

Penerapan Model Kooperatif Tipe *Teams Games Tournaments* Pada Pembelajaran Matematika Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2013/2014

Oleh: Aris Nupan¹ dan Anna Fauziah²
(*annafauziah21@yahoo.com*)

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar Matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau tahun pelajaran 2013/2014 setelah diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*. Metode penelitian ini menggunakan metode eksperimen semu yaitu eksperimen yang dilaksanakan tanpa adanya kelas pembandingan. Populasinya siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau yang berjumlah 237 siswa dan sebagai sampel kelas VII₃ berjumlah 39 siswa dengan teknik pengambilan sampel secara acak (*random sampling*). Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes. Data yang terkumpul dianalisis menggunakan uji-t pada taraf signifikan $\alpha = 0,05$. Dari hasil perhitungan *uji-t, post test* diperoleh $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,57 > 1,69$, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau tahun pelajaran 2013/2014 setelah diterapkan Model *Teams Games Tournaments* secara signifikan tuntas. Rata-rata hasil belajar siswa sebesar 79,97 dengan persentase jumlah siswa yang tuntas sebesar 82%.

Kata kunci : *Teams Games Tournament*, hasil belajar, pembelajaran Matematika.

A. Pendahuluan

Pendidikan bertujuan untuk mengembangkan 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 dan bertanggung jawab (Trianto, 2011: 1). Undang-undang No.20 tahun 2003, tentang sistem pendidikan nasional menyatakan bahwa pendidikan adalah suatu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan dirinya yang diperlukan oleh masyarakat, bangsa, dan negara.

Namun dalam prosesnya, seringkali pendidikan pembelajaran di sekolah menemukan permasalahan dalam belajar

khususnya pelajaran Matematika. Padahal tujuan diadakannya pelajaran Matematika di sekolah, antara lain untuk membekali peserta didik dengan kemampuan berpikir logis, analitis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerjasama (Ibrahim & Suparni, 2012:35). Akan tetapi, kenyataan yang ada menunjukkan bahwa hingga saat ini hasil belajar Matematika belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Terdapat banyak faktor yang menyebabkan belum tercapainya hasil belajar siswa sesuai yang diharapkan. Slameto (2003:54) berpendapat bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar ada dua, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu (*internal*), misalnya intelegensi, perhatian, minat, bakat, dan motivasi. Sedangkan faktor yang ada di luar individu (*ekstern*) salah satunya adalah metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Berkenaan dengan hal itu, diperlukan perhatian dan perbaikan dalam proses

¹ Mahasiswa Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Lubuklinggau

² Dosen Program Studi Pendidikan Matematika STKIP PGRI Lubuklinggau

pembelajaran Matematika di sekolah melalui pemilihan metode yang tepat untuk meningkatkan peran aktif siswa dalam belajar sehingga bermuara pada keberhasilan pembelajaran.

Berdasarkan keterangan yang diperoleh peneliti di SMP Negeri 7 Lubuklinggau menunjukkan bahwa masih banyak siswa yang memperoleh nilai di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang ditetapkan sekolah tersebut yaitu 75. Hal ini terlihat dari nilai ulangan harian Matematika pada semester ganjil di kelas VII yang berjumlah 237 siswa, sebanyak 105 siswa (44,30%) yang mencapai KKM dan 132 siswa (55,70%) yang belum mencapai KKM yang berarti siswa tersebut belum tuntas dan rata-rata nilai siswa sebesar 69.

