

Upaya Peningkatan Aktivitas Belajar Matematika Peminatan melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT

Molly Wahyuni¹, Ruth Ratna², Zulhasni³, Tarmizal⁴

(1) Pendidikan Matematika, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

(2,3,4) Pendidikan Profesi Guru, Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai

✉ Corresponding author

Email: whykpr@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Bangkinang Kota pada mata pelajaran matematika peminatan melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan tahap perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi pada setiap siklusnya. Subjek dari penelitian ini melibatkan satu kelas yang terdiri dari 31 siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Bangkinang Kota. Proses pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan teknik wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran matematika peminatan yaitu Bu Yusnimar, S.Pd untuk mengetahui bagaimana cara belajar siswa di kelas. Sebagian besar siswa tidak terlalu antusias dengan pelajaran matematika dan cenderung pasif, pendiam, tidak percaya diri, dan ragu-ragu untuk berbicara. Tidak jarang siswa belajar matematika dengan tidak baik karena matematika dianggap sulit dan menakutkan dan beberapa siswa tidak menyukai matematika. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran matematika peminatan di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Bangkinang Kota dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengajukan pertanyaan dan dalam menanggapi pertanyaan guru yang mengajar. Keberhasilan siswa tersebut dapat dinilai dari meningkatnya semangat belajar akibat guru mengenalkan model pembelajaran yang baru.

Kata kunci : Model Pembelajaran, Matematika, Teams Games Tournament, Keaktifan, Kerja Sama

Abstract

This study aims to improve student activeness in class XI IPA 2 SMA Negeri 2 Bangkinang Kota in specialization math subjects through the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model. This research is a Classroom Action Research (PTK) conducted in two cycles, with planning, implementation, observation, and reflection stages in each cycle. The subject of this study involved one class consisting of 31 students of class XI IPA 2 SMA Negeri 2 Bangkinang Kota. The data collection process was carried out by using interview techniques with one of the specialization mathematics teachers, Mrs. Yusnimar, S.Pd to find out how students learn in class. Most students are not very enthusiastic about math lessons and tend to be passive, quiet, not confident, and hesitant to speak. It is not uncommon for students to learn math poorly because math is considered difficult and scary and some students do not like math. The results of this study indicate that the Teams Games Tournament (TGT) type cooperative learning model in specialization mathematics subjects in class XI IPA 2 SMA Negeri 2 Bangkinang Kota can improve students' ability to ask questions and to respond to questions from the teacher. The success of these students can be assessed from the increased enthusiasm for learning due to the teacher introducing a new learning model.

Keywords: Learning Model, Mathematics, Teams Games Tournament, Activeness, Cooperation

PENDAHULUAN

Matematika adalah salah satu bidang penting yang menambah relevansi bidang pendidikan karena memiliki peran penting dalam meningkatkan pemikiran logis pada siswa. Tujuan utama pelajaran matematika adalah untuk meningkatkan keterampilan dalam pengukuran, penghitungan, dan penggunaan rumus memiliki peran penting dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, untuk mencapai hasil pendidikan yang optimal, siswa harus memiliki ketertarikan dan minat terhadap matematika. (Sman et al., 2018)

Sebagian besar siswa tidak terlalu antusias dengan pelajaran matematika dan cenderung pasif, pendiam, tidak percaya diri, dan ragu-ragu untuk berbicara. Tidak jarang siswa belajar matematika dengan tidak baik karena matematika dianggap sulit dan menakutkan dan beberapa siswa tidak menyukai matematika. (Trigonometri, 2017)

Berdasarkan wawancara dengan salah satu guru matematika peminatan di SMA Negeri 2 Bangkinang Kota, diketahui bahwa tidak sampai dari 50% siswa di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Bangkinang Kota yang memiliki kemampuan dalam bertanya dan menanggapi pertanyaan dari guru. Situasi ini terkait dengan sejumlah besar siswa yang pasif dan ragu-ragu untuk mencari klarifikasi setiap kali mereka gagal memahami materi pelajaran, serta ketidakmampuan mereka untuk memecahkan masalah yang diajukan guru. Selain itu, siswa kurang terlibat dalam proses pembelajaran, memilih untuk tetap diam ketika dihadapkan dengan pertanyaan yang lebih menantang dan sering beralih ke menyalin jawaban dari teman-teman mereka daripada mencari jawaban mereka sendiri.

