

PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN *TEAM GAMES TOURNAMENT*

Enny Hasroni
SMP Negeri 1 Kisaran, kab. Asahan

Abstract: The purpose of this research is to improve students' mathematics learning outcomes on the coordinate system material by applying the learning model of game team tournament. The subjects of this study are the students of class VIII.1 SMP Negeri 1 Kisaran academic year 2016/2017 in the odd semester with the number of students that is 37 students. The results show the completeness of learning in class. In the first cycle classical completeness of 54.05% and on the second cycle increased to 86.49%. It can be concluded that the use of learning model teams tournament games can improve student learning outcomes class VIII.1 SMP Negeri 1 Kisaran.

Keywords: team games tournament, coordinate system

Abstrak: Tujuan dari penelitian ini untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi sistem koordinat dengan menggunakan penerapan model pembelajaran *team games tournament*. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Kisaran Tahun Pelajaran 2016/2017 pada semester ganjil dengan jumlah siswa yaitu 37 orang siswa. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar klasikal. Pada siklus I ketuntasan klasikal sebesar 54,05% dan pada siklus II meningkat menjadi 86,49%. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan model pembelajaran *team games tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Kisaran.

Kata kunci: *team games tournament*, system koordinat

Masalah utama pada pendidikan di Indonesia adalah rendahnya hasil belajar siswa di sekolah. Sementara perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) yang pesat saat ini membuat penguasaan pengetahuan matematika sangat perlu untuk dipahami dan dikuasai dengan baik oleh siswa.

Dewasa ini dalam kehidupan sehari-hari manusia sudah lazim berpikir cepat, logis, serta mempergunakan teknologi yang lebih cepat dan praktis untuk memudahkan menyelesaikan pekerjaan. Berpikir cepat dan logis terdapat pada matematika. Tidak dapat dipungkiri bahwa tidak ada orang yang tidak memerlukan bantuan

matematika dalam kehidupan sehari-hari.

Matematika sangat erat kaitannya dengan kegiatan sehari-hari manusia, baik dari hal yang sederhana sampai hal yang membutuhkan suatu pemikiran lebih. Matematika bukanlah suatu ilmu yang terisolasi dari kehidupan manusia, melainkan matematika justru muncul dari dan berguna untuk kehidupan sehari-hari kita. Suatu pengetahuan bukan sebagai objek yang terpisah melainkan sebagai suatu bentuk penerapan dalam kehidupan. Suatu ilmu pengetahuan akan sulit untuk kita terapkan jika ilmu pengetahuan tersebut tidak bermakna bagi kita. Kebermaknaan ilmu pengetahuan juga menjadi aspek utama dalam proses belajar.

Pembelajaran di kelas akan sangat efektif apabila guru melaksanakannya dengan memahami peran, fungsi dan kegunaan mata pelajaran yang diajarkannya. Disamping akan pemahaman hal-hal tersebut, keefektifan itu juga akan ditentukan oleh kemampuan guru untuk merubah model pengajaran menjadi model pembelajaran sesuai dengan yang diharapkan oleh Permen no. 41 tahun 2007 tentang standar proses.

Namun kenyataannya, dalam pembelajaran Matematika di SMP Negeri 1 Kisaran banyak siswa yang mengalami kesulitan belajar. Hal ini terlihat dari hasil belajar Matematika yang rendah. Berdasarkan data hasil ulangan semester ganjil siswa kelas VIII.1 tahun pelajaran 2016/2017, dari 37 siswa hanya 17 orang atau 45,95% yang mencapai KKM dan 20 orang atau 54,05% yang belum mencapai KKM. Ini menunjukkan bahwa hasil belajar Matematika siswa belum

tuntas secara klasikal.

Pada umumnya siswa beranggapan bahwa pelajaran Matematika itu sulit dan menakutkan sehingga sejak awal siswa tidak ada minat dan motivasi untuk belajar Bahasa Inggris sehingga hasil belajar siswa rendah. Penyebab lainnya yaitu guru masih menggunakan metode pembelajaran yang berpusat pada guru (*teacher oriented*), dimana siswa sekedar mengikuti pelajaran Matematika yang diajarkan guru di dalam kelas yaitu dengan hanya mendengarkan penjelasan materi dan mengerjakan soal yang diberikan guru tanpa adanya respon, kritik dan pertanyaan dari siswa kepada guru sebagai umpan balik dalam kegiatan belajar mengajar.

Selama belajar, siswa tidak dapat langsung sepenuhnya menerima materi yang diajarkan, tetapi siswa memerlukan waktu untuk mengkonstruksikan sedikit demi sedikit pengetahuan yang diterimanya. Dalam menyelesaikan persoalan Matematika yang sangat diperlukan adalah penguasaan konsep.

Dari uraian permasalahan di atas maka diperlukan suatu model pembelajaran yang lebih tepat dan menarik, dimana siswa dapat belajar bekerjasama, dapat bertanya meskipun tidak pada guru secara langsung, dan mengemukakan pendapat dan pikirannya secara bebas. Salah satu upaya untuk meningkatkan hasil belajar siswa, khususnya dalam mata pelajaran Matematika pada materi Sistem Koordinat adalah dengan menerapkan model pembelajaran *Team Games Tournament* (TGT).

