

**PENERAPAN MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TGT  
(TEAMS GAMES TOURNAMENT) BESERTA LKS BERORIENTASI  
CONTEXTUAL PROBLEM TERHADAP HASIL BELAJAR  
MATEMATIKA SISWA KELAS VII SMP N 4 CANDUANG**

**THE IMPLEMENTATION OF TGT (TEAMS GAMES  
TOURNAMENT)TYPE OF COOPERATIVE LEARNING MODEL USING  
LKS ORIENTED CONTEXTUAL PROBLEM FOR THE SEVENTH  
GRADE STUDENTS' MATHEMATIC RESULT IN SMP N 4 CANDUNG**

**Citra Ayu**

Program Studi Pendidikan Matematika  
STKIP Ahlussunnah Bukittinggi  
e-mail: [citraayubrilliant@gmail.com](mailto:citraayubrilliant@gmail.com)

**ABSTRAK**

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) beserta LKS berorientasi contextual problem. Jenis penelitian ini adalah eksperimen dengan rancangan penelitian yang digunakan adalah randomized posstest only control group design. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan teknik simple random sampling dengan kelas VII<sub>2</sub> sebagai kelas eksperimen dan kelas VII<sub>1</sub> sebagai kelas kontrol. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar matematika siswa. Analisis data menggunakan uji t. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh kesimpulan bahwa hasil belajar matematika siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) beserta LKS berorientasi contextual problem lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional di SMP N 4 Canduang.

**Kata Kunci:** Model Pembelajaran Kooperatif TGT, LKS contextual problem, Hasil Belajar Matematika

**ABSTRACT**

*The purpose of this research is to know the students' mathematical result by using TGT type cooperative learning model (Teams, Games, Tournament) With LKS oriented contextual problem. The research is experimental research with randomized posstest only control group design. The sample is taken by using simple random sampling technics. The seventh.2 grade students as experimental class and the seventh.1 grade students control class. The instrument used for this research is the result of students mathematic test. Data analysis did by using t-test. Based on data analysis, it can be concluded that the students' mathematical learning result by using TGT type cooperative learning wodel with LKS oriented contextual problem is better than conventional one for the seventh grade students at SMP N 4 Canduang*

**Keyword :** TGT cooperative Learning Model, LKS contextual problem, Mathematic learning resuly

**PENDAHULUAN**

Matematika memiliki peranan yang sangat penting dan menjadi ilmu dasar pengetahuan serta merupakan ilmu universal yang mendasari perkembangan

teknologi modern. Begitu pentingnya peran matematika sehingga selalu dianjurkan pada tiap jenjang pendidikan. Namun pentingnya mempelajari matematika ini tidak menjamin siswa senang mempelajarinya. Mata pelajaran matematika bertujuan agar siswa memiliki kemampuan diantaranya memiliki sikap menghargai kegunaan matematika dalam kehidupan, yaitu memiliki rasa ingin tahu, perhatian, dan minat dalam mempelajari matematika, serta sikap ulet dan percaya diri dalam pemecahan masalah (Permendiknas No.22 Tahun 2006).

Mengingat pentingnya peranan matematika, pemerintah berusaha meningkatkan mutu pendidikan matematika dari masa ke masa, antara lain dengan penyempurnaan kurikulum, pengadaan sarana dan prasarana serta peningkatan kualitas tenaga pengajar dengan cara mengadakan penataran dan peningkatan pendidikan guru. Akan tetapi, dilihat dari kenyataannya di lapangan, masih banyak siswa yang kurang tertarik dan tertantang untuk belajar matematika. Keadaan ini juga ditemui di SMP N 4 Canduang.

Permasalahan yang terjadi dilapangan terlihat bahwa pembelajaran matematika yang dilakukan masih satu arah, siswa belum sepenuhnya terlibat secara aktif. Siswa hanya terlihat dominan saat melengkapi catatan, mencatat tugas dan mengerjakan latihan. Selama mengerjakan soal latihan siswa kurang percaya diri dalam mengerjakannya, sehingga mereka tidak punya kesempatan untuk mengembangkan ide-idenya, berfikir kritis, mengemukakan gagasannya serta menemukan konsep untuk memecahkan masalah matematika.

