ini kurang baik dalam mengembangkan kemampuan anak secara holistik dan integral yaitu yang mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Di samping itu perkembangan otak kanan tidak bisa maksimal, sehingga akan berpengaruh pada sikap, perasaan, dan emosi yang

tidak seimbang dengan kemampuan logis dan rasional yang akan berpengaruh pada kehidupan anak didik dikemudian hari.

Bervariasinya cara guru dalam mengajar akan menghindarkan suasana yang monoton, siswa mengantuk atau bahkan melamun. Adanya variasi cara mengajar juga dapat menimbulkan motivasi siswa dalam mengikuti pelajaran.

Maka dari itu guru perlu mengadakan variasi pengajaran misalnya dalam pengelolaan suasana kelas yang lebih menarik, penggunaan metode mengajar yang lebih cocok dan penggunaan alat peraga yang sesuai. Penggunaan metode pembelajaran yang tidak tepat akan diperoleh kualitas yang kurang optimal dan yang lebih penting lagi adalah untuk mempermudah menyelesaikan soal maupun tugas dan akan lebih bagus jika dapat mencapai atau memperoleh kedua-duanya.

Permasalahan yang sering terjadi dan sangat mendesak untuk segera dicari pemecahannya adalah dalam pembelajaran matematika terutama hasil belajar siswa sangat rendah. Hal ini disebabkan karena kurangnya keaktifan siswa dalam pembelajaran dan monotonnya guru dalam proses pembelajaran, sehingga siswa merasa bosan dan tidak tertarik dalam mengikuti pelajaran Matematika.

Dalam rangka meningkatkan hasil belajar Matematika diperlukan suatu model pembelajaran yang membuat siswa lebih senang dan aktif dalam pembelajaran sangatlah diperlukan. Salah satu model itu adalah TGT (*Team-Game-Tournaments*).

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian tindakan kelas ini adalah : Untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar matematika melalui model pembelajaran TGT (*Team-Game-Tournaments*) pada siswa kelas IV SD Negeri Pelang II, Kecamatan

Kembangbahu, Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2015/2016.

Menurut Joyce, Keil dan Showers istilah *Model* mempunyai makna yang lebih luas dari pada suatu strategi, metode atau prosedur. Istilah model pengajaran mempunyai *empat cirri khusus* yang tidak dimiliki oleh strategi atau prosedur tertentu. Ciri-ciri tersebut adalah (1) rasional teoritik yang logis yang disusun oleh para pencipta atau pengembang; (2) landasan pemikiran tentang apa dan bagaimana siswa belajar (tujuan pembelajaran yang akan dicapai); (3) tingkah laku mengajar yang diperlukan agar model tersebut dapat dilaksanakan dengan berhasil; dan (4) lingkungan belajar yang diperlukan agar tujuan pembelajaran itu dapat tercapai.

Model mengajar dapat berfungsi sebagai sarana komunikasi yang penting, apakah yang dibicarakan adalah tentang mengajar di kelas, mobil atau praktek mengawasi anak-anak.

TGT atau *Pertandingan-Permainan-Tim* merupakan jenis pembelajaran kooperatif yang berkaitan dengan STA (*Student Team Achievement*). Dalam TGT siswa memainkan peran dengan anggota-anggota tim lain untuk memperoleh tambahan poin pada skor tim mereka. Permainan disusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan pelajaran yang dirancang untuk mengetes pengetahuan yang diperoleh siswa dari penyampaian pelajaran di kelas dan kegiatan-kegiatan kelompok. Permainan ini dimainkan pada meja-meja turnamen. Setiap meja turnamen dapat diisi oleh wakil-wakil kelompok yang berbeda, namun yang memiliki kemampuan setara.

Permainan itu berupa pertanyaan-pertanyaan yang ditulis pada kartu-kartu yang diberi angka. Tiap-tiap siswa akan mengambil sebuah kartu yang diberi angka dan berusaha untuk menjawab pertanyaan yang sesuai dengan angka

tersebut. Turnamen ini memungkinkan bagi siswa dari semua tingkat untuk menyumbangkan dengan maksimal skor-skor kelompoknya bila mereka berusaha dengan maksimal. Turnamen ini dapat berperan sebagai review materi pelajaran.

