

# PENINGKATAN KEAKTIFAN DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI MODEL *COOPERATIVE LEARNING* TIPE TGT (*TEAMS GAMES TOURNAMENT*) PADA SISWA KELAS V SD N 1 BALINGASAL KABUPATEN KEBUMEN

**Wikan Budiarti**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Universitas Sarjanawiyata Tamansiswa  
E-mail: wikanwibi@gmail.com

**Abstract:** The purposes of this research were to improve the activity and learning outcomes in mathematics of students 5<sup>th</sup> grade Balingasal 1 Public Elementary School through cooperative learning type Teams Games Tournament. The subjects of this research is 29 students of 5<sup>th</sup> grade Balingasal 1 Public Elementary. The object of this research were student's activity and mathematics learning outcomes. The result showed that after treatment with cooperative learning type Teams Games Tournament at 5<sup>th</sup> grade Balingasal 1 Public Elementary School, activity and mathematics learning outcomes of students has increased. This was indicated by an increasing in the result percentage average activity of 36,64% in the pre-action, whereas at the first cycle improves with average percentage to 59,41%, improves in the second cycle to 77,16%. Mathematics learning outcomes of students also increased. The average of students learning outcomes in pre-action is 49,81. In the first cycle, the average result improves to 63,97. In the second cycle, the average result improves to 75,88. In conclusion, cooperative learning type Teams Games Tournament can improve activity and mathematics learning outcomes.

**Key words:** activity, mathematics learning outcomes, Teams Games Tournament

Dalam pendidikan, proses pembelajaran adalah kegiatan paling pokok. Menurut Munif Chatib (2012:135) pembelajaran adalah proses transfer ilmu dua arah, antara guru sebagai pemberi informasi dengan siswa sebagai penerima informasi. Menurut La Iru dan La Ode Safiun Arihi (2012:1) pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan mempelajari, dan perbuatan menjadikan siswa belajar. Guru mentransfer bahan ajar kepada siswa dengan kondisi lingkungan pembelajaran yang telah dipersiapkan secara sengaja, sistematis, dan berkesinambungan. Dalam hal tersebut, guru berperan sebagai fasilitator, sedangkan siswa sebagai objek pembelajaran dituntut untuk menjadi aktif, sehingga pembelajaran dapat berlangsung maksimal.

Penelitian Vernon A. Magnesen (dalam Bobbi Deporter, 2010:94) menjelaskan manusia belajar 10% dari yang dibaca, 20% dari yang didengar, 30% dari yang dilihat, 50% dari yang dilihat dan didengar, 70% dari yang dikatakan, dan 90% dari yang dikatakan dan dilakukan. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa keaktifan siswa dalam

pembelajaran dilihat dari kegiatan siswa yang dilakukan saat pembelajaran. Keaktifan tersebut harus dilakukan siswa dalam semua mata pelajaran, salah satunya matematika.

Menurut Mike Ollerton (2010:24) matematika penting untuk dipelajari karena matematika membantu memecahkan masalah dengan menggunakan konsep-konsep matematika, dan dapat diterapkan dalam konteks sosial dan ekonomi. Matematika bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari, sehingga matematika diajarkan dari jenjang pendidikan sekolah dasar.

Pentingnya matematika untuk dipelajari belum disadari oleh siswa, sehingga keaktifan dan prestasi belajar matematika masih rendah. Hal tersebut terjadi di kelas V SD N 1 Balingasal, Kabupaten Kebumen. Siswa kurang aktif berinteraksi dengan sesama siswa, guru, dan lingkungan belajar. Prestasi belajar matematika siswa kelas V SD N 1 Balingasal masih rendah. Hal tersebut dilihat dari hasil UAS Semester Genap, yaitu 24 siswa dari 36 siswa atau 66,67% siswa belum mencapai KKM. Rata-rata hasil UAS adalah 55,1, sedang-

kan KKM untuk mata pelajaran matematika yang ditetapkan di SD N 1 Balingasal adalah 63.

