

## **MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TEAMS GAMES TOURNAMENTS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA**

**Supriyanto**

SDN 14 Indralaya Utara, Kabupaten Ogan Ilir

e-mail: 87supriyanto@gmail.com

### **Abstract**

*This research is a class action study conducted in two cycles. The purpose of this research is to increase the activation and learning results of mathematics on the competency of FPB and KPK in class IV (four) of SDN 14 Indralaya Utara, Ogan Ilir Regency, South Sumatera Province, through the application of a Teams type cooperative learning model Games Tournament (TGT). Each cycle consists of four phases: planning, implementation, observation, and reflection. The subject of this study amounted to 24 students. The instruments used in this study include an active observation sheet for students' learning and test to learn students' learning outcomes. Cessation of cycles based on research success indicators of 96% positive activation and 4% negative activity. And obtained 100% learning results reached KKM 65. Based on the research results, it was concluded that the application of the Teams Games Tournament (TGT) cooperative learning model could improve the activity and learning outcomes of mathematics students on the competence of FPB and KPK.*

**Keywords:** *Cooperative learning Model, Teams Games Tournament*

### **Abstrak.**

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Tujuan penelitian ini untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar matematika pada kompetensi FPB dan KPK di kelas IV (empat) SDN 14 Indralaya Utara, Kabupaten Ogan Ilir, Propinsi Sumatera Selatan, melalui penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Setiap siklus terdiri dari empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Subjek penelitian ini berjumlah 24 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar observasi keaktifan belajar siswa dan test untuk mengetahui hasil belajar siswa. Penghentian siklus berdasarkan indikator keberhasilan penelitian sebesar 96% keaktifan positif dan 4%, keaktifan negatif. Serta diperoleh hasil belajar 100% mencapai KKM 65. Berdasarkan hasil penelitian, disimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa matematika pada kompetensi FPB dan KPK.

**Kata Kunci.** *Model pembelajaran kooperatif, Teams Games Tournament*

## PENDAHULUAN

Dunia saat ini tengah dihadapkan pada era revolusi industri 4.0 banyak peluang yang bisa dimanfaatkan, tetapi didisi lain juga terdapat berjuta tantangan yang harus dihadapi. Dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 yang di mana persaingan antar bangsa semakin terbuka lebar, maka pendidikan mempunyai peranan yang strategis untuk mempersiapkan generasi Indonesia yang memiliki daya saing tinggi dan memiliki keterampilan hidup (life skills) yang memadai.

Pendidikan harus mampu mengubah dan mempersiapkan generasi bangsa Indonesia dalam menghadapi era revolusi industri 4.0 tersebut tentu saja di dalamnya harus didesain sedemikian rupa supaya cita-cita bangsa Indonesia dalam membangun generasi emas yang direncanakan pada tahun 2045 dapat terwujud. Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 tahun 2003 pasal 3 telah disebutkan bahwa Pendidikan Nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Pembaharuan kurikulum di Indonesia melalui kurikulum 2013 ini berlandaskan landasan filosofis dengan mengimplementasikan dasar pengembangan seluruh potensi yang dimiliki oleh peserta didik supaya menjadi manusia yang berkualitas dan memiliki keterampilan hidup dalam rangka menghadapi era revolusi industri 4.0. Kurikulum 2013 saat ini bertujuan untuk menanamkan sikap, pengetahuan dan keterampilan yang harus dimiliki oleh peserta didik. Ujung tombak keberhasilan kurikulum 2013 adalah guru. Sebagai apapun desain kurikulum di Indonesia termasuk kurikulum 2013 apabila guru tidak mampu mengimplementasikannya maka tujuan dari kurikulum 2013 tersebut tidak akan tercapai. Kurikulum 2013 didesain sebagai kurikulum yang mengintegrasikan berbagai macam disiplin ilmu dimana di dalamnya pembelajaran didesain menjadi pembelajaran terpadu yang merujuk pada satu tema. Dari satu tema tersebut dapat dikembangkan menjadi beberapa sub tema yang pada sub tema tersebut meliputi beberapa disiplin ilmu yang memiliki korelasi atau keterkaitan antar satu disiplin ilmu dengan disiplin ilmu yang lainnya.