Metode pembelajaran adalah cara, sarana atau alat yang digunakan untuk mempermudah menyampaikan materi pelajaran dalam upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dewasa ini keaktifan siswa mendapat tekanan utama dalam pembelajaran dibanding dengan keaktifan guru yang bertindak sebagai fasilitator dan pembimbing bagi siswa.

Metode atau strategi pembelajaran menempati fungsi yang sangat penting, karena memuat tugas-tugas yang perlu dikerjakan siswa dan guru, karena itu penyusunannya hendaknya berdasarkan analisis tugas yang mengacu pada tujuan pembelajaran.

Kualitas pengajaran selalu terkait dengan penggunaan metode pengajaran yang optimal untuk mencapai tujuan pengajaran di bawah kondisi pengajaran tertentu, hal ini berarti bahwa untuk mencapai kondisi pengajaran, bidang studi harus diorganisasikan dengan strategi pengorganisasian yang tepat, selanjutnya disampaikan kepada siswa dengan metode/media yang tepat pula.

Hubungan metode pembelajaran dengan prestasi belajar adalah merupakan rangkaian antara metode dengan prestasi belajar. Dari kedua hal tersebut saling pengaruh mempengaruhi dan saling mengisi sehingga tidak dapat terpisahkan diantara keduanya. Hal ini sesuai dengan pendapat WJS Purwodarminto yang menjelaskan bahwa "hubungan metode pembelajaran dengan prestasi belajar berarti mempunyai pertalian yang sangat kuat".

Perilaku belajar menurut Degeng (1991:5) dipengaruhi oleh tiga variabel yaitu:

1. Kondisi pembelajaran: mencakup semua variabel yang tidak dapat dimanipulasi, yakni : tujuan pembelajaran, isi pembelajaran dan karakteristik siswa.
2. Metode pembelajaran: mencakup semua cara-cara yang dipakai untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam kondisi tertentu.
3. Hasil belajar: mencakup semua akibat yang muncul dari penggunaan metode pada kondisi tertentu. Variabel kondisi tidak dapat dimanipulasi, sedangkan variabel metode adalah variabel bebas dan parameter metode kedua ini berinteraksi untuk menghasilkan efek pada variabel hasil belajar sebagai variabel tergantung. (Degeng, 1991:5)

Penggunaan media mengajar sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran, media mengajar merupakan masalah penggunaan cara untuk memotivasi belajar, sehingga akan terjadi dengan mudah dan menyenangkan. Semakin baik media mengajar semakin efektif pada pencapaian tujuan pengajaran.

Pemilihan metode mengajar tertentu akan meningkatkan motivasi, dan motivasi ini merupakan kunci belajar efektif. Sistem penyampaian yang dipilih oleh guru akan menentukan mutu interaksi yang terjadi, dan mutu interaksi ini akan menentukan prestasi belajar siswa.

Dalam batasan ini berhasil tidaknya peserta didik mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan, tergantung pada media mengajarnya. Dengan memilih dan menetapkan metode mengajar yang tepat dalam pembelajaran, maka pembelajaran tidak monoton, dan membosankan siswa. Guru harus mampu menyesuaikan penggunaan metode mengajar berdasarkan pada tujuan, bahan

pengajaran, sehingga memotivasi siswa dan memudahkan siswa dalam belajar.

### **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri Pelang II, Kecamatan Kembangbahu Kabupaten Lamongan. Waktu penelitian semester 2 tahun pelajaran 2015/2016.

Subjek penelitian adalah siswa sebanyak 20 siswa, yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Tingkat kemampuan dan daya serap siswa sangat bervariasi.