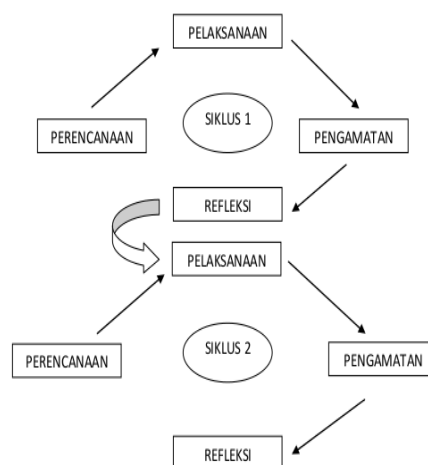
Menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe Team Games Tournament (TGT) merupakan sebuah cara untuk mengatasi masalah ini dengan kelebihan-kelebihan: (1) Siswa termotivasi untuk memanfaatkan kemampuan berpikir kritisnya sendiri dan menggali berbagai sumber informasi, bukan hanya dari guru saja. Selain itu, mereka bekerja sama dengan teman-teman mereka. (2) model pembelajaran tersebut mendorong pengembangan keterampilan komunikasi verbal dan menciptakan peluang bagi siswa untuk membandingkan dan mengkontraskan gagasan mereka dengan orang lain. (3) Penekanan ditempatkan pada saling menghormati, dan siswa didorong untuk mengakui keterbatasan mereka sendiri dan menerima perbedaan. (4) Pendekatan mendorong perilaku belajar yang bertanggung jawab di antara semua siswa. (5) Kinerja akademik dan keterampilan sosial, seperti peningkatan dilakukan pada kepercayaan diri, keterampilan interpersonal, manajemen waktu, dan pandangan positif terhadap pembelajaran. (6) Siswa diberi kesempatan untuk mengevaluasi keyakinan dan pemahaman mereka sendiri sekaligus menerima kritik yang bermanfaat. (7) model ini membantu siswa memahami konsep-konsep abstrak dan meningkatkan kemampuan mereka untuk memanfaatkan pengetahuan. (8) model ini juga menumbuhkan keinginan untuk belajar dan berpikir kritis, yang sangat penting untuk pencapaian akademis yang berkelanjutan. (Fikasari et al., 2016)

Maka perlu melakukan penelitian dengan judul Upaya Peningkatan Aktifitas Belajar Matematika Peminatan Siswa Melalui Model Pembelajaran Kooperatif (*Cooperative Learning*) tipe Team Games Tournament (TGT) Di Kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Bangkinang Kota yang bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Bangkinang Kota pada mata pelajaran matematika peminatan melalui model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT).

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam kategori penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus yang setiap siklusnya terdiri dari perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Adapun bagan pelaksanaan penelitian disajikan pada Gambar dibawah ini.



Gambar Siklus Penelitian Tindakan Kelas

Instrument Penelitian

Instrument penelitian ini adalah dengan wawancara salah satu guru matematika SMAN 2 Bangkinang Kota mengenai aktivitas belajar siswa

Waktu Dan Tempat Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dari tanggal 9 Mei hingga 17 Mei 2023 di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Bangkinang Kota, Kabupaten Kampar, Provinsi Riau.

Subjek Penelitian

Subjek dari penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Bangkinang Kota sebanyak 31 siswa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kondisi Awal Siswa

Aktivitas Belajar Matematika	Sebelum Tindakan	Siklus I	Siklus II
Keberanian siswa bertanya tentang materi yang belum dipahami	5 siswa (16%)	9 siswa (29%)	16 siswa (52%)
Keberanian siswa untuk mengungkapkan pendapat	7 siswa (23%)	13 siswa (42%)	20 siswa (65%)
Siswa yang memperhatikan guru saat KBM	10 siswa (32%)	17 siswa (55%)	22 siswa (71%)
Skor rata-rata aktivitas belajar	24%	42%	63%

Sebelum pelaksanaan penelitian tindakan kelas ini, pengajaran masih mengandalkan strategi pengajaran yang kurang progresif, dengan aktivitas belajar siswa yang masih jauh dari ideal. Sebagai akibat dari tidak adanya inovasi pengajaran baru di kelas, murid-murid menjadi cepat bosan, kurang terlibat, dan kurang siap untuk menyuarakan ide-ide mereka. Mereka juga kurang percaya diri untuk bertanya.

