

**PENINGKATAN MINAT DAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA MELALUI
PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT PADA SISWA KELAS V SDN 07
SUMBERPUCUNG MALANG**

Dewi Kristika Findia Ning Tyas
Program Studi Pendidikan Matematika
Jurusan P. MIPA, FKIP, Universitas Cenderawasih
e-mail: dewikristikafindy@yahoo.co.id

Abstrak

Berdasarkan studi pendahuluan di kelas V SDN 07 Sumberpucung Malang, diperoleh informasi kurangnya minat siswa belajar matematika yang mengakibatkan hasil belajar siswa kurang baik. Selain itu, pembelajaran yang digunakan guru selama ini kurang menarik minat siswa belajar matematika. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana peningkatan minat dan hasil belajar matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V SDN 07 sumberpucung Malang. Berdasarkan tujuan penelitian ini, maka desain penelitian yang dipilih yaitu penelitian tindakan kelas (PTK). Pengambilan data penelitian dilaksanakan bulan Maret-April 2012 dengan subjek siswa kelas V yang berjumlah 28 siswa. Data minat siswa belajar matematika diperoleh melalui angket yang diberikan sebelum dan sesudah tindakan. Sedangkan data hasil belajar siswa diperoleh melalui tes pada setiap akhir tindakan. Hasil penelitian menunjukkan sebelum dilakukan tindakan banyaknya siswa yang minimal berada pada kategori berminat belajar matematika sebesar 42,86% dan setelah dilakukan tindakan sebesar 89,29%. Pada siklus I siswa yang tuntas belajar dalam pokok bahasan pembagian pecahan adalah 67,9%, sedangkan pada siklus II adalah 92,86%. Sehingga, dalam hal ini dapat disimpulkan penerapan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Game Tournament* (TGT) meningkatkan minat dan hasil belajar matematika pada siswa kelas V SDN 07 Sumberpucung Malang

Kata Kunci: TGT, minat, hasil belajar.

1. Latar belakang

Berdasarkan studi pendahuluan di kelas V SDN 07 Sumberpucung Malang, diperoleh informasi kurangnya minat siswa belajar matematika yang mengakibatkan hasil belajar siswa kurang baik. Selain itu, pembelajaran yang digunakan guru selama ini kurang menarik minat siswa belajar matematika. Oleh karena itu, dalam penelitian ini diterapkan pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT). Alasannya karena terdapat permainan, dimana di dalamnya terdapat dimensi kegembiraan, dengan latar belakang bahwa siswa SD yang masih suka bermain, sehingga dapat memacu minat siswa, kemampuan siswa dalam berfikir dan bekerja sama antar siswa dalam suasana yang menyenangkan dan menantang. Selain itu, dalam TGT terdapat penghargaan. Melalui pemberian penghargaan dapat memotivasi siswa agar lebih giat belajar. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui bagaimana peningkatan minat dan hasil belajar matematika melalui pembelajaran kooperatif tipe TGT pada siswa kelas V SDN 07 sumberpucung Malang. Dalam TGT terdapat 5 tahapan yaitu penyajian kelas (*class*

presentation), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

2. Metode

Sesuai tujuan penelitian, desain penelitian tindakan kelas (PTK) digunakan dalam penelitian ini. Alasan dipilihnya PTK karena PTK berusaha mengkaji dan merefleksi suatu pendekatan pembelajaran dengan tujuan meningkatkan proses dan hasil pembelajaran di kelas, hal ini didukung oleh Latief (2010: 81) penelitian tindakan kelas adalah satu rancangan penelitian yang dirancang khusus untuk peningkatan kualitas praktek pembelajaran di kelasnya. Prosedur penelitian tindakan kelas menggunakan suatu siklus yang terdiri dari empat langkah, yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Penelitian tindakan ini dilakukan secara kolaboratif partisipatoris, yaitu kerja sama yang sejajar antara peneliti dengan praktisi pembelajaran di lapangan (guru). Peneliti dan guru terlibat langsung dalam *sharing ide* merencanakan, melaksanakan, pengamatan, refleksi, dan lain-lain.

