



Efektivitas *Teams Game Tournament* (TGT) Terhadap Hasil Belajar Matematika Di SD

Laili Rahmawati¹, Zelmy Adista Vembriliya²

¹Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

email: lailirahmawati@gmail.com

²Penelitian dan Evaluasi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang

Email: adistavembriliya@gmail.com

Abstrak. Hasil belajar matematika siswa rendah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kecenderungan hasil belajar Matematika menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dan menggunakan pembelajaran konvensional. Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experimental Design*. Hasil analisis dengan menggunakan uji-t jika nilai $sig < 0,05$. Dari hasil uji-t diperoleh nilai $sig = 0,002$ yang berarti $0,002 < 0,05$, maka Hipotesis yang diajukan diterima dan signifikan. Ada perbedaan yang signifikan hasil belajar Matematika antara pembelajaran yang menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) dan yang menggunakan pembelajaran konvensional. Dilihat dari hasil reratanya model pembelajaran kooperatif tipe *teams games tournament* (TGT) lebih tinggi dari pada penggunaan pembelajaran konvensional.

Kata Kunci: *Teams Games Tournament*; Hasil Belajar; Matematika.

Abstrack. The result of student's mathematics learning is low. This study aims to determine the tendency of mathematics learning outcomes using cooperative learning model type *Teams Games Tournament* (TGT) and using conventional learning. The method used in this research is kuantitatif with *Quasi Experimental Design* approach. Result of analysis by using t-test if sig value $< 0,05$. From the t-test results obtained sig value = 0.002 which means $0.002 < 0.05$, then the hypothesis proposed accepted and significant. There is a significant difference in the learning outcomes of Mathematics between the lessons using cooperative learning models of *teams games tournament* type (TGT) and those using conventional learning. Judging from the results of the cooperative model of cooperative learning type of *teams games tournament* (TGT) is higher than the use of conventional learning.

Keyword: *Teams Games Tournament*; Learning Result; Mathematics.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan investasi yang paling berharga dalam rangka membangun suatu bangsa menuju bangsa yang lebih baik di masa depan. Dalam hal ini pembaruan yang dilakukan oleh pemerintah kepada guru melalui seminar, lokakarya, dan pelatihan-pelatihan untuk pematapan materi pelajaran serta metode

pembelajaran harus terus dilakukan demi tercapainya kualitas mutu pendidikan, maka dibutuhkan suatu pendekatan yang relevan dengan tuntutan kurikulum yang terus berubah.

Seiring dengan perkembangan zaman, berbagai upaya telah dilakukan oleh pemerintah Indonesia untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan salah satunya yaitu dengan menyempurnakan kurikulum. Kurikulum

pendidikan mencakup mata pelajaran diantaranya adalah Matematika. Sesuai Undang-undang sistem pendidikan nasional pasal 37 ayat 1 tahun 2003 yang menyatakan bahwa kurikulum pendidikan dasar dan menengah wajib memuat "Pendidikan Agama, Pendidikan Kewarganegaraan, Bahasa, Matematika, IPA, IPS, Seni Budaya, Pendidikan Jasmani dan Olahraga, Keterampilan atau Kejuruan, Muatan Lokal. Dengan adanya UU Sistem Pendidikan Nasional, maka pendidikan matematika di sekolah dari tingkat Sekolah Dasar (SD) dan menengah harus lebih diperhatikan demi mewujudkan cita-cita pendidikan di Indonesia. Selain itu konsep-konsep matematika yang benar harus ditanamkan di SD untuk menjadi bekal dimasa mendatang dan mampu bersaing dengan negara-negara yang lebih maju.

Namun, pada kenyataannya saat ini, masih banyak peserta didik di SD menganggap bahwa mata pelajaran matematika adalah mata pelajaran yang rumit dan menakutkan sehingga peserta didik kurang memperhatikan pelajaran bahkan merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran. Salah satu faktor penyebab hal-hal tersebut adalah model, metode, atau strategi yang digunakan oleh pendidik masih monoton sehingga mempengaruhi hasil belajar Siswa.