Hasil Siklus 1

Siklus 1 merupakan tahap awal yang menentukan siklus berikutnya. Tujuan dari siklus ini adalah untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam bertanya dan menanggapi pertanyaan dari pendidik. Model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT) digunakan pada siklus ini untuk melaksanakan pembelajaran selama dua kali pertemuan. Pelaksanaan siklus I dilakukan secara bertahap:

1. Perencanaan

Pada tahap perencanaan, peneliti mempersiapkan rencana pembelajaran, lembar observasi untuk mengamati aktivitas belajar siswa, lembar kerja siswa, dan kartu soal serta kartu peran siswa saat games (pembaca, penjawab, dan penantang).

2. Pelaksanaan Tindakan

Kegiatan ini dilakukan sesuai rancangan yang sudah disusun disaat persiapan tindakan sebelumnya. Pertama kali kegiatan ini dilakukan pada siklus I, peneliti terlebih dahulu menjelaskan tujuan pembelajaran sebelum menjelaskan model pembelajaran yang diterapkan yaitu model pembelajaran kooperatif tipe Teams Games Tournament (TGT). Setelah penyampaian materi pembelajaran, siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa oleh peneliti. menunjuk salah satu dari mereka sebagai ketua kelompok, dan memberikan lembar kerja kepada setiap kelompok yang berisi materi dan juga pertanyaan tentang materi yang telah di pelajari yang harus didiskusikan dalam kelompok (menciptakan komunitas belajar), bermain game dalam tim dengan tingkat keterampilan yang sama dan memberi penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi.

3. Pengamatan

Lembar observasi yang disediakan berisi temuan-temuan dari observasi siklus pertama. Berdasarkan hasil observasi siklus pertama, 29% siswa aktif bertanya, dan 42% siswa menanggapi pertanyaan dari peneliti dan 48% siswa yang memperhatikan peneliti selama pembelajaran berlangsung.

4. Refleksi

Berdasarkan hasil observasi siklus 1, potensi siswa dalam belajar masih belum sepenuhnya terwujud. Temuan menunjukkan bahwa nilai rata-rata siklus 1 yang dihitung untuk aktivitas belajar siswa hanya mencapai 42%, kurang dari persentase ketuntasan yang ditargetkan sebesar 50%.

Hasil Siklus 2

Setelah siklus 1 memberikan hasil yang kurang maksimal dalam hal aktivitas belajar siswa, maka dilakukan siklus lanjutan untuk mengoptimalkan hasil yang dapat diperoleh. Perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi juga termasuk dalam siklus lanjutan ini.

1. Perencanaan

Sama halnya dengan siklus 1, pelaksanaan siklus 2 dilakukan dengan mempersiapkan rencana pembelajaran, lembar observasi untuk mengamati aktivitas belajar siswa, lembar kerja siswa, dan kartu soal serta kartu peran siswa saat games (pembaca, penjawab, dan penantang). Evaluasi akhir selalu dilakukan untuk mengetahui peningkatan dan penyesuaian yang dilakukan oleh para siswa saat mereka belajar.