Pengambilan data penelitian dilaksanakan bulan Maret-April 2012 dengan subjek siswa kelas V yang berjumlah 28 siswa. Data minat siswa belajar matematika diperoleh melalui angket yang diberikan sebelum dan sesudah tindakan. Sedangkan data hasil belajar siswa diperoleh melalui tes pada setiap akhir tindakan. Teknis analisis data yang akan digunakan pada penelitian ini mengacu pada model alir yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (Moleong, 2010: 307) yang meliputi reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Sesuai dengan jenis penelitian yang ditetapkan, maka kehadiran peneliti mutlak diperlukan. Dalam hal ini, peneliti sebagai partisipan penuh, pewawancara, dan pengamat. Sebagai partisipan penuh, maka peneliti yang merencanakan dan memberi perlakuan. Peneliti juga sebagai pewawancara, peneliti yang mewawancarai subjek penelitian. Disamping itu, peneliti juga sebagai pengamat yang mengamati aktivitas siswa secara keseluruhan selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

3. Hasil dan Pembahasan

a. Penerapan pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT)

Pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) adalah salah satu tipe dalam model pembelajaran kooperatif, yaitu pembelajaran kelompok yang menekankan adanya

kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar, yang membedakan dengan pembelajaran kooperatif tipe lainnya yaitu adanya permainan. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament (TGT)* memiliki 5 tahap (Rusman, 2010:225), yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

b. Penyajian kelas (*class presentation*)

Pada tahap ini peneliti dengan menggunakan metode ceramah dan tanya jawab menjelaskan materi pembagian pecahan biasa dengan pecahan biasa, pembagian pecahan biasa dengan pecahan campuran dan sebaliknya, pembagian pecahan biasa dengan pecahan desimal dan sebaliknya.

Pada tahap ini diawali dengan mengecek kesiapan dan kehadiran siswa. Diharapkan siswa telah benar-benar siap untuk belajar, agar apa yang dipelajari dapat diterima dengan baik oleh siswa sehingga hasil belajarnya pun baik. Sebagaimana dikatakan Slameto (2010:59) jika siswa belajar dan padanya sudah ada kesiapan, maka hasil belajarnya akan lebih baik.

Kemudian, peneliti menyampaikan tujuan pembelajaran. Penyampaian tujuan pembelajaran berfungsi agar siswa dapat mengetahui arah kegiatan belajar dan apa yang dipelajari. Sehingga siswa akan terarah/terfokus pada satu tujuan yang hendak dicapai, termotivasi, dan terpusat perhatian dalam belajar. Sebagaimana dikatakan Hanan (2009:79) bahwa penyampaian tujuan pembelajaran dapat membantu siswa untuk mengaktifkan motivasi dan dapat memusatkan perhatian terhadap aspek yang relevan dalam pembelajaran. Perhatian siswa selama pembelajaran sangat penting, sehingga siswa dapat menerima pelajaran dengan baik. Hal senada dikatakan Slameto (2010:56) bahwa untuk dapat menjamin hasil belajar yang baik, maka siswa harus mempunyai perhatian terhadap bahan yang dipelajarinya, jika bahan pelajaran tidak menjadi perhatian siswa, maka timbullah kebosanan, sehingga ia tidak suka lagi belajar.

Selanjutnya, peneliti memberikan motivasi dengan memberi contoh soal yang berhubungan dengan permasalahan kehidupan sehari-hari. Pemberian motivasi dimaksudkan agar siswa tertarik dan termotivasi dalam belajar sehingga hasil belajarnya baik. Hal ini didukung oleh pendapat Slameto (2010:93) bila motivasi guru tepat mengenai sasaran akan meningkatkan kegiatan belajar.