Ada tiga instrumen minimal untuk mengumpulkan data yaitu: (1) lembar observasi untuk mengetahui pelaksanaan proses belajar mengajar dengan kegiatan di luar kelas, serta untuk mengetahui minat siswa dalam proses belajar mengajar, (2) lembar questionare untuk mengambil data tentang minat siswa pada proses pembelajaran Matematika terutama dalam materi “Operasi Hitung Bilangan” sebelum dan sesudah proses belajar mengajar, (3) lembar tes untuk mengambil data tentang kemampuan siswa dalam memahami matematika terutama pada materi “Operasi Hitung Bilangan”.

Rancangan tindakan yang dilaksanakan dituangkan dalam bentuk siklus tiga siklus, masing-masing berisi kegiatan sebagai berikut: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi.

Data yang diperoleh dari hasil pengamatan dan angket dianalisis secara deskriptif kuantitatif artinya gambaran proses belajar mengajar diungkapkan dengan kata-kata maupun persentase, sedangkan data hasil evaluasi dianalisis secara kualitatif, gambaran tentang peningkatan hasil belajar yang diperoleh.

### **HASIL PENELITIAN**

Untuk mengetahui kondisi awal pembelajaran Matematika, dilaksanakan tes awal dan pemberian angket pada

siswa. Dari hasil angket dan tes awal secara umum keadaannya menunjukkan :

- a. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika sangat rendah
- b. Kurangnya kreatifitas dari guru matematika dalam menggunakan model pembelajaran.

Dari tes awal tentang penyajian mata pelajaran matematika diperoleh data bahwa 20 siswa yang ikut tes, hanya 7 siswa yang mendapatkan nilai di atas 60 (ukuran belajar tuntas individual). Dengan demikian, pengetahuan awal siswa tentang materi pelajaran masih sangat minim (rendah).

### **Pelaksanaan Penelitian**

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus dan masing-masing siklus terdiri dari 4 kegiatan, yaitu perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan dan refleksi tindakan.

### **SIKLUS I**

#### **Perencanaan**

Pada siklus ini, materi yang diberikan adalah Operasi Hitung Bilangan. Sebelum pembelajaran, siswa dibentuk dalam kelompok-kelompok kecil yang sudah ditunjuk oleh guru berdasarkan hasil pretes. Kelompok-kelompok kecil yang dibentuk berdasarkan kemampuan siswa, sehingga setiap kelompok memiliki kemampuan yang seimbang.

#### **Pelaksanaan**

Pada waktu kegiatan pembelajaran, setiap kelompok diberi soal-aoal yang bobotnya disesuaikan dengan kemampuan kelompok masing-masing, setiap siswa diminta untuk mengambil kartu soal dan berusaha menyelesaikannya. Guru memberi bimbingan jika terdapat siswa yang mengalami kesulitan dalam menyelesaikan soal, setiap siswa diberi

poin. Setiap siswa harus mengambil soal pada meja turnamen sampai seluruh siswa sudah mendapatkan soal dan mencoba mengerjakan. Pada akhir pembelajaran poin-poin setiap kelompok dijumlah dan kelompok yang dapat mengumpulkan nilai tertinggi diberi penghargaan.

### Pengamatan

Hasil pengamatan selama pembelajaran pada siklus ini sebagian besar siswa masih terlihat agak bingung, karena masih kurangnya pemahaman dalam menyelesaikan soal-soal yang

diberikan oleh guru. Tetapi terdapat beberapa siswa yang antusias dalam menyelesaikan soal tersebut, hanya saja masih banyak yang malu dalam menyampaikan suatu hasil pekerjaannya ke depan, sehingga masih banyak arahan yang diberikan oleh guru, dan guru masih mendominasi jalannya pembelajaran. Sehingga terkesan guru masih intervensi untuk kelancaran jalannya diskusi.