Berdasarkan observasi yang dilakukan oleh peneliti di SMP Negeri 7 Lubuklinggau, ternyata guru dalam proses pembelajaran masih sering menerapkan pembelajaran konvensional, peneliti menduga hal ini berpengaruh pada semangat belajar siswa yang bermuara pada hasil belajar siswa yang rendah. Untuk mengantisipasi hal tersebut, perlu digunakan sebuah model kooperatif, yang diharapkan dapat membangkitkan semangat siswa untuk selalu aktif dan kreatif dalam belajar di kelas, khususnya pada pelajaran Matematika, serta guru juga harus mampu membuat siswa tertarik dalam belajar Matematika, sehingga dapat menciptakan kondisi belajar yang bisa membangun pemahaman, motivasi, serta pengetahuan siswa dalam belajarnya. Maka dalam menciptakan kondisi belajar tersebut dapat

digunakan suatu model pembelajaran, salah satunya adalah model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.

Model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* adalah salah satu tipe model pembelajaran kooperatif yang melibatkan aktivitas seluruh siswa dengan membentuk kelompok kecil yang beranggotakan 4-6 siswa. Dimana siswa akan berlomba-lomba dalam mengumpulkan skor tiap individu untuk kelompoknya. Menurut informasi yang penulis dapat dari salah satu guru matematika di SMP Negeri 7 Lubuklinggau, bahwa model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* ini belum pernah diterapkan di SMP Negeri 7 Lubuklinggau.

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar Matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau tahun pelajaran 2013/2014 setelah diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*. Kemudian, dengan adanya penelitian ini, manfaat yang diharapkan yaitu: (1) Siswa, dapat meningkatkan hasil belajarnya, menumbuhkan semangat dan percaya diri siswa serta dapat meningkatkan keaktifan dan kerja sama antar sesama sehingga proses pembelajaran terpusat pada siswa, (2) Guru, sebagai bahan pertimbangan guru mata pelajaran Matematika untuk dapat menerapkan model pembelajaran yang bervariasi yaitu dengan model pembelajaran *TGT* dalam upaya untuk peningkatan hasil belajar Matematika siswa, (3) Sekolah, sebagai bahan masukan dalam meningkatkan kreatifitas dan hasil belajar siswa dengan

menggunakan model pembelajaran *Teams Games Tournaments*, (4) Peneliti diharapkan agar penggunaan model dan materi dalam skripsi ini dapat dijadikan sebagai pembelajaran yang bermanfaat bagi si peneliti, dan seluruh calon guru dalam meningkatkan hasil belajar Matematika.

B. Landasan Teori

Hamalik (2007:61) mengemukakan bahwa pembelajaran adalah upaya untuk mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didik. Kemudian, pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* menurut Slavin (2008:163) merupakan pembelajaran menggunakan turnamen akademik dan kuis-kuis, serta skor kemajuan individu dengan kegiatan siswa berlomba sebagai wakil tim dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara. Riyanto (2012:270) menambahkan tipe ini sebenarnya hampir sama seperti STAD, hanya saja dilakukan modifikasi evaluasi dilakukan menggunakan turnamen dan fungsi turnamen untuk memberikan motivasi belajar kepada peserta didik.

Huda (2011:117) mengemukakan bahwa setiap siswa ditempatkan dalam satu kelompok yang terdiri dari 3 orang yang berkemampuan rendah, sedang, dan tinggi. Dengan demikian, masing-masing kelompok memiliki komposisi anggota yang *comparable* (sebanding). Setiap anggota ditugaskan untuk mempelajari materi terlebih dahulu bersama anggota-anggota lain, lalu mereka di uji melalui game akademik dan mendapatkan

nilai (skor). Setelah itu, nilai yang mereka peroleh akan menentukan skor kelompok mereka.