Melihat kondisi yang demikian diperlukan suatu model pembelajaran yang menyenangkan bagi siswa, dapat memfasilitasi siswa untuk berdiskusi dan bekerja sama, serta mengubah kebiasaan pembelajaran yang selama ini teacher centered, menjadi student centered. Salah satu model pembelajaran yang dirasa cocok untuk diterapkan pada kondisi ini adalah model pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament (TGT). Selain model pembelajaran TGT untuk dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran agar lebih terarah maka digunakan fasilitas pendukung berupa LKS berorientasi contextual problem.

Model pembelajaran kooperatif dapat memfasilitasi siswa dalam berdiskusi dan menyampaikan pendapat dalam menyelesaikan masalah. Hal ini sejalan dengan yang diungkapkan oleh Suherman (2003) bahwa cooperative learning mencakup suatu kelompok kecil siswa yang bekerja sebagai sebuah tim untuk menyelesaikan masalah, menyelesaikan tugas, atau mengerjakan sesuatu untuk mencapai tujuan bersama lainnya. Aktivitas siswa dengan model pembelajaran TGT memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar (Hamdani, 2011). Adapun tahapan model pembelajaran kooperatif TGT menurut Slavin (2008) adalah tahap belajar dalam kelompok, tahap turnamen akademik, perhitungan skor turnamen akademik, bumping (pergeseran, dan penghargaan kelompok).

Penggunaan LKS berorientasi contextual problem dalam diskusi kelompok akan membantu siswa untuk memahami kegunaan ilmu yang dipelajari dan dapat mengimplementasikannya dalam permasalahan sehari-hari. Hal ini akan membuat

pembelajaran menjadi lebih bermakna dan jelas tujuan serta manfaatnya. Menurut Prajitno (2003) “LKS adalah suatu sarana untuk menyampaikan konsep kepada siswa baik secara individual maupun kelompok kecil yang berisi petunjuk untuk melakukan berbagai kegiatan”. LKS yang digunakan dalam penelitian ini adalah LKS yang berorientasi contextual problem, dimana pembelajaran kontekstual menurut Nasar (2006) adalah konsep belajar yang membantu guru mengaitkan antar materi yang diajarkannya dengan situasi dunia nyata siswa dan mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan dan yang dimilikinya dengan penerapannya dalam kehidupan sehari-hari.

Pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT beserta LKS berorientasi contextual problem diharapkan aktifitas siswa menjadi lebih positif dan terarah sehingga bermuara pada peningkatan hasil belajar matematika siswa. Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Beserta LKS Berorientasi Contextual Problem Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII SMP N 4 Canduang”.

## **METODOLOGI PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Kerlinger (2006) mengemukakan bahwa eksperimen adalah sebagai suatu penelitian ilmiah dimana peneliti memanipulasi dan mengontrol satu atau lebih variabel bebas dan melakukan pengamatan terhadap variabel-variabel terikat untuk menemukan variasi yang muncul bersamaan dengan manipulasi terhadap variabel bebas tersebut. Rancangan penelitian yang digunakan adalah randomized posstest only control group design. Tujuan penelitian eksperimental semu adalah untuk memperoleh informasi yang merupakan perkiraan bagi informasi yang dapat diperoleh dengan eksperimen yang sebenarnya dalam keadaan yang tidak memungkinkan untuk mengontrol atau memanipulasikan semua variabel yang relevan (Suryabrata, 2004).