2. Pelaksanaan

Dengan melihat kekurangan yang ada pada siklus 1, maka pada siklus 2 ini dilakukan langkah-langkah perbaikan. Tindakan siklus 2 dilaksanakan dalam 2 kali pertemuan dengan tahapan: setelah peneliti masuk ke dalam kelas, peneliti menyampaikan model pembelajaran yang akan digunakan yaitu dengan menggunakan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Setelah itu peneliti menyampaikan materi pembelajaran dan setelahnya peneliti memberikan kesempatan bertanya bagi siswa yang kurang mengerti di materi dan juga memberikan kesempatan kepada siswa untuk menjawab soal atau pertanyaan yang diberikan oleh peneliti. Bagi siswa yang aktif dalam bertanya dan menjawab soal atau pertanyaan yang diberikan oleh peneliti akan diberikan nilai tambahan. Kemudian siswa dibagi menjadi beberapa kelompok yang terdiri dari 5-6 siswa oleh peneliti. menunjuk salah satu dari mereka sebagai ketua kelompok, dan memberikan lembar kerja kepada setiap kelompok yang berisi materi dan juga pertanyaan tentang materi yang telah di pelajari yang harus didiskusikan dalam kelompok (menciptakan komunitas belajar), bermain game dalam tim dengan tingkat keterampilan yang sama dan memberi penghargaan kepada kelompok yang mendapatkan nilai tertinggi.

3. Pengamatan

Lembar observasi yang dihasilkan berisi temuan-temuan observasi siklus 2. Berdasarkan hasil temuan observasi siklus 2, selama proses pembelajaran berlangsung, 52% siswa aktif bertanya, 65% aktif menjawab pertanyaan peneliti, dan 71% aktif memusatkan perhatian pada peneliti.

4. Refleksi

Hasil evaluasi pembelajaran pada siklus II dengan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) meningkat, memperoleh tingkat ketuntasan klasikal sebesar 63%. Hasil ini menunjukkan bahwa siswa yang mengikuti siklus 2 secara telah melewati tingkat ketuntasan yang disyaratkan, yaitu 50%. Meningkatnya aktivitas pembelajaran siswa disebabkan oleh meningkatnya keakraban dan kesenangan mereka terhadap sebuah model pembelajaran kooperatif. Disamping itu dengan adanya penambahan nilai bagi siswa yang aktif bertanya dan menjawab soal atau pertanyaan dari peneliti membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Temuan dari hasil observasi menunjukkan adanya peningkatan aktivitas belajar siswa. Karena pada siklus 1 kebanyakan siswa diam ketika ditanya oleh peneliti. Persentasi rata-rata keaktifan siswa pada siklus 1 yaitu 42%. Pada siklus 2 peneliti memberikan nilai tambahan pada siswa yang aktif dalam bertanya dan menjawab pertanyaan dari peneliti sehingga banyak siswa yang aktif dalam pembelajaran. Persentasi rata-rata pada siklus 2 mengalami peningkatan dari siklus 1 yaitu 63%.

Tingkat pencapaian siswa dalam proses belajar mengajar diukur dari keterlibatan siswa pada saat proses pembelajaran. Jika proses belajar mengajar menghasilkan aktivitas belajar yang produktif, maka proses belajar mengajar dianggap berhasil. Peningkatan proses pembelajaran yang direpresentasikan dalam peningkatan aktivitas belajar siswa pada siklus 1 dan 1 dapat digunakan untuk mengetahui efektivitas model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT). Dengan kata lain, model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Hasil refleksi siklus pertama menunjukkan bahwa tindakan selanjutnya harus diperbaiki. Peneliti harus lebih melibatkan siswa secara aktif, terutama melalui pertanyaan dan diskusi, dan secara efektif membimbing kelompok siswa atau siswa yang mengalami kesulitan dalam memecahkan masalah secara merata tanpa menitikberatkan pada siswa yang pandai dan yang bodoh sebagai bagian dari langkah yang dilakukan untuk mengatasi kekurangan dan kelemahan pada siklus pertama. Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) mudah diterapkan, melibatkan seluruh siswa dalam aktivitas tanpa memandang status, mengandung aspek-aspek yang berhubungan dengan permainan dan reinforcement, serta melibatkan siswa yang berperan sebagai tutor sebaya.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa peneliti berhasil menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) pada mata pelajaran matematika peminatan di kelas XI IPA 2 SMA Negeri 2 Bangkinang Kota dengan cara yang menarik dan menyenangkan sehingga

mendorong siswa untuk berperan aktif dalam pembelajaran. Hal ini berdampak pada peningkatan kemampuan siswa dalam