Pemilihan metode belajar yang tepat sehingga dapat menciptakan proses belajar di ruang kelas menyenangkan merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk mengantisipasi permasalahan-permasalahan tersebut. Pembelajaran Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) merupakan salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan

sehingga pembelajaran lebih variatif dan menarik minat belajar siswa. Pembelajaran Kooperatif menekankan pada permainan dan kerjasama dengan cara membagi siswa dalam kelompok-kelompok kecil. Dalam pembelajaran Kooperatif siswa dibagi atas beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-6 orang siswa.

Pembagian kelompok ini dimaksudkan agar setiap siswa dapat berkolaborasi dengan teman, lingkungan, guru maupun semua pihak yang terkait dalam proses pembelajaran. Dengan demikian diharapkan tujuan dari proses pembelajaran dapat tercapai karena setiap siswa menjadi lebih aktif, memiliki motivasi untuk belajar serta memiliki kesiapan dalam mengikuti proses pembelajaran di sekolah. Berdasarkan uraian diatas, metode pembelajaran memiliki peranan penting dalam meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa selama proses pembelajaran. Oleh karena itu penulis terdorong melakukan penelitian kelas dengan judul Penerapan Metode Pembelajaran *Teams Game Tournament* (TGT) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika.

Prastowo (2013: 73) menyatakan model pembelajaran adalah acuan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pola-pola pembelajaran tertentu secara sistematis. Ciri khas model pembelajaran adalah berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli tertentu, mempunyai misi dan tujuan pendidikan tertentu, dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan proses belajar mengajar dikelas, memiliki bagian-bagian model yang dinamakan urutan langkah-langkah pembelajaran (syntax), adanya prinsip-prinsip reaksi, sistem sosial dan sistem pendukung, memiliki dampak sebagai akibat penerapan model pembelajaran dan membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilihnya.

Suprijono (2016: 65) menyatakan model pembelajaran adalah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Model pembelajaran merupakan landasan praktik pembelajaran hasil penurunan teori psikologi pendidikan dan teori belajar yang dirancang berdasarkan analisis terhadap implementasi kurikulum dan 11 implikasinya pada tingkat operasional di kelas. Model pembelajaran dapat diartikan pula sebagai pola yang digunakan untuk penyusunan kurikulum, mengatur materi, dan memberi petunjuk kepada guru di kelas.

Suprijono, 2016: 64-65 menyatakan model pembelajaran mengacu pada pendekatan yang digunakan, termasuk didalamnya tujuan-tujuan pembelajaran, tahap-tahap dalam kegiatan pembelajaran, lingkungan pembelajaran, dan pengelolaan kelas. Model pembelajaran juga dapat didefinisikan sebagai kerangka konseptual yang melukiskan prosedur sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman untuk mencapai tujuan belajar.

Simpulan dari beberapa pendapat ahli yang telah disebutkan, model pembelajaran merupakan acuan pembelajaran yang dilaksanakan berdasarkan pola-pola pembelajaran tertentu secara sistematis dalam mengorganisasikan pengalaman untuk mencapai tujuan belajar. Model pembelajaran berfungsi pula sebagai pedoman bagi para perancang pembelajaran dan para guru dalam merencanakan aktivitas belajar mengajar. Guru dapat membantu peserta didik mendapatkan informasi, ide, keterampilan, cara berpikir, dan mengekspresikan ide melalui model pembelajaran. Salah satu istilah untuk menyebut model pembelajaran berbasis sosial adalah pembelajaran kooperatif.

Secara umum, pembelajaran kooperatif dianggap lebih diarahkan oleh guru, dimana guru menetapkan tugas dan pertanyaan-pertanyaan serta menyediakan bahan-bahan dan informasi yang dirancang untuk membantu peserta didik menyelesaikan masalah yang dimaksud. Guru biasanya menetapkan bentuk ujian tertentu pada akhir tugas. Model pembelajaran kooperatif juga memiliki arti penting belajar kelompok. Suprijono, 2016: 75 mengemukakan bahwa kelompok itu dapat terdiri dari dua orang saja, tetapi juga dapat terdiri dari banyak orang.

Ada unsur-unsur dalam pembelajaran kooperatif yang membedakannya dengan pembagian kelompok yang dilakukan dengan asal-asalan. Pelaksanaan prosedur model pembelajaran kooperatif dengan benar akan memungkinkan guru mengelola kelas lebih efektif. Model pembelajaran kooperatif akan dapat menumbuhkan pembelajaran efektif yang bercirikan: (1) “memudahkan peserta didik belajar” sesuatu yang “bermanfaat” seperti fakta, keterampilan, nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama; (2) pengetahuan, nilai, dan keterampilan, diakui oleh mereka yang kompeten menilai. Slavin (Prastowo, 2013: 78) menyatakan bahwa model pembelajaran kooperatif menggalakkan peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dan positif didalam kelompok.