Kemudian peneliti melakukan apersepsi yaitu dengan menyampaikan materi prasyarat melalui tanya jawab. Karena jika pengetahuan prasyarat yang dimiliki siswa baik, maka penerimaan siswa akan baik pula dan kegiatan pembelajaran dapat berjalan lancar. Hal ini sesuai dengan pendapat Zahra (2011) bahwa dengan adanya apersepsi maka dapat memberikan dasar awal siswa untuk mempelajari materi yang baru, dengan demikian maka apersepsi dapat memberikan kemudahan siswa dalam belajar. Pengetahuan prasyarat yang disampaikan dalam penelitian ini yaitu pembagian bilangan asli dan perkalian pecahan. Disela-sela presentasi kelas guru meminta siswa mengerjakan soal di depan kelas.

c. Belajar Dalam Kelompok (*teams*)

Setelah presentasi, peneliti membagi siswa dalam kelompok belajar yang heterogen. Pernyataan ini didukung oleh Slavin (2005:149). Pengelompokan siswa berdasarkan nilai hasil tes sebelumnya dan keragaman jenis kelamin. Dengan adanya heterogenitas anggota kelompok, diharapkan dapat memotivasi siswa untuk saling membantu antar siswa yang berkemampuan lebih dengan siswa yang berkemampuan kurang dalam menguasai materi pelajaran. Hal ini akan menyebabkan tumbuhnya rasa kesadaran pada diri siswa bahwa belajar secara kooperatif sangat menyenangkan (<http://starrhina.student.fkip.uns.ac.id/model-pembe-lajaran-tgt/>). Dimana dalam penelitian ini terdapat 7 kelompok yang beranggotakan empat siswa setiap kelompoknya.

Kemudian, peneliti membagikan lembar kerja siswa (LKS) dalam Slavin (2005). Pemberian LKS dimaksudkan agar setiap siswa dalam kelompok mempelajari dan menguasai materi, selain itu agar pembelajaran tidak berpusat pada peneliti. Selain itu, jika ada teman dalam kelompoknya yang belum mengerti maka menjadi tanggung jawab anggota lain untuk membantu sebelum menanyakannya kepada peneliti. Karena fungsi *teams* adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah untuk mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik (Slavin, 2005:144). Disini peneliti hanya sebagai fasilitator, memberikan bantuan seperlunya untuk mengarahkan siswa dalam mengerjakan LKS, bukan memberikan jawaban.

Setelah belajar dalam kelompok selesai guru meminta beberapa kelompok mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Disini peneliti tidak menunjuk kelompok mana yang maju untuk presentasi, tapi kesadaran dari masing-masing kelompok. Hal ini dimaksudkan agar tidak ada unsur paksaan, sehingga siswa tidak tertekan.

d. Permainan (*games*)

Perbedaan pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* dengan pembelajaran kooperatif tipe lainnya yaitu adanya permainan. Permainan diikuti oleh semua kelompok. Permainan ini bertujuan untuk menjadikan pembelajaran matematika lebih menyenangkan dan diminati siswa. Hal ini didukung oleh pernyataan Slameto (2010:27) bahwa dalam belajar setiap siswa harus diusahakan partisipasi aktif, meningkatkan minat dan membimbing untuk mencapai tujuan instruksional.

Permainan tersusun dari pertanyaan-pertanyaan yang relevan dengan materi yang dirancang untuk mengetes kemampuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan latihan tim (Slavin, 2005:166).

Permainan dimainkan pada meja-meja yang berisi empat siswa dengan kemampuan homogen, tiap-tiap siswa mewakili tim yang berbeda. Permainan berupa pertanyaan-pertanyaan yang diberi nomor dan disajikan pada lembar pertanyaan.

e. Pertandingan (*tournament*)

Tournament merupakan aturan/ bagaimana dilaksanakannya permainan. *Tournament* dilaksanakan setelah peneliti menyelesaikan presentasi kelas dan tim-tim memperoleh kesempatan berlatih dengan LKS.

Permainan dimulai dengan masing-masing siswa dalam sebuah meja turnamen mengambil sebuah kartu untuk menentukan pembaca pertama, yaitu siswa yang mengambil dengan nomor tertinggi. Permainan berlangsung menurut arah jarum jam dari pembaca pertama. Tugas pembaca yaitu mengambil sebuah kartu bernomor dan menemukan pertanyaan yang sesuai pada lembar permainan. Kemudian membacakan pertanyaan tersebut dan memberi jawaban. Penantang pertama, kedua dan ketiga dapat menyetujui jawaban pembaca atau menantang. Jika jawaban penantang pertama, kedua dan ketiga salah dan jawaban pembaca benar maka kartu menjadi milik pembaca, namun bila jawaban pembaca salah maka kartu menjadi milik penantang yang menjawab benar dan paling cepat.

f. Penghargaan Kelompok (*team recognition*)

Seperti pada pembelajaran kooperatif lainnya, dalam pembelajaran *teams game tournament* terdapat pemberian penghargaan. Hal ini didukung oleh pandangan behavioristik dalam Winkel (1996) bahwa pemberian hadiah seperti makanan, barang, uang, pujian merupakan penguat positif yang dapat menimbulkan motivasi bagi seseorang. Dengan adanya penghargaan diharapkan dapat memacu siswa agar lebih giat belajar dan minat siswa belajar matematika meningkat.