Hasil tes setelah pembelajaran menunjukkan bahwa dari 20 siswa yang mengikuti tes menunjukkan hasil sebagai berikut:

**Tabel IV.1. Nilai Tes Siklus I**

No. Urut	Skor	Ket.		No. Urut	Skor	Ket.	
		T	TT			T	TT
1.	60		V	11.	50		V
2.	60		V	12.	40		V
3.	75	V		13.	75	V	
4.	40		V	14.	80	V	
5.	75	V		15.	60		V
6.	50		V	16.	65		V
7.	75	V		17.	60		V
8.	60		V	18.	50		V
9.	75	V		19.	40		V
10.	75	V		20.	50		V
Σ	637	5	5	Σ	663	2	8
Jumlah skor 1215 Jumlah skor maksimal ideal 2000 % skor tercapai 60,75							

Keterangan: T : Tuntas  
 TT : Tidak Tuntas  
 Jumlah siswa yang tuntas : 7  
 Jumlah siswa yang belum tuntas : 13  
 Klasikal : Belum tuntas

**Tabel IV.2. Rekapitulasi Nilai Tes Siklus I**

No.	Uraian	Hasil Siklus I
1.	Nilai rata-rata tes	60,75
2.	Jumlah siswa yang sudah tuntas belajar	7
3.	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	13
4.	Persentase ketuntasan belajar	35

Hasil angket siswa menunjukkan bahwa siswa yang senang pengajaran dengan menggunakan TGT ini meningkat menjadi 75 %.

### Refleksi

Berdasarkan refleksi terhadap kegiatan siklus I, dibuatlah rancangan tindakan untuk siklus II, yaitu :

1. Memberi tugas kepada semua siswa untuk mempelajari materi yang akan diberikan pada pertemuan berikutnya.
2. Membuat soal harus sesuai dengan kemampuan kelompok masing-masing.
3. Selanjutnya melaksanakan kegiatan siklus II.

### SIKLUS II

Berdasarkan hasil penilaian pada siklus I, maka siklus II merupakan kelanjutan dari siklus I. Hal-hal yang kurang dalam pelaksanaan di siklus I selanjutnya diperbaiki pada siklus II dengan langkah-langkah sebagai berikut :

#### Perencanaan

Sebelum pelajaran siswa diberi tugas untuk mempelajari materi pelajaran di rumah. Pada siklus ini, kelompok yang dibentuk sudah benar-benar sesuai dengan kemampuannya. Meja turnamen yang tertata dibuat bentuk U sehingga semua siswa dapat berpandangan.

#### Pelaksanaan

Pada waktu pelaksanaan kegiatan pembelajaran setiap meja turnamen diberi soal, dan setiap siswa mengambil kartu soal sesuai dengan urutan nomor yang sudah diberikan sebelumnya, setiap siswa mengerjakan soal-soal tersebut, guru memberikan arahan sebelum siswa menyelesaikan soal. Dalam menyelesaikan soal-soal siswa

diperbolehkan untuk bertanya jika mengalami kesulitan, sehingga guru memberikan arahan dan bimbingan. Setelah selesai menyelesaikan soal, guru memberikan poin bagi siswa yang mengerjakan soal dengan benar. Setelah semua siswa sudah dapat kartu, guru memberikan penguatan serta memberikan penghargaan bagi siswa yang nilainya tinggi.

#### Pengamatan

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilaksanakan pada siklus II, secara umum menunjukkan adanya peningkatan, siswa lebih antusias, siswa tidak malu serta tidak canggung saat maju ke depan. Untuk kelancaran jalannya pembelajaran, guru masih memberi arahan. Keaktifan siswa meningkat.

Hasil angket siswa menunjukkan bahwa siswa yang senang pengajaran dengan menggunakan TGT ini meningkat menjadi 85 %, hasil evaluasi yang diberikan menunjukkan peningkatan dari siklus I ke siklus II.