Berdasarkan permasalahan tersebut, guru berupaya untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa yaitu dengan menerapkan model pembelajaran yang tepat. Ada beberapa rumusan masalah yaitu apakah model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan hasil belajar matematika di SD.

Mata pelajaran matematika perlu diberikan kepada semua peserta didik mulai dari SD untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif serta kemampuan bekerjasama, maka diperlukan model pembelajaran yang dapat digunakan untuk meningkatkan hasil belajar matematika, salah satunya model pembelajaran kooperatif. Menurut Agus Suprijono (2009:54) pembelajaran kooperatif adalah konsep yang lebih luas meliputi semua jenis kerja kelompok termasuk bentuk-bentuk yang lebih dipimpin oleh guru atau diarahkan oleh guru. Sedangkan menurut Wina Sanjaya (2007:242) pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran dengan menggunakan sistem pengelompokan yang terdiri 4-6 orang

siswa yang mempunyai latar belakang yang heterogen. Sistem penilaian dilakukan terhadap kelompok. Jacobsen A. David et al. (2009:230) pembelajaran kooperatif merupakan istilah umum untuk sekumpulan strategi pengajaran yang dirancang untuk mendidik kerja sama kelompok dan interaksi antarsiswa. Sedangkan menurut Abdul Majid (2013:174) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif adalah model pembelajaran yang mengutamakan kerjasama untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Trianto (2009:67) mengemukakan bahwa macam-macam pembelajaran kooperatif yaitu *Student Teama Achievement Division* (STAD), *Jigsaw*, *Investigasi Kelompok*, *Teams Games Tournament* (TGT), *Think Pair Share* (TPS), *Numbered Head Together* (NHT). Dari beberapa tipe pembelajaran kooperatif tersebut tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat diterapkan pada pembelajaran matematika di SD.

Menurut Rusman (2013:224) TGT adalah pembelajaran yang menempatkan siswa dalam kelompok belajar yang beranggotakan 5-6 orang siswa yang memiliki kemampuan, jenis kelamin, dan ras yang berbeda. Sedangkan menurut Slavin (2009:163) TGT menggunakan turnamen akademik dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, di mana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Dari beberapa definisi, maka dapat disimpulkan bahwa TGT merupakan kelompok-kelompok belajar yang beranggotakan 4-6 orang siswa yang heterogen dan menggunakan kuis-kuis untuk turnamen.

Menurut Slavin (2009:166) komponen-komponen pembelajaran TGT meliputi: (1) Presentasi di Kelas, (2) Tim, (3) Game, (4) Turnamen.

Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT meliputi:

1. Untuk memulai permainan, terlebih dahulu ditentukan pembaca pertama. Cara menentukan siswa yang menjadi pembaca pertama adalah dengan menarik kartu bernomor. Siswa yang menarik nomor tertinggi adalah pembaca pertama.
2. Setelah pembaca pertama ditentukan, pembaca pertama kemudian mengocok kartu dan mengambil kartu sesuai dengan nomor.

3. Apabila penantang I akan menantang jawaban pembaca, maka penantang I memberikan jawaban yang berbeda dengan jawaban pembaca.
4. Untuk memulai putaran selanjutnya, semua posisi bergeser satu posisi ke kiri, siswa yang tadinya menjadi penantang I berganti posisi menjadi penantang II, penantang II menjadi pembaca, dan pembaca menjadi penantang I.
5. Apabila turnamen sudah berakhir, siswa mencatat nomor yang telah mereka menangkan pada lembar skor permainan.