TGT adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang meneckankan adanya kerjasama antar

kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Di dalam turnamen, siswa yang berkemampuan akademiknya sama akan saling berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi dimeja turnamen.

METODE

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII.1 SMP Negeri 1 Kisaran Tahun Pelajaran 2016/2017 pada semester ganjil. Dengan jumlah siswa yaitu 37 orang siswa dengan perincian 17 siswa adalah laki-laki dan 20 siswa lainnya adalah perempuan.

Objek penelitian ini adalah meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika materi Sistem Koordinat.

Alat yang digunakan dalam mengumpulkan data penelitian ini adalah tes dan observasi. Tes yang diberikan adalah tes pilihan berganda sebanyak 10 soal. Pemberian tes dilakukan sebanyak 3 kali yaitu tes awal (sebelum memberikan tindakan), tes hasil belajar I (setelah selesai siklus I), dan tes hasil belajar II (setelah selesai siklus II).

Dalam penelitian ini observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi tertutup, dimana peneliti dalam menjalankan misinya, yaitu mengambil data dari responden, tidak diketahui responden bersangkutan agar reaksi responden dapat berlangsung wajar dan tidak dibuat-buat, sehingga peneliti akan mendapatkan data yang diinginkan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pra Siklus

Berdasarkan hasil pra test dapat diketahui siswa pada tes pra pembelajaran masih tergolong rendah. Dengan nilai rata-rata kelas 51,35. Dari 37 orang siswa terdapat 11 (29,73%) siswa yang tuntas dan 26 (70,27%) siswa yang belum tuntas. Berarti secara klasikal angka ketuntasan hasil belajar siswa pada materi Sistem Koordinat belum tuntas dan tergolong rendah.

Beberapa permasalahan yang dihadapi siswa dalam mengerjakan tes awal adalah sebagai berikut:

- Siswa mengalami kesulitan dalam mengerjakan soal-soal persamaan linear dua variabel.
- Siswa kurang paham menggunakan rumus persamaan linear dua variabel.

Siklus I

Peneliti memberikan materi pelajaran yaitu Sistem Koordinat dengan menggunakan model pembelajaran *Team Game Tournament*. Pada tahap ini sudah lebih baik dari tes awal pembelajaran yaitu siswa mampu menjawab pertanyaan guru dengan benar dan mampu menyelesaikan soal-soal dengan tepat. Tingkat ketuntasan hasil belajar siswa pun mengalami peningkatan.

Berdasarkan data siklus I diketahui nilai rata-rata 66,22 hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa, dari 37 orang siswa, 20 (54,05%) orang siswa mencapai angka tingkat ketuntasan hasil belajar tergolong sedang dan 17 (45,95%) orang siswa tidak mencapai ketuntasan hasil belajar.

Berdasarkan data temuan hasil penelitian maka dapat dikatakan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar setelah siklus I atau setelah dilaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model *Team game Tournament* dengan tingkat kenaikan sebesar $54,05\% - 29,73\% = 24,32\%$. Walaupun demikian, dari hasil pos tes pada siklus I menunjukkan bahwa ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal belum tercapai. Berdasarkan observasi beberapa kendala yang dihadapi pada saat pelaksanaan siklus I yakni:

- (1) Dalam diskusi kelompok masih ditemukan siswa yang tidak mengerti melakukan tugasnya
- (2) Guru masih mengalami kesulitan mengelola kelas
- (3) Guru mengalami kesulitan mengatur waktu pembelajaran dengan menggunakan model Team Game Tournament. Oleh karena itu perlu dilakukan perbaikan pembelajaran pada siklus selanjutnya yakni siklus II yang diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada materi persamaan linear dua variabel.

Tabel 1. Hasil Tes Siklus I

Uraian	Nilai
Nilai Rata-Rata	66,22
Siswa Tuntas	20 orang
Ketuntasan	54,05%

Siklus II

Alternatif pemecahan yang dirancang pada siklus II ini adalah sebagai berikut:

1. Menyusun RPP dan menentukan soal-soal latihan yang akan

diberikan kepada siswa saat pembelajaran berlangsung.

2. Merencanakan pembentukan 4 kelompok diskusi secara kelompok dengan perorganisasian yang lebih jelas dan teratur serta penggunaan waktu yang seefisien mungkin.
3. Mempersiapkan tugas yang akan di diskusikan oleh setiap pasangan siswa.

Pada siklus II ini, peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran berdasarkan pengembangan rencana pelaksanaan pembelajaran yang telah di susun dengan menggunakan model *Team Games Tournament*. Kegiatan ini dilakukan untuk mengoptimalkan kegiatan yang belum terlaksana dengan baik pada pembelajaran siklus I.

Setelah dilaksanakan pembelajaran siklus II sesuai dengan RPP yang dirancang, maka diperoleh bahwa hasil pembelajaran sudah lebih baik dari hasil pembelajaran pada siklus I dan pencapaian tingkat keberhasilan belajar siswa secara klasikal sangat tinggi.