Peserta didik boleh bertukar ide dan memeriksa ide sendiri secara bebas. Dengan demikian, pembelajaran hendaknya mampu mengondisikan dan memberikan dorongan (motivasi) untuk dapat mengoptimalkan dan membangkitkan potensi peserta didik, menumbuhkan aktivitas serta kreativitas, sehingga akan menjamin terjadinya dinamika dalam proses pembelajaran. Kesimpulan dari beberapa pendapat ahli yang telah dituliskan, model pembelajaran kooperatif merupakan falsafah mengenai tanggung jawab pribadi dan sikap menghormati sesama yang menggalakkan peserta didik untuk berinteraksi secara aktif dan positif didalam kelompok.

Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yang pada mulanya dikembangkan oleh David De Vries dan Keith Edwards ini merupakan metode

pembelajaran pertama dari Johns Hopkins (Huda, 2015: 117). Model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menambahkan dimensi kegembiraan yang diperoleh dari penggunaan permainan. Teman satu tim akan saling membantu dalam mempersiapkan diri untuk permainan dengan mempelajari lembar kegiatan dan menjelaskan masalah-masalah satu sama lain, tetapi sewaktu peserta didik sedang bermain dalam game, temannya tidak boleh membantu, memastikan telah terjadi tanggung jawab individual.

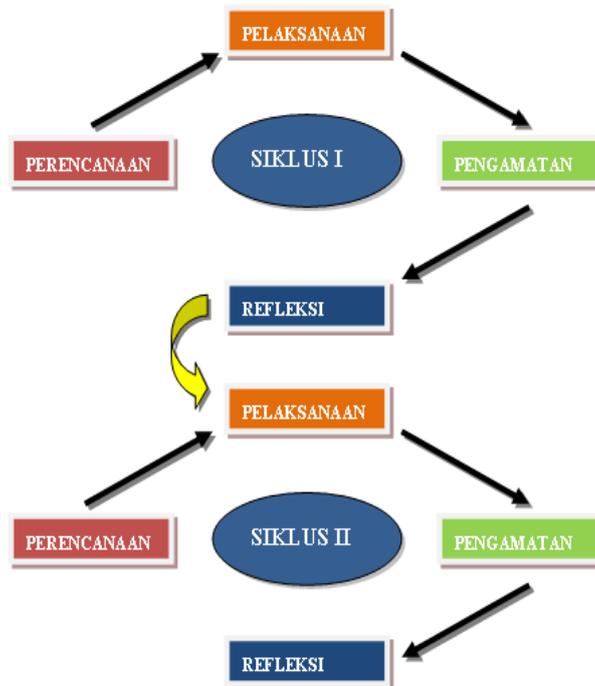
- a. Komponen Pembelajaran Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) Slavin (Taniredja, 2012: 67) menyatakan ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yaitu: 1) Penyajian Kelas (Class Presentation) Penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) tidak berbeda dengan pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja. Ketika penyajian kelas berlangsung, mereka sudah berada dalam kelompoknya. Dengan demikian mereka akan memperhatikan dengan serius selama pengajaran penyajian kelas berlangsung sebab setelah ini mereka harus mengerjakan games akademik dengan sebaik-baiknya dengan skor mereka akan menentukan skor kelompok mereka.
- 2) Kelompok (*Teams*) Kelompok disusun beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, rasa, atau etnik. Fungsi utama mereka dikelompokkan adalah anggota-anggota kelompok saling meyakinkan bahwa mereka dapat bekerja sama dengan baik dalam belajar dan mengerjakan game atau lembar kerja dan lebih khusus lagi untuk menyiapkan semua anggota dalam menghadapi kompetisi.
- 3) Permainan (*Games*) Pertanyaan dalam game disusun dan dirancang dari materi yang relevan dengan materi yang telah disajikan untuk menguji pengetahuan yang diperoleh mewakili masing-masing kelompok. Sebagian besar pertanyaan pada kuis adalah bentuk sederhana. Setiap peserta didik mengambil sebuah kartu yang diberi nomor dan menjawab pertanyaan yang sesuai dengan nomor pada kartu tersebut.
- 4) Kompetisi/ Turnamen (*Turnaments*) Turnamen adalah susunan beberapa game yang dipertandingkan. Game dilaksanakan pada akhir minggu atau akhir unit pokok bahasan, setelah guru memberikan penyajian kelas dan kelompok mengerjakan lembar kerjanya.
- 5) Pengakuan Kelompok (*Teams Recognition*) Pengakuan kelompok dilakukan dengan memberikan penghargaan berupa hadiah, sertifikat, atau medali penghargaan atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