Berdasarkan beberapa pendapat, Slavin (2008:166), Trianto (2011:84-84), Taniredja (2011:70) adapun langkah-langkah pembelajaran *Teams Games Tournaments (TGT)*, yaitu: (1) Guru mengawali pembelajaran dengan memberitahukan kepada siswa bahwa akan dilakukannya pembelajaran *Teams Games Tournaments*, dilanjutkan dengan memberikan materi pelajaran sesuai dengan yang direncanakan yakni segi empat. (2) Guru menyiapkan kartu bernomor untuk digunakan sebagai nomor urut posisi duduk peserta turnamen. (3) Guru membagi siswa kedalam beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 orang tiap kelompoknya secara heterogen. (3) Guru bersama siswa menyusun meja tim, serta melaksanakan turnamen dengan prosedur permainan (*Games*). (4) Guru menempatkan siswa ke meja turnamen yang telah disusun dan setiap meja turnamen di isi oleh perwakilan kelompok. (5) Kemudian turnamen dimulai, peserta yang berada di meja turnamen I diberi kesempatan pertama untuk mencabut kartu bernomor hal ini dilakukan untuk menentukan pembaca (peserta yang mendapat nomor tertinggi) dan yang lain menjadi penantang 1, penantang 2 dan seterusnya sesuai banyaknya anggota dalam turnamen. (6) Setelah itu, pembaca mengambil kartu bernomor kembali, mencari pertanyaan pada lembar permainan (soal) sesuai dengan nomor kartu bernomor yang didapat, lalu membaca pertanyaan dengan suara lantang dan mencoba menjawabnya

dengan waktu yang ditentukan (misalnya 3 menit). Kemudian, jawaban pembaca di periksa. Jika jawabannya benar maka pembaca akan mendapatkan skor yang ditentukan oleh guru/peneliti sesuai hasil jawaban pembaca dan kartu bernomor tadi disimpan sebagai bukti skor, namun jika jawaban salah maka kartu dikembalikan dan tidak mendapatkan skor. (7) Jika penantang 1, penantang 2 dan lainnya memiliki jawaban yang berbeda, maka dapat mengajukan jawaban secara bergantian. Jika jawaban penantang salah maka dikenakan denda dengan mengembalikan kartu jawaban yang benar (jika ada). Selanjutnya, siswa berganti posisi (urutan) dengan prosedur yang sama (dengan memperhatikan waktu). (8) Siswa yang memperoleh skor tinggi pada mejanya akan naik/berpindah pada meja yang lebih tinggi (contoh dari meja V ke meja IV). Begitu juga sebaliknya siswa yang memperoleh skor rendah akan turun/berpindah ke meja yang lebih rendah (contoh dari meja I ke II). Aturan ini berlaku jika semua meja turnamen telah dipertandingkan. (9) Setelah turnamen selesai, guru menghitung dan mengurutkan skor individu dari turnamen yang diadakan, dari skor yang tertinggi hingga skor terendah pada tiap meja turnamen.

Peserta yang mendapatkan skor tertinggi akan mendapatkan poin 60, peserta yang mendapatkan skor tertinggi kedua mendapatkan poin 55, sedangkan peserta yang mendapatkan skor tertinggi ketiga mendapatkan poin 50 sampai dengan peserta yang mendapatkan skor paling terendah akan

mendapatkan poin 25 dan ini disesuaikan dengan banyaknya anggota tiap meja turnamen. (10) Poin individu yang mereka dapatkan pada turnamen tersebut dinamakan poin turnamen dan poin-poin tersebut akan diakumulasikan dengan poin individu pada anggota kelompok mereka masing-masing yang telah mereka dapatkan, lalu hasil akumulasi poin tersebut dibagi sesuai dengan banyaknya anggota pada kelompoknya sehingga akan menghasilkan skor kelompok. (11) Setelah skor kelompok didapatkan, guru memberikan penghargaan kepada kelompok yang telah berhasil mencapai skor kelompok sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan. Adapun tabel kriteria penghargaan yang disarankan oleh Slavin (2008:166) dapat dilihat pada tabel 1 berikut

Tabel 1. Kriteria Penghargaan Tim

Kriteria (Rata-rata Tim)	Penghargaan)
30 – 40	Tim baik
40 – 45	Tim Sangat Baik
45 – ke atas	Tim Super

C. Metodologi Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian eksperimen semu, karena melakukannya dengan cara mengambil sampel secara acak dari populasi dan eksperimennya dilaksanakan tanpa adanya kelas pembanding (hanya satu kelas). Desain penelitian yang digunakan adalah desain *Pre-test and Post-test Group* yakni sebelum eksperimen dan sesudah eksperimen.

Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2013/2014

yang berjumlah 237 siswa dan terdiri dari 6 kelas. Sampel yang dijadikan sebagai subyek penelitian diambil satu kelas yaitu siswa kelas VII₃ dengan jumlah siswa sebanyak 39 orang. Pengambilan sampel dilakukan dengan menggunakan *Simple Random Sampling*.

Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah tes. Tes diadakan sebanyak dua kali, yaitu *Pre-test* dan *Post-test*. Tes ini digunakan untuk mengumpulkan data tentang hasil belajar matematika setelah diberikan perlakuan pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*. Tes yang digunakan berbentuk essay dengan jumlah 6 soal yang dapat dipakai, dengan materi tentang segi empat.

Hipotesis dalam penelitian ini adalah “Hasil belajar Matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau Tahun Pelajaran 2013/2014 setelah diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* secara signifikan tuntas.

D. Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Hasil Penelitian

Pelaksanaan pembelajaran ini dilaksanakan sebanyak lima kali pertemuan dengan rincian satu kali *pre-test* pada awal penelitian, tiga kali proses pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*, dan satu kali *post-test* diakhir pembelajaran. Dilakukannya *pre-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa pada materi segi empat sebelum diberikan pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*,

sedangkan dilakukannya *post-test* bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*.

a. Data Hasil *Pre-Test* dan *Post-test*

Pemberian *pre-test* dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum diberikan pembelajaran matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments*. Sedangkan pemberian *post-test* dilakukan untuk mendapatkan hasil belajar siswa setelah mendapat perlakuan. Berdasarkan hasil perhitungan perolehan rekapitulasi data *pre-test* dan *posttest* siswa secara deskriptif kemampuan awal siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau sebelum pelaksanaan pembelajaran Matematika dengan menggunakan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* masih rendah (belum tuntas), karena belum ada siswa yang tuntas, dengan rata-rata nilai sebesar 8,87, sedangkan KKM yaitu 75. Sedangkan rata-rata nilai matematika (\bar{x}) hasil *post-test* adalah 79,97 dan simpangan baku (s) adalah 8,67. Siswa yang mendapat nilai ≥ 75 atau mencapai KKM dalam penelitian ini 32 siswa (82%) dan nilai yang belum mencapai KKM 7 siswa (18%). Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan akhir belajar siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau setelah dilakukan penerapan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* baik.

b. Pengujian Hipotesis

Sebelum dilakukan pengujian hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat

yaitu uji normalitas. Uji normalitas data ini bertujuan untuk melihat apakah data hasil tes siswa berdistribusi normal atau tidak. Untuk mengetahui kenormalan data, digunakan uji normalitas dengan uji kesesuaian chi-kuadrat (χ^2). Ketentuan mengenai uji normalitas data dengan taraf kepercayaan $\alpha = 0,05$, jika $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$, maka masing-masing data berdistribusi normal. Untuk mengetahui hasil uji normalitas data *post-test* dapat dilihat pada tabel 3, berikut.

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas Data *Post-test*

Data	χ^2_{hitung}	Dk	χ^2_{tabel}	Kesimpulan
<i>Post-Test</i>	3,4095	5	11,070	Normal

Berdasarkan tabel 2, dapat diinformasikan bahwa $\chi^2_{hitung} < \chi^2_{tabel}$. Hal ini berarti kelompok tes akhir berdistribusi normal. Oleh karena data berdistribusi normal maka pengujian hipotesis dilakukan dengan menggunakan uji t. Berikut hasil rekapitulasi perhitungan uji t terhadap data *post-test*.