Untuk mengatasi masalah tersebut, guru perlu menggunakan berbagai macam model pembelajaran, salah satunya adalah *cooperative learning*. Para ahli dalam La Iru dan La Ode Safiun Arihi (2012:52) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif dapat meningkatkan kinerja siswa dalam tugas akademik, membantu siswa dalam memahami konsep yang sulit, dan membantu siswa berpikir kritis.

Salah satu tipe dari model pembelajaran kooperatif adalah TGT (*Teams Games Tournament*). TGT adalah pembelajaran kooperatif yang menempatkan siswa ke dalam kelompok berkemampuan heterogen dan homogen. Menurut La Iru dan La Ode Safiun Arihi (2012:63) pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar akademik, melatih siswa untuk menghargai orang lain, dan mengembangkan keterampilan sosial.

Berdasarkan permasalahan yang sudah diuraikan, dapat dirumuskan masalah sebagai berikut. 1) Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas V SD N 1 Balingasal Kabupaten Kebumen? 2) Bagaimana penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas V SD N 1 Balingasal Kabupaten Kebumen?

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas V SD N 1 Balingasal Kabupaten Kebumen. 2) Untuk mengetahui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas V SD N 1 Balingasal Kabupaten Kebumen

Depdiknas (dalam Ahmad Susanto, 2013:184) kata matematika berasal dari bahasa Latin *mathanein* atau *mathema* yang berarti belajar atau hal yang dipelajari. Objek matematika menurut Gagne dalam Hamdani (2011:288) ada dua yaitu objek langsung dan objek tidak langsung. Objek langsung meliputi fakta, operasi, konsep, dan prinsip, sedangkan objek tidak langsung meliputi kemampuan memecahkan masalah, disiplin diri, dan bersikap positif.

Kompetensi atau kemampuan umum pembelajaran matematika di sekolah dasar menurut Depdiknas (dalam Ahmad Susanto, 2013:189) adalah sebagai berikut.

1. Siswa dapat melakukan operasi hitung campuran.
2. Siswa dapat menentukan sifat dan unsur berbagai bangun datar dan bangun ruang sederhana termasuk sudut, keliling, luas, dan volume.

3. Siswa dapat menentukan sifat simetri, kesebangunan, dan sistem ordinat.
4. Siswa dapat melakukan pengukuran satuan, antarsatuan, dan penaksiran.
5. Siswa dapat menentukan dan menafsirkan data sederhana, seperti modus, rata-rata, mengumpulkan, dan menyajikan.
6. Siswa dapat memecahkan masalah, melakukan penalaran, dan mengomunikasikan gagasan secara matematika.

Oemar Hamalik (2013:32) menjelaskan salah satu faktor yang mempengaruhi belajar adalah faktor kegiatan siswa dalam pembelajaran seperti pengulangan dan ulangan, siswa yang belajar dengan melakukan banyak kegiatan yang melibatkan sistem syaraf seperti melihat, mendengar, berpikir, kegiatan motorik, dan kegiatan-kegiatan lain yang diperlukan untuk memperoleh pengetahuan, sikap, kebiasaan, dan minat. Menurut Agus Suprijono (2013:x) pembelajaran aktif adalah pembelajaran yang dapat menciptakan dinamika belajar bagi siswa. Keaktifan siswa dalam proses pembelajaran merupakan salah satu kriteria yang bisa digunakan untuk menilai keefektifan proses pembelajaran. Nana Sudjana (2012:61) menyatakan keaktifan siswa dalam belajar dapat dilihat dari hal-hal sebagai berikut.

1. Berpartisipasi aktif dalam melaksanakan tugas belajar.
2. Terlibat aktif dalam pemecahan masalah.
3. Berani bertanya kepada siswa lain atau guru apabila menghadapi masalah.
4. Berusaha mencari informasi untuk memecahkan masalah yang dihadapi.
5. Melaksanakan diskusi kelompok sesuai dengan petunjuk guru.
6. Menilai kemampuan dirinya dan hasil-hasil yang diperoleh.
7. Melatih diri dalam memecahkan soal atau masalah yang sejenis.
8. Menerapkan pengetahuan yang diperoleh ke dalam penyelesaian masalah yang dihadapi.