METODE PENELITIAN

Metode dalam penelitian ini menggunakan kuantitatif dengan pendekatan *Quasi Experimental Design* (Sugiyono (2008:114)). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas III SD N Keputran A Yogyakarta Tahun Ajaran 2014/2015 yaitu Kelas III A jumlah 27 siswa, dan Kelas III B jumlah 29 siswa. Jumlah seluruhnya adalah 56 siswa. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik tes untuk mengetahui hasil belajar siswa dan teknik dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data awal dan memperkuat hasil penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah tes hasil belajar matematika. Tes ini digunakan untuk mengukur kemampuan pengetahuan siswa mengenai materi matematika yang akan dipelajari. Instrumen hasil belajar matematika dalam penelitian ini berupa soal pilihan ganda dengan tiga alternatif jawaban dan masing-masing soal memiliki satu jawaban yang benar. Soal ini dikembangkan dari taksonomi BLOOM yaitu jenjang ingatan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C). Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah deskriptif statistik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kecenderungan hasil belajar matematika yang menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT yang diikuti oleh 29 siswa memperoleh skor tertinggi 25, skor terendah 14 dan rerata 20,31 serta simpangan bakunya 3,163 sehingga dalam kurva normal ideal berada pada kategori sangat tinggi. Hal ini disebabkan karena dengan menerapkan model TGT siswa akan lebih cepat menerima materi dan lebih mudah untuk mengerjakan soal-soal yang variatif. Kecenderungan hasil belajar matematika yang menerapkan model pembelajaran konvensional dengan metode ceramah yang diikuti oleh 27

siswa memperoleh skor tertinggi 23, skor terendah 9 dan rerata 17,55 serta simpangan bakunya 3,117 sehingga dalam kurva normal idealnya berada pada kategori tinggi. Hal ini disebabkan karena dengan penerapan model pembelajaran konvensional materi yang dikuasai siswa terbatas hanya pada apa yang telah dikuasai dan disampaikan guru. Hal ini yang mempengaruhi hasil belajar siswa rendah.

Untuk mengetahui efektifitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar siswa, maka dilihat dari *posttest* hasil belajar matematika siswa kelas eksperimen dan kontrol. Hasil rerata *posttest* kelas eksperimen 20,31 sedangkan kelas kontrol 17,55 berdasarkan rerata *posttest* terdapat peningkatan hasil belajar matematika kelas eksperimen dan kontrol. Karena peningkatan rerata hasil matematika dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih tinggi maka pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif dibandingkan model pembelajaran konvensional.

Berdasarkan analisis yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa efektifitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD N Keputran A Yogyakarta sangat tinggi, dilihat dari rerata *posttest* kelas eksperimen sebesar 20,31 dengan memperoleh skor tertinggi 25, skor terendah 14 dan simpangan bakunya 3,163 yang diikuti oleh 29 siswa sedangkan rerata *posttest* kelas kontrol sebesar 17,55 dengan memperoleh skor tertinggi 23, skor terendah 9 dan simpangan bakunya 3,117 yang diikuti oleh 27 siswa. Berdasarkan *posttest* uji-t diperoleh nilai *sig* 0,02. Jika nilai *sig* < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima.

SIMPULAN

Bahwa efektifitas model pembelajaran kooperatif tipe TGT terhadap hasil belajar matematika siswa kelas III SD N Keputran A Yogyakarta sangat tinggi, dilihat dari rerata *posttest* kelas eksperimen sebesar 20,31 dengan memperoleh skor tertinggi 25, skor terendah 14 dan simpangan bakunya 3,163 yang diikuti oleh 29 siswa sedangkan rerata *posttest* kelas kontrol sebesar 17,55 dengan memperoleh skor tertinggi 23, skor terendah 9 dan simpangan bakunya 3,117 yang diikuti oleh 27 siswa. Berdasarkan *posttest* uji-t diperoleh nilai *sig* 0,02. Jika nilai *sig* < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan ini dapat disimpulkan bahwa model

pembelajaran kooperatif tipe TGT lebih efektif dibandingkan dengan model pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdul Majid. 2013. Strategi Pembelajaran. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Agus Suprijino. 2009. *Kooperatif Learning* (Teori & Aplikasi PAIKEM). Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- David, Jacobsen A. et al. 2009. *Methods For Teaching*. (Terjemahan Achmad Fawaid dan Khoirul Anam) New Jersey: Publishing as Allyn & Bacon.
- Rusman. 2013. Model-model Pembelajaran. Jakarta: Rajawali Pers.
- Slavin E. Robert. 2009. *Cooperative Learning: theory, research, and practice* (Terjemahan lita). London: Allynmand Bacon. Buku asli diterbitkan tahun 2005.
- Sugiyono.2008. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono.2008. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D). Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2009. Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progesif. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.
- Wina Sanjaya. 2007. Strategi Pembelajaran. Jakarta: Kencana Perdana Media Group.