Penghargaan yang diberikan berupa pemberian sertifikat. Hal senada dikatakan Slavin (2005:146) bahwa tim akan mendapat sertifikat atau bentuk penghargaan yang lain bila skor rata-rata mereka mencapai kriteria tertentu. Pemberian sertifikat dilakukan di akhir pertemuan siklus I dan II yaitu pada pertemuan ke-4.

g. Peningkatan Minat Siswa Belajar Matematika

Pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar matematika siswa, dikarenakan adanya permainan. Dimana di dalamnya terdapat satu dimensi kegembiraan, dengan latar belakang bahwa siswa Sekolah Dasar yang masih suka bermain, sehingga dapat memacu minat siswa, kemampuan siswa dalam berfikir dan bekerja sama antar siswa dalam suasana yang menyenangkan dan menantang. Hal ini didukung pernyataan Hurlock bahwa anak yang berminat terhadap sebuah kegiatan, baik permainan maupun pekerjaan, akan berusaha lebih keras untuk belajar dibandingkan dengan anak yang kurang berminat atau merasa bosan.

Selain itu, dengan adanya penghargaan dapat menarik minat siswa untuk belajar lebih giat. Senada dengan hasil penelitian Suhadi (2008) menunjukkan bahwa pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Berdasarkan hasil angket minat belajar matematika yang diberikan sebelum dan sesudah tindakan terjadi kenaikan persentase jumlah siswa yang berminat belajar matematika setelah dilakukan tindakan yaitu sebesar 46,43% . Dimana sebelum dilakukan tindakan persentase siswa yang minimal berada pada kategori berminat belajar matematika sebesar 42,86% dan persentase jumlah siswa yang minimal berada pada kategori berminat belajar matematika setelah dilakukan tindakan sebesar 89,29%.

h. Peningkatan Hasil Belajar Siswa

Pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa dikarenakan siswa tidak hanya menerima apa yang diberikan guru tetapi juga ikut berpartisipasi aktif dalam proses pembelajaran yaitu dengan tanya jawab. Selain itu, juga dikarenakan adanya *teams*. Fungsi utama *teams* adalah memastikan bahwa semua anggota tim benar-benar belajar, dan lebih khususnya lagi, adalah mempersiapkan anggotanya untuk bisa mengerjakan kuis dengan baik (Slavin, 2005:144). Jadi, siswa yang berkemampuan tinggi dalam satu kelompok dapat mengajari siswa yang kurang dalam kelompoknya (tutor sebaya).

Selain itu, adanya permainan akademik sebagai pengganti kuis yang biasanya dilakukan untuk latihan soal sebelum ujian.

Kemudian, adanya pemberian penghargaan agar siswa lebih bersemangat belajar. Winkel (1996) bahwa pemberian hadiah seperti makanan, barang, uang, pujian merupakan penguat positif yang dapat menimbulkan motivasi bagi seseorang.

Berdasarkan paparan data hasil penelitian pada bab IV diketahui bahwa hasil belajar siswa kelas V SDN 07 Sumberpucung Malang meningkat setelah dilakukan pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT).

Pada hasil tes akhir tindakan I terdapat 19 siswa yang tuntas belajar dengan persentase 67,9%. Jadi terjadi kenaikan persentase jumlah siswa yang tuntas belajar yaitu sebesar 64,3%. Karena sebelum dilakukan tindakan jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 1 orang dengan persentase 3,6%. Meskipun telah mengalami peningkatan hasil belajar namun persentase ketuntasan belajar secara klasikal sebesar 64,3 % belum dapat dikatakan tuntas karena persentase ketuntasan belajar secara klasikal minimal harus mencapai 75%. Oleh karena itu, dilanjutkan siklus II guna perbaikan hasil belajar matematika siswa.