Hamdani (2011:50) menjelaskan faktor-faktor yang mempengaruhi keaktifan siswa dalam kelas adalah pengalaman, interaksi, komunikasi, refleksi, sikap dan perilaku guru, dan ruang kelas.

Prestasi belajar menurut Hamdani (2011:137) adalah hasil dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan atau diciptakan oleh individu maupun kelompok. Menurut Oemar Hamalik (2013:146) prestasi belajar siswa dapat diukur dari assesmen yaitu serangkaian kegiatan yang dirancang untuk mengukur prestasi belajar siswa sebagai hasil dari suatu proses pembelajaran. Hasil belajar tersebut berupa angka dan deskripsi kemampuan yang telah dicapai siswa dalam proses pembelajaran. Prestasi be-

lajar siswa dipengaruhi faktor intern dan ekstern. Faktor internal yang mempengaruhi prestasi belajar menurut Hamdani (2011:139) adalah tingkat kecerdasan, kondisi jasmani, sikap, minat, bakat, dan motivasi, sedangkan faktor ekstern adalah lingkungan sekolah, keluarga, dan masyarakat.

Arends dalam Trianto (2011:145) menyatakan bahwa ada enam model pembelajaran yang sering dan praktis digunakan guru dalam mengajar yaitu presentasi, pengajaran langsung, pengajaran konsep, pengajaran berdasarkan masalah, diskusi kelas, dan pembelajaran kooperatif (*co-operative learning*). La Iru dan La Ode Safiun Arihi (2012:47) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif merupakan model pembelajaran dalam kelompok-kelompok kecil, dengan anggota kelompok 3-5 siswa yang bekerja sama untuk menyelesaikan tugasnya. Nurhadi (dalam La Iru dan La Ode Safiun Arihi, 2012:49) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut.

- a. Saling bergantung positif yang memungkinkan siswa saling memberi motivasi untuk meraih hasil belajar yang optimal.
- b. Interaksi tatap muka yang memungkinkan siswa menjadi sumber belajar yang lebih bervariasi.
- c. Akuntabilitas individual untuk mengetahui pengetahuan siswa terhadap materi pembelajaran secara individual.
- d. Keterampilan menjalin hubungan antarpribadi dan sosial.

Salah satu tipe model pembelajaran kooperatif adalah TGT (*Teams Games Tournament*). Robert E. Slavin (2008:166-167) mengemukakan bahwa langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe TGT adalah sebagai berikut.

- a. Presentasi Kelas  
Presentasi kelas merupakan pembelajaran langsung atau diskusi yang dipimpin oleh guru, tetapi juga dapat dilakukan dengan presentasi audiovisual.
- b. Belajar dalam Tim  
Tim terdiri dari lima sampai enam orang dengan kemampuan yang heterogen. Fungsi utama belajar dalam tim adalah memastikan semua siswa telah belajar untuk mempersiapkan anggota tim menghadapi turnamen.
- c. *Game/ Permainan*  
Permainan terdiri dari pertanyaan-pertanyaan untuk menguji pengetahuan siswa yang diperoleh dari presentasi kelas dan belajar dalam tim.
- d. Turnamen  
Pada tahap turnamen, guru mengelompokkan siswa dalam satu meja yang terdiri dari siswa yang memiliki kemampuan homogen. Siswa

tersebut adalah perwakilan dari kelompoknya masing-masing.

e. Penghargaan Tim

Tim akan mendapatkan penghargaan apabila skor mereka mencapai kriteria yang ditentukan. Skor tim dihitung berdasarkan rata-rata skor anggota tim saat turnamen berlangsung. Berikut ini adalah kriteria penghargaan tim menurut Slavin (2008:175).