Tabel 3. Hasil Uji-t Data Nilai *Post-test*

Data	t_{hitung}	t_{tabel}	Kesimpulan
<i>Post-Test</i>	3,57	1,69	H_0 ditolak, H_a diterima

Berdasarkan tabel 3 tersebut diperoleh informasi bahwa $t_{hitung} = 3,57$. Selanjutnya nilai t_{hitung} dibandingkan dengan t_{tabel} pada daftar distribusi t dengan derajat kebebasan (dk) = $n - 1 = 39 - 1 = 38$, $\alpha = 0,05$ diperoleh $t_{tabel} = 1,69$. Karena $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($3,57 > 1,69$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima, sehingga hipotesis yang

diajukan dalam penelitian ini diterima kebenarannya.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau tahun pelajaran 2013/2014 setelah diterapkan model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* secara signifikan tuntas.

2. Pembahasan

Berdasarkan perolehan nilai siswa sebelum dan sesudah pembelajaran menggunakan model *Teams Games Tournament*, diketahui terdapat peningkatan hasil belajar. Pada data *pretest*, diperoleh rata-rata nilai sebesar 8, 87 dan tidak ada satu siswa pun yang tuntas. Sedangkan pada data *post-test*, rata-rata nilai siswa sebesar 79,97 dengan 32 orang tuntas (82%). Hal ini menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar sebesar 71,10 dan rata-rata siswa telah mencapai nilai KKM (tuntas). Hasil pengujian hipotesis juga menunjukkan hasil yang baik setelah diterapkannya model *Teams games Tournament* ini dengan nilai t_{hitung} sebesar 3,57 yang lebih besar dari t_{tabel} 1,67. Dengan demikian, hasil belajar siswa setelah diterapkannya model pembelajaran *Teams Games Tournament* sudah tuntas.

Hasil penelitian ini didukung oleh pernyataan Hamalik (2007:61) yang menyatakan bahwa pembelajaran adalah upaya untuk mengorganisasikan lingkungan untuk menciptakan kondisi belajar bagi peserta didiknya, dimana pembelajaran dengan model *Teams Games Tournament* ini telah membuat suasana belajar menjadi

berbeda dan lebih menyenangkan karena adanya *game* dan turnamen. Siswa menjadi lebih bersemangat dalam belajar dan memunculkan rasa percaya diri untuk mengeluarkan pendapatnya. Siswa terbantu untuk lebih memahami materi yang diberikan oleh guru karena terpacu untuk menyelesaikan soal-soal matematika.

Penghargaan atas keberhasilan tim atau kelompok yang ada di pembelajaran *Teams Games Tournament* ini juga dimungkinkan telah dapat meningkatkan hasil belajar siswa karena Slavin (2008 :165) menyebutkan bahwa penting penghargaan kelompok atau tim diberikan dengan cara-cara yang bervariasi dan bermanfaat. Semakin banyak siswa yang mendapatkan penghargaan akan dapat memberikan umpan balik yang positif dari siswa tersebut.

E. Kesimpulan

Berdasarkan analisis data yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika siswa kelas VII SMP Negeri 7 Lubuklinggau tahun pelajaran 2013/2014 setelah diterapkan Model Kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* secara signifikan tuntas. Rata-rata hasil belajar siswa sebesar 79,97 dan persentase jumlah siswa yang tuntas mencapai 82 %.

DAFTAR PUSTAKA

- Hamalik, O. 2007. *Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum*. Bandung : Rosda Karya.
- Huda, Miftahul. 2011. *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Ibrahim dan Suparni. 2012. *Pembelajaran Matematika Teori dan Aplikasinya*. Yogyakarta. SUKA-Press.
- Riyanto, Yatim. 2012. *Paradigma Baru Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta : PT Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2008. *Cooperative Learning*. Bandung: Nusa Media.
- Taniredja, Tukiran. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Bandung: Alfabeta.
- Trianto. 2011. *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.