Hasil tes akhir tindakan II terdapat 26 siswa yang tuntas belajar dengan persentase 92,86%. Jadi, terjadi kenaikan persentase jumlah siswa yang tuntas belajar yaitu sebesar 24.96% jika dibandingkan dengan hasil tes akhir tindakan I.

Berdasarkan hasil yang telah dicapai selama pelaksanaan pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) , siswa mengalami peningkatan hasil belajar pada setiap siklus. Senada dengan hasil penelitian Suhadi (2008) menunjukkan

bahwa pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar siswa

i. Simpulan

Pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) adalah salah satu tipe dalam model pembelajaran kooperatif, yaitu pembelajaran kelompok yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar, yang membedakan dengan pembelajaran kooperatif tipe lainnya yaitu adanya permainan. Model pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) memiliki 5 tahap (Rusman, 2010:225), yaitu tahap penyajian kelas (*class presentation*), belajar dalam kelompok (*teams*), permainan (*games*), pertandingan (*tournament*), dan penghargaan kelompok (*team recognition*).

Setelah dilakukan tindakan yaitu diterapkannya pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT) terjadi kenaikan persentase jumlah siswa kelas V SDN 07 Sumberpucung Malang yang berminat belajar matematika yaitu sebesar 46,43% . Dimana sebelum dilakukan tindakan persentase siswa yang minimal berada pada kategori berminat belajar matematika sebesar 42,86% dan persentase jumlah siswa yang minimal berada pada kategori berminat belajar matematika setelah dilakukan tindakan sebesar 89,29%

Hasil belajar siswa kelas V SDN 07 Sumberpucung Malang meningkat setelah dilakukan pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT). Pada hasil tes akhir tindakan I terdapat 19 siswa yang tuntas belajar dengan persentase 67,9%. Jadi terjadi kenaikan persentase jumlah siswa yang tuntas belajar yaitu sebesar 64,3%. Karena sebelum dilakukan tindakan jumlah siswa yang tuntas belajar adalah 1 orang dengan persentase 3,6%. Hasil tes akhir tindakan II terdapat 26 siswa yang tuntas belajar dengan persentase 92,86%. Jadi, terjadi kenaikan persentase jumlah siswa yang tuntas belajar yaitu sebesar 24,96% jika dibandingkan dengan hasil tes akhir tindakan I. Berdasarkan hasil yang telah dicapai selama pelaksanaan pembelajaran dengan pembelajaran kooperatif tipe *teams game tournament* (TGT), siswa mengalami peningkatan hasil belajar pada setiap siklus.

Daftar Pustaka

- Hanan, Iswan. (2009). *Meningkatkan Hasil Belajar Trigonometri Siswa Kelas X SMA Negeri I Jailolo Melalui Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw*. Tesis tidak dipublikasikan. Malang:UM
- Latief, Mohammad Adnan. (2010). *Tanya Jawab Metode Penelitian Pembelajaran Bahasa*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Moleong, lexy, J. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosada Karya.
- Rusman. (2010). *Model-model Pembelajaran mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, R. E. (2005). *Cooperative Learning Teori, Riset, dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.
- Starrhina. *Model Pembelajaran TGT*. (online), (<http://starrhina.student.fkip.uns.ac.id/model-pembelajaran-tgt/>), diakses tanggal 13 Mei 2012.
- Suhadi. (2008). *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas II SMPN 4 Danau Panggang melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Game Tournaments)*. (online), (<http://suhadinet.wordpress.com/2008/03/28/meningkatkan-minat-dan-motivasi-belajar-siswa-kelas-ii-smpn-4-danau-panggang-melalui-model-pembelajaran-kooperatif-tipe-tgt-teams-games-tournaments/>), diakses pada 13 mei 2012.
- Winkel, W. S. 1996. *Psikologi Pengajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta
- Zahra. 2011. *Pentingnya Membangun Apersepsi Bagi Pengajar*. (online), (<http://zahrathelittledesert.blog.uns.ac.id/2011/07/19/pentingnya-membangun-apersepsi-bagi-pengajar/>) di akses tanggal 13 Mei 2012.