### PEMBAHASAN

Model pembelajarn dengan menggunakan TGT (*Teams-Game-Tournaments*) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa kelas IV SD Negeri Pelang II, Kecamatan Kembangbahu, Kabupaten Lamongan. Hal ini dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel IV.3. Nilai Tes Siklus II

No. Urut	Skor	Ket.		No. Urut	Skor	Ket.	
		T	TT			T	TT
1.	80	V		11.	65		V
2.	85	V		12.	85	V	
3.	85	V		13.	80	V	
4.	80	V		14.	85	V	
5.	80	V		15.	80	V	
6.	85	V		16.	90	V	
7.	80	V		17.	95	V	
8.	80	V		18.	85	V	
9.	80	V		19.	90	V	

10.	85	V		20.	80	V	
$\Sigma$	820	10	0	$\Sigma$	835	9	0
Jumlah skor 1655 Jumlah skor maksimal ideal 2000 % skor tercapai 82,75							

Keterangan: T : Tuntas  
 TT : Tidak Tuntas  
 Jumlah siswa yang tuntas : 19  
 Jumlah siswa yang belum tuntas : 1  
 Klasikal : Tuntas

Tabel IV.4. Rekapitulasi Nilai Tes Siklus II

No.	Uraian	Hasil Siklus II
1.	Nilai rata-rata tes	82,75
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	19
3.	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	1
4.	Persentase ketuntasan belajar	95

Tabel IV.5 Prosentase siswa yang senang model TGT

SIKLUS I	SIKLUS II
75 %	85 %

Tabel IV.6 Rekapitulasi Nilai Tes Siklus I dan Siklus II

No.	Uraian	Hasil Siklus I	Hasil Siklus II
1.	Nilai rata-rata tes	60,75	82,75
2.	Jumlah siswa yang tuntas belajar	7	19
3.	Jumlah siswa yang belum tuntas belajar	13	1
4.	Persentase ketuntasan belajar	35	95

## SIMPULAN

Dari hasil kegiatan pembelajaran yang telah dilakukan selama dua siklus dan berdasarkan seluruh pembahasan serta analisis yang telah dilakukan dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pembelajaran dengan menggunakan Model TGT (*Teams-Game-Tournaments*) dapat meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri Pelang II, Kecamatan Kembangbahu Kabupaten Lamongan tahun pelajaran 2015/2016 yang ditandai dengan siswa yang termotivasi dengan model TGT (*Teams-Game-Tournaments*) meningkat dari 60,75 % menjadi 82,75 %, sedangkan peningkatan

prestasi belajar meningkat dari siklus I (65) menjadi (80) pada siklus II, presentase dari 35 % siklus I menjadi 95 % pada siklus II.

2. Pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan model TGT (*Teams-Game-Tournaments*) telah berjalan dengan baik. Guru melakukan perbaikan pada siklus selanjutnya untuk mengurangi kelemahan maupun kesalahan dan menjauhkan hambatan yang dialami guru selama proses pembelajaran.
3. Model TGT (*Teams-Game-Tournaments*) memberikan suasana yang menyenangkan, dan ini merupakan salah satu bentuk motivator sehingga siswa lebih antusias dalam mengikuti pelajaran



sehingga dapat meningkatkan hasil belajar matematika kelas IV SD Negeri Pelang II, Kecamatan Kembangbahu Kabupaten Lamongan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- Adam, A. dan Mbirimujo, S. (1990). *Games and Role Playing*. Harare
- Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama. 2002. *Manajemen Peningkatan Mutu Berbasis Sekolah, Buku 5, Pembelajaran dan Pengajaran Kontekstual*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2004. *Kurikulum 2004, Pedoman Pengembangan Silabus dan Model Pembelajaran Tematis Sekolah Dasar*. Jakarta: Depdiknas.
- Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah. 2005. *Pedoman Pembelajaran Kelas Awal Sekolah Dasar, Menciptakan Masyarakat Peduli Pendidikan Anak Program Manajemen Berbasis Sekolah*. Jakarta: Depdiknas.
- Depdikbud. (1987). *Petunjuk Pelaksanaan Proses Belajar Mengajar*. Surabaya : Kanwil Depdikbud Propinsi Jawa Timur
- Ischak. 1986. *Berbagai Jenis Peta dan Kegunaannya*. Yogyakarta : Liberty Generator
- Pidarta, M. (1990). *Cara Belajar Mengajar di Universitas Negera-negera Maju*. Jakarta : Bumi Aksara.
- Usman, M.U. 1990. *Menjadi professional*. Bandung : PT. Remaja Rosda Karya. Depdikbud.