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP N 4 Canduang. Sampel adalah bagian dari populasi, segala karakteristik populasi tercermin dalam sampel yang di ambil. Teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah total sampling dimana keseluruhan populasi adalah sebagai sampel. Dalam penentuan kelas eksperimen dan kelas kontrol digunakan teknik random sampling setelah diketahui bahwa kedua kelas berdistribusi normal dan homogen. Untuk kelas eksperimen terpilih kelas VII<sub>1</sub> dan kelas kontrol kelas VII<sub>2</sub>.

Instrumen atau alat pengumpul data yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes hasil belajar matematika yang dilaksanakan kepada kedua kelas sampel setelah eksperimen berlangsung. Analisis data menggunakan uji t.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil Tes Belajar Matematika Siswa

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan di kelas VII SMP N 4 Canduang, selama proses pembelajaran berlangsung pada kelas eksperimen diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) beserta LKS berorientasi Contextual Problem, sedangkan pada kelas kontrol diterapkan pembelajaran biasa. Setelah dilaksanakan tes pada kedua kelas sampel, diperoleh data tentang hasil belajar matematika siswa. Tes hasil belajar matematika siswa dapat dilihat pada tabel 1

**Tabel 1. Nilai Rata-rata  $\bar{x}$ , Standar Deviasi (S), Variansi ( $S^2$ ), Nilai Tertinggi ( $X_{maks}$ ) dan Nilai Terendah ( $X_{min}$ )**

Kelas	N	$\bar{x}$	S	$S^2$	$X_{maks}$	$X_{min}$
Eksperimen	12	73,75	16,18	261,69	100	38
Kontrol	12	62	15,9	252,83	90	32

Berdasarkan Tabel 1 terlihat bahwa rata-rata nilai tes hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) beserta LKS berorientasi Contextual Problem lebih tinggi daripada nilai tes hasil belajar matematika siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran biasa. Sedangkan simpangan baku kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol.

Hasil penelitian ini diperoleh dari data yang berasal dari instrument penelitian yaitu tes akhir yang berupa tes hasil belajar matematika siswa. Kesimpulan dari hasil penelitian dan menjawab pertanyaan permasalahan yang telah dirumuskan sebelumnya dapat diketahui berdasarkan analisis data. Uji normalitas dilakukan untuk melihat kenormalan dari sampel. Berdasarkan hasil analisis data untuk uji normalitas diperoleh harga  $L_0 = 0,0697$  dan  $L_{(0,05;12)} = 0,242$  pada kelas eksperimen. Sedangkan pada kelas kontrol diperoleh  $L_0 = 0,1523$  dan  $L_{(0,05;12)} = 0,242$ . Karena  $L_0 < L_{(0,05;12)}$  berdasarkan kriteria pengujian maka dapat disimpulkan bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal.

Tahap berikutnya adalah uji homogenitas. Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah skor tes akhir kedua kelas sampel mempunyai variansi yang homogen atau tidak. Berdasarkan hasil analisis data diperoleh  $F_{hitung} = 1,035$  dan  $F_{tabel} = 2,82$  pada  $\alpha = 0,05$ . Karena  $F_{hitung} < F_{tabel}$  berdasarkan kriteria pengujian dapat disimpulkan bahwa kedua kelas sampel mempunyai variansi yang homogen.

Setelah diketahui bahwa kedua kelas sampel berdistribusi normal dan memiliki variansi yang homogen maka uji hipotesis yang digunakan adalah uji t. Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh nilai  $t_{hitung} = 4,30$  dan  $t_{tabel} = 1,72$  pada taraf nyata  $\alpha = 0,05$ . Karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$  berdasarkan kriteria pengujian maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima dengan kata lain bahwa hasil belajar

matematika siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) beserta LKS berorientasi Contextual Problem lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran biasa di SMP N 4 Canduang.