- b. Langkah-Langkah dan Aktivitas Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournaments). Langkah-langkah pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) mengikuti urutan sebagai berikut: pengaturan klasikal, belajar kelompok, turnamen akademik, dan penghargaan tim.
- 1) Pengaturan Klasikal Pembelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua peserta didik bahwa akan melaksanakan pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments (TGT) dan peserta didik diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim.
  - 2) Belajar Kelompok Peserta didik diberi informasi bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin untuk skor tim mereka serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan.
  - 3) Turnamen Akademik Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 peserta didik dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi peserta didik. Peserta didik diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen.
  - 4) Penghargaan Tim Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada namun jika pembaca kalah tidak diberikan hukuman.
- c. Kegiatan Peserta didik dalam Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (TGT)
- 1) Pada awal pertemuan, membentuk kelompok kecil dengan anggota 4-5 orang
  - 2) Mempelajari materi yang diberikan sesuai dengan kemampuan masing-masing.
  - 3) Bekerjasama memadukan kemampuan untuk saling mengisi, saling membantu guna mengerjakan tugas belajar yang dibagikan guru.
  - 4) Menjelaskan dan menyatukan serta melengkapi pendapatnya dengan dasar-dasar pemikiran rasional. Jadi dalam model pembelajaran kooperatif tipe TGT ini menggunakan 4 tahap yaitu tahap presentasi kelas (tahap mengajar), tahap belajar dalam kelompok, tahap kompetisi atau turnamen, dan tahap penghargaan tim.

## **METODE**

Desain Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan kelas yang terdiri atas 2 siklus. Penelitian ini menggunakan model Kemmis dan Mc.Taggart yaitu : 1) perencanaan; 2) pelaksanaan ;

3) observasi dan 4) refleksi. Waktu pelaksanaan penelitian bulan Agustus 2019 di Kelas IV.a SD Negeri 14 Indralaya Utara, Kabupaten Ogan Ilir. Dengan jumlah siswa 25 orang siswa yang terdiri atas 15 siswa laki-laki dan 10 siswa perempuan.



Gambar 1 Alur Pelaksanaan PTK Model Kemmis dan Taggart

Tes Akhir pembelajaran Untuk mengukur pemahaman konsep (berdasarkan hasil belajar siswa) berupa tes di akhir pembelajaran. Hasilnya dianalisis menggunakan kriteria ketuntasan minimal (KKM) SD Negeri 14 Indralaya Utara yaitu 65. Aktivitas belajar menggunakan lembar observasi yang di analisis secara deskriptif. Aktivitas belajar siswa dengan skor sangat baik jika skor 90 sampai 100, kriteria baik jika skor 80 sampai 89, kriteria cukup jika skor 70 sampai 79 dan kriteria kurang jika skor 0 sampai 69. Aktivitas berhasil jika minimal kriteria aktivitas siswa terkatogori cukup. Peningkatan pemahaman konsep dari penelitian tindakan kelas dihentikan jika ketuntasan belajar minimal 75 % dari jumlah siswa di atas KKM 65 dan tingkat aktivitas belajar siswa rata-rata minimal 70.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