Dari siklus II dapat diketahui nilai rata-rata kelas yakni 81,62. Hal ini menunjukkan adanya hasil peningkatan siswa, dari 37 orang siswa 32 (86,49%) telah mencapai angka tingkat ketuntasan hasil belajar yang tergolong sangat tinggi, sedangkan 5 (13,51%) orang siswa tidak mencapai ketuntasan hasil belajar.

Tabel 2. Hasil Tes Siklus II

Uraian	Nilai
Nilai Rata-Rata	81,62
Siswa Tuntas	32 orang
Ketuntasan	86,49%

Berdasarkan analisis data pada siklus II, dapat diketahui bahwa ketuntasan hasil belajar siswa pada siklus II diperoleh persentase ketuntasan secara klasikal sebesar 86,49% atau sebanyak 32 orang siswa yang tergolong tuntas dengan nilai rata-rata klasikal yaitu 81,62. Sedangkan tingkat ketuntasan siswa pada saat dilakukan siklus I secara klasikal sebesar 54,05% atau sebanyak 20 orang siswa.

Berdasarkan data temuan hasil penelitian di atas maka dapat dikatakan bahwa telah terjadi peningkatan hasil belajar dari siklus I ke siklus II dengan menggunakan model Team game Tournament dengan tingkat kenaikan sebesar $81,62\% - 54,05\% = 27,57\%$. Dengan demikian, dari hasil pos pada siklus II menunjukkan bahwa ketuntasan belajar siswa secara klasikal telah tercapai.

Pembahasan

Dari hasil penelitian, pada saat tes pra pembelajaran yang diberikan sebelum melakukan tindakan untuk mengetahui tingkat pemahaman siswa terhadap materi diperoleh nilai rata-rata sebesar 51,35% dengan tingkat ketuntasan belajar siswa secara klasikal sebanyak 11 orang siswa (29,73%) ini tergolong rendah, namun setelah pemberian pembelajaran dengan menggunakan model Team Game Tournament yang telah dilakukan oleh peneliti pada siklus I diperoleh peningkatan nilai rata-rata kelas menjadi 66,22 dengan tingkat ketuntasan siswa secara klasikal sebanyak 20 orang siswa (54,05%) yang tergolong dalam kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa telah

terjadi peningkatan ketuntasan belajar siswa yang dapat dilihat dari nilai pra pembelajaran dengan nilai pembelajaran siklus I yaitu meningkat 29,73%. Namun peningkatan ini belum memcapai nilai standar yang ditetapkan, sehingga perlu dilakukan upaya perbaikan dan pengembangan pada siklus II.

Pada siklus II, dari pos tes yang telah diberikan diperoleh peningkatan nilai rata-rata kelas menjadi 81,62 dengan tingkat keberhasilan belajar siswa secara klasikal sebanyak 32 orang siswa (86,49%) yang tergolong dalam kategori sangat tinggi. Hal ini menunjukkan peningkatan keberhasilan yang dapat dilihat dari nilai pos tes siklus II yaitu dengan nilai rata-rata siswa meningkat sebesar 33,48 dan peningkatan keberhasilan belajar siswa secara klasikal sebesar 38,24% dan peningkatan ini sudah mencapai standar yang telah ditetapkan dengan nilai siswa secara individual yang memenuhi kriteria ketuntasan belajar perorangan berdasarkan KKM yaitu nilai lebih besar atau sama dengan 65 dan ketuntasan hasil belajar siswa secara klasikal yang telah ditentukan sebesar lebih besar atau sama dengan 86,49% siswa tuntas.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pembelajaran Matematika dengan menggunakan model *Team Game Tournament* dapat melatih siswa untuk saling kerjasama dan

berbagi inormasi antar siswa sehingga lebih meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi Sistem Koordinat karena dalam pelaksanaan model TGT siswa diarahkan untuk berdiskusi secara kelompok.

Pembelajaran dengan menggunakan model *Team Game Tournament* dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Matematika. Hal ini dapat dilihat pada siklus II dimana ketuntasan individual dan klasikal siswa telah tercapai.

DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto, 2010. Belajar dan Mengajar. Bandung: Yrama Widya
- Dewi, Rosmala. 2009. Penelitian Tindakan Kelas. Medan: Program Pasca Sarjana UNIMED
- Djamarah, Syaiful Bakri. 1994. Prestasi Belajar dan Kompetensi Guru. Surabaya: Usaha Nasional
- Djamarah, Syaiful Bakri. Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Bineka Cipta
- Istarani. 2011. Model Pembelajaran Inovatif. Medan.: Media Persada
- Mujiono & Dimyati. 2002. Belajar dan Pembelajaran. Jakarta: Bineka Cipta
- Nana Sudjana, Evaluasi Hasil Belajar: Konstruksi dan Analisi. Bandung: Pustaka Martiana
- Purwanto. 2011. Evaluasi Hasil Belajar. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Suharsimi Arikunto. Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bina Aksara
- Slameto. 2010. Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhi. Jakarta: Bineka Cipta.