Tabel 1. Tingkat Penghargaan Tim

Rata-Rata Skor	Predikat Tim
40	Baik
45	Sangat Baik
50	Super

## METODE

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD N 1 Balingasal pada semester ganjil tahun pelajaran 2013/2014. SD N 1 Balingasal yang beralamat di Jalan Wadaslintang, Km. 07, Padureso, Kebumen.

Penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif dengan guru kelas V SD N 1 Balingasal menggunakan model yang dikemukakan oleh Kemmis dan Taggart, yang terdiri dari minimal dua siklus. Masing-masing siklus terdiri dari empat tahap, yaitu perencanaan (*planning*), pelaksanaan tindakan (*action*), pengamatan (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SD N 1 Balingasal yang berjumlah 29 siswa. Objek dalam penelitian ini adalah keaktifan dan prestasi belajar siswa yang diperoleh dari penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (*Teams Games Tournament*) pada pembelajaran matematika siswa kelas V SD N 1 Balingasal.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, tes, catatan lapangan, dan dokumentasi. Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data yakni lembar observasi, catatan lapangan, dan tes.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik deskriptif didukung dengan data kualitatif dan kuantitatif. Deskriptif kualitatif untuk menganalisis keaktifan siswa selama proses pembelajaran matematika melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, sedangkan deskriptif kuantitatif digunakan untuk menganalisis data prestasi belajar matematika siswa. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini dapat dilihat dari 1) rata-rata keaktifan siswa setelah dilaksanakan tindakan meningkat 10% dari siklus sebelumnya dan rata-rata keaktifan dalam proses pembelajaran minimal 70%, dan

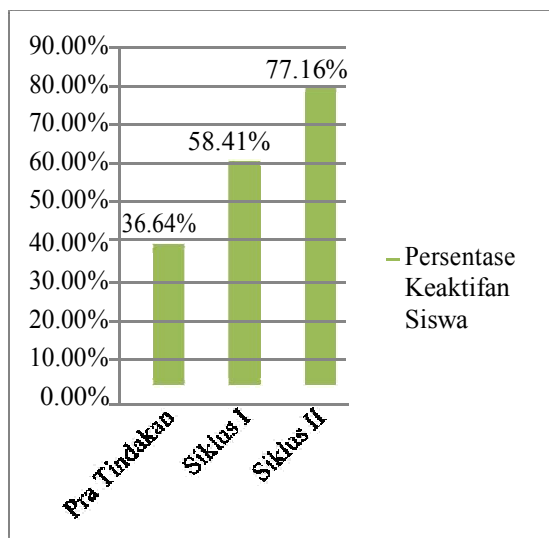
2) rata-rata prestasi belajar meningkat 5 poin dari siklus sebelumnya dan jumlah siswa yang berkategori tuntas minimal 70%.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Berdasarkan hasil tes kemampuan awal pra-tindakan, diketahui bahwa prestasi belajar siswa kelas V SD N 1 Balingasal masih rendah. hal tersebut dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa yaitu 49,81 dengan persentase siswa yang memenuhi KKM sebesar 34,48%. Selain itu, keaktifan belajar siswa dalam pembelajaran matematika masih

perlu ditingkatkan. Rata-rata persentase keaktifan siswa pratindakan yaitu sebesar 36,64% dengan kriteria sedang.

Peneliti menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. *Teams Games Tournament* bercirikan kelompok heterogen saat belajar dalam tim dan kelompok homogen saat turnamen berlangsung. Langkah-langkah model pembelajaran tipe *Teams Games Tournament* yaitu 1) Presentasi kelas, 2) Belajar dalam tim, 3) *Game*/permainan, 4) Turnamen, dan 5) Penghargaan tim



Gambar 1. Diagram Rata-Rata Keaktifan Siswa Tiap Siklus

Berdasarkan diagram di atas, dapat dilihat bahwa keaktifan siswa mengalami peningkatan dari pratindakan sebesar 36,64% dengan kriteria keaktifan sedang meningkat 21,77% menjadi 58,41% dengan kriteria tinggi pada siklus I. Pada siklus II, persentase keaktifan kembali meningkat 18,45% menjadi 77,16% dengan kriteria keaktifan sangat tinggi. Peningkatan persentase keaktifan siswa pada siklus II menunjukkan bahwa indikator keberhasilan penelitian telah tercapai yaitu minimal 70% dan meningkat minimal 10% setelah dilaksanakan tindakan. Jadi dapat disimpulkan bahwa keaktifan belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas V SD N 1 Balingasal meningkat.