## 2. Pembahasan

Berdasarkan analisis tes akhir, terlihat bahwa hasil belajar matematika siswa yang menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) beserta LKS berorientasi Contextual problem lebih baik dari pada hasil belajar matematika siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal ini dapat dilihat dari hasil tes akhir dari kedua kelas. Rata-rata pada kelas eksperimen 73,75 sedangkan rata-rata pada kelas kontrol 62. Kemudian dari daftar distribusi t dengan taraf nyata  $\alpha = 0,05$  dan  $dk = 22$  diperoleh harga  $t_{tabel} = 4,30$  dan  $t_{hitung} = 1,72$ . Berdasarkan kriteria karena  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka hipotesis diterima.

Hasil belajar pada kelas kontrol dengan menggunakan model pembelajaran konvensional ternyata lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Hal ini sesuai dengan teori bahwa dengan metode pembelajaran konvensional atau biasa siswa belum aktif dan cenderung hanya menerima informasi dari guru. Pada saat mengerjakan latihan, beberapa siswa tidak mengerjakannya dengan serius dan tidak termotivasi untuk meningkatkan lagi pemahaman konsep mereka terhadap materi yang dipelajari. Ini berakibat pada hasil belajar yang belum maksimal.

Selama pelaksanaan pembelajaran kooperatif tipe TGT (Teams Games Tournament) beserta LKS berorientasi Contextual Problem, siswa saling bekerjasama ketika tahap diskusi kelompok. Kelompok yang disusun berdasarkan kemampuan akademik yang heterogen membuat siswa yang lebih pandai berusaha membantu temannya dalam memahami materi.

Penggunaan LKS berorientasi Contextual Problem membantu guru mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata. Selanjutnya diharapkan siswa juga dapat membuat hubungan antara pengetahuan yang dimiliki dengan kehidupan mereka sehari-hari (Nurhadi, 2005).

Pada saat turnamen, siswa lebih bersemangat mengerjakan soal-soal yang diberikan. Jika selama ini mereka terbiasa mengerjakan latihan dengan cara biasa, dengan turnamen latihan lebih terasa seru dan menyenangkan karena ada unsur permainan dan persaingan yang sehat di dalamnya. Dari hasil skor turnamen yang diperoleh masing-masing kelompok, terlihat bahwa skor tiap kelompok tidak jauh berbeda, artinya pembagian kelompok turnamen yang relatif homogen cukup memberikan keadilan bagi siswa untuk memiliki peluang yang sama dalam memperebutkan poin.

## **KESIMPULAN**

Penelitian ini adalah penelitian eksperimen dimana dalam penelitian ini membandingkan dua model pembelajaran yang diterapkan pada kelas sampel yang berbeda yaitu model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) beserta LKS berorientasi Contextual Problem pada kelas eksperimen dan model pembelajaran konvensional pada kelas kontrol. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil belajar matematika siswa setelah diberikan perlakuan. Berdasarkan hasil analisis data yang dilakukan maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa yang belajar dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif TGT (Teams Games Tournament) lebih baik daripada hasil belajar matematika siswa yang belajar menggunakan model pembelajaran konvensional di SMP N 4 Canduang.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Depdiknas. 2006. Permendiknas No. 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi. Jakarta: Depdiknas*
- Hamdani. 2011. Strategi Belajar Mengajar. Bandung: Pustaka Setia*
- Kerlinger. 2006. Asas-asas penelitian Behavioral Edisi Ketiga. Yogyakarta: Gajah Mada University Press.*
- Nurhadi. 2002. Pendekatan kontekstual (Contextual Teaching and Learning). Jakarta: Dir jendral Pendidikan Dasar dan Menengah*
- Prajitno, Edi. 2003. Pedoman Pengembangan Sistem Penilaian. Yogyakarta: FMIPAUNY & Dirjen PLP Depdiknas.*
- Slavin, RE. 2008. Cooperative Learning. Teori, Riset, dan Praktik. Bandung : Nusa Media.*
- Suherman, Erman. 2003. Strategi Pembelajaran Matematika Kontemporer (Common Text Book). Bandung : Universitas Pendidikan Indonesia*
- Suryabrata, Sumadi. 2004. Metodologi Penelitian. Jakarta: Raja Grafindo*