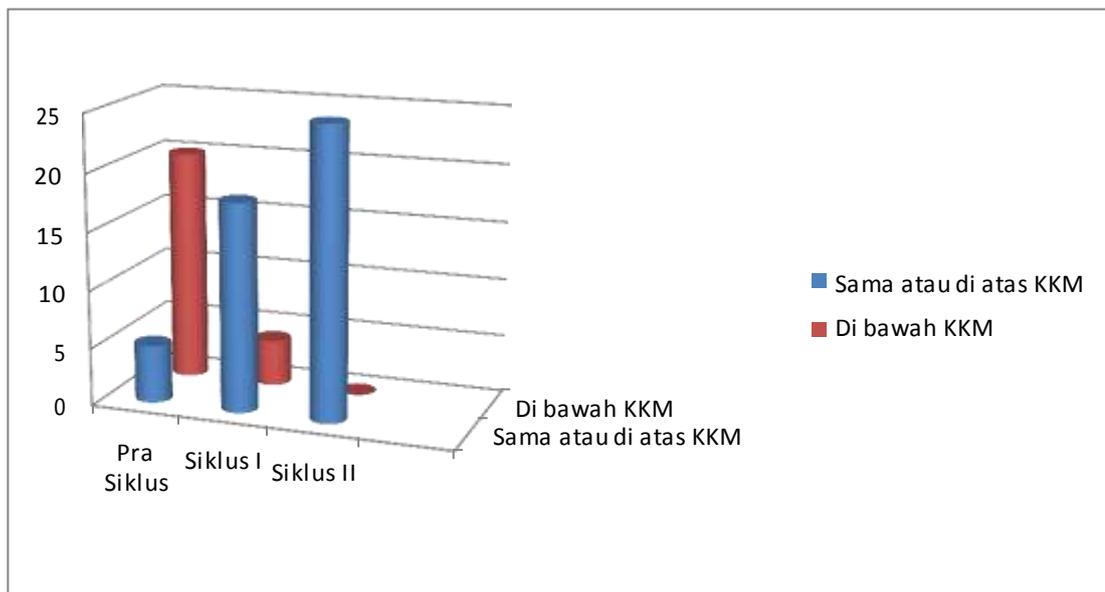
Pra Siklus Pertemuan pertama peneliti memberikan soal pre tes dengan waktu 1 x 35 menit. Siswa mengerjakan soal dengan baik dalam waktu 30 menit yang dilaksanakan pada hari selasa 8 Agustus 2017, yang sebelumnya sudah di laksanakan pembelajaran yang hanya

menggunakan metode ceramah dengan KKM 65.

Table 1 Analisis Lembar Observasi Keaktifan Belajar Siswa

Lembar Observasi									
No.	Katagori	Rentang	Siklus						
			Pra	Siklus I	Siklus II				
			Rata-rata =	Rata-rata = 91	Rata-rata = 96				
			5,6						
			Rentang	Skor	f	Rentang	Skor	f	
1.	Tinggi Sekali	81-100 (+)	81-100		0	81-100	2	81-100	5
2.	Tinggi	61-80 (+)	61-80		2	61-80	10	61-80	17
3.	Sedang	41-60 (-)	41-60		12	41-60	10	41-60	1
4.	Rendah	21-40 (-)	21-40		11	21-40	2	21-40	1
5.	Kurang	0-20 (-)	0-20		0	0-20	0	0-20	0
Jumlah					25		24		25

Dari tabel di atas dapat dilihat bahwa pembelajaran menggunakan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan siswa dalam belajar. Keaktifan siswa dalam proses belajar ini juga berdampak baik terhadap hasil belajar siswa. Hasil belajar siswa pada penelitian ini adalah sebagai berikut.



Gambar 2 Diagram hasil belajar siswa

Dapat dilihat dari data-data hasil penelitian di atas pada siklus II sebesar 96% keaktifan positif dan 4%, keaktifan negatif. Serta diperoleh hasil belajar 100% mencapai KKM 65.

## **SIMPULAN**

Langkah-langkah penerapan model pembelajaran TGT (Teams Games Tournaments) melalui teknik bermain yang efektif untuk meningkatkan minat dan hasil belajar fisika peserta didik. Peningkatan hasil belajar matematika peserta didik kelas IV.a dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments melalui teknik bermain berdasarkan nilai rata-rata pretest dan posttest selalu mengalami peningkatan. Pada siklus II bahkan 100% siswa mendapatkan hasil belajar sama atau di atas KKM.

Saran dari penelitian ini hendaknya guru menggunakan model pembelajaran yang membuat siswa terlibat aktif dan menyenangkan dalam proses pembelajaran matematika. Karena karakteristik siswa sekolah dasar lebih mudah memahami konsep jika pembelajaran itu melibatkan siswa secara aktif dan menggunakan model pembelajaran yang lebih menyenangkan diantaranya dapat diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournaments pada pembelajaran matematika.

## **DAFTAR PUSTAKA**

Prastowo, A. (2013). *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Yogyakarta:DIVA Press.

Suprijono, A. (2016). *Cooperative Learning*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.

Huda, M. (2015). *Cooperative Learning*. Yogyakarta:Pustaka Pelajar.

Taniredja,T,dkk (2012). *Model-Model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.