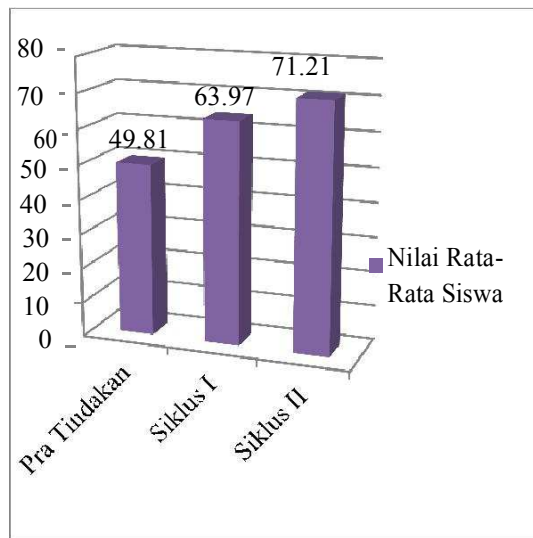
Prestasi belajar adalah hasil belajar yang telah dicapai siswa setelah proses pembelajaran. Prestasi belajar berupa angka atau deskripsi kemampuan yang telah dicapai setelah proses pembelajaran. Untuk mengetahui prestasi belajar siswa dalam penelitian ini menggunakan tes. Tes dilaksanakan pada setiap akhir siklus. Nilai rata-rata tes

prestasi belajar siswa dan persentase siswa yang memenuhi KKM pada pratindakan, siklus I, dan siklus II dapat dilihat pada tabel 3.

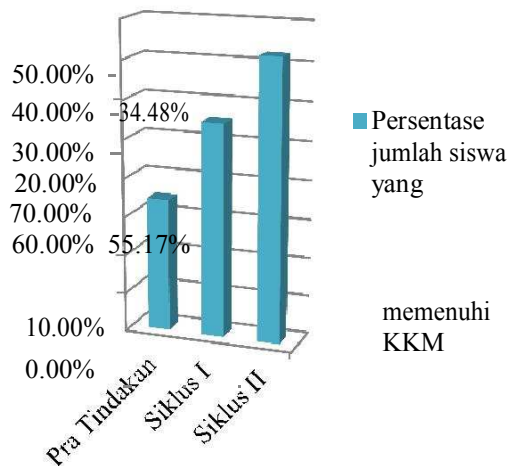
Gambar 2 adalah diagram peningkatan nilai rata-rata siswa pada setiap siklus, dan selain nilai rata-rata siswa meningkat, siswa yang mencapai KKM juga meningkat. KKM yang ditetapkan adalah 63. Berikut ini adalah diagram peningkatan nilai rata-rata siswa pada setiap siklus dan diagram persentase siswa yang mencapai KKM pada setiap siklus.

Tabel 3. Nilai Rata-Rata dan Persentase Ketuntasan Siswa

Pelaksanaan	Nilai Rata-Rata Siswa	Persentase Ketuntasan
Pra Siklus	49,81	34,48%
Siklus I	63,97	55,17%
Siklus II	71,21	72,41%



Gambar 2. Diagram Nilai Rata-Rata Siswa Tiap Siklu



Gambar 3. Diagram Peningkatan Persentase Siswa yang Memenuhi KKM Tiap Siklus

Berdasarkan tabel dan diagram di atas, dapat diketahui bahwa prestasi belajar siswa matematika siswa kelas V SD N 1 Balingasal mengalami peningkatan dari pratindakan, siklus I, dan siklus II. Nilai rata-rata siswa pada pratindakan sebesar 49,81 meningkat 14,16 poin menjadi 63,97 pada siklus I. Pada siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat 7,24 poin menjadi 71,21. Persentase siswa yang memenuhi KKM pada pratindakan sebesar 34,48% atau 11 dari 29 siswa. Pada siklus I, persentase siswa yang memenuhi KKM sebesar 55,17% atau 16 dari 29 siswa. Pada siklus II, persentase siswa yang memenuhi KKM kembali meningkat menjadi 72,41% atau 21 dari 29 siswa. Dalam kelas tersebut masih ada 8 siswa yang tidak memenuhi KKM. hal tersebut dipengaruhi oleh faktor kecerdasan dan sikap siswa saat

mengikuti pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*. Namun, peningkatan dan prestasi belajar siswa pada siklus II telah mencapai indikator keberhasilan, yaitu nilai rata-rata meningkat 5 poin setiap siklus dan persentase siswa yang tuntas sebesar 70%. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terbukti dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa.

### KESIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran menggunakan model pembelajaran kooperatif dilakukan dalam dua siklus. Setiap siklus dilaksanakan dalam tiga kali pertemuan. Tahapan setiap siklusnya yaitu

perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi. Proses pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* terbagi dalam lima tahap, yaitu presentasi kelas, belajar dalam tim, *game*/permainan, turnamen, dan penghargaan tim. Selama proses pembelajaran melalui model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament*, masing-masing tahap sudah terlaksana dengan baik dan mendapat tanggapan positif dari siswa.

Peningkatan keaktifan siswa dapat dilihat dari rata-rata keaktifan tiap siklus. Pada pratindakan, rata-rata keaktifan siswa sebesar 36,64% dengan kriteria keaktifan sedang. Pada siklus I, keaktifan siswa meningkat menjadi 58,41% dengan kriteria keaktifan tinggi. Pada siklus II, persentase keaktifan siswa kembali meningkat menjadi 77,16% dengan kriteria keaktifan sangat tinggi. Peningkatan rata-rata keaktifan siswa dari pratindakan ke siklus I adalah 21,77%, sedangkan peningkatan rata-rata keaktifan siswa dari siklus I ke siklus II

adalah 18,45%. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan keaktifan siswa kelas V SD N 1 Balingasal dalam pembelajaran matematika.

Pada pratindakan, nilai rata-rata siswa yaitu 49,81 dan siswa yang memenuhi KKM sebesar 34,48% atau 11 siswa dari 29 siswa. Pada siklus I, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 63,97 dan siswa yang memenuhi KKM sebesar 55,17% atau 16 dari 29 siswa. Peningkatan nilai rata-rata siswa dari pratindakan ke siklus I sebesar 14,16 poin. Pada siklus II, nilai rata-rata meningkat menjadi menjadi 71,21 dan siswa yang memenuhi KKM sebesar 72,41% atau 21 siswa dari 29 siswa. Peningkatan nilai rata-rata dari siklus I ke siklus II sebesar 7,24. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* dapat meningkatkan prestasi belajar matematika siswa kelas V SD N 1 Balingasal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suprijono. 2013. *Cooperative Learning: Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ahmad Susanto. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenanda Media Group.
- Bobbi DePorter. 2010. *Quantum Teaching: Mempraktikkan Quantum Learning di Ruang-Ruang Kelas*. Bandung: Kaifa.
- Hamdani. 2011. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: CV. Pustaka Setia.
- La Iru dan La Ode Safiun Arihi. 2012. *Analisis Penerapan Pendekatan, Metode, Strategi, dan Model-Model Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Presindo.
- Mike Ollerton. 2009. *Panduan Guru Mengajar Matematika*. Jakarta: Erlangga.
- Munif Chatib. 2012. *Sekolahnya Manusia*. Bandung: Kaifa.
- Nana Sudjana. 2012. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Oemar Hamalik. 2013. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Slavin, R.E. 2008. *Cooperative Learning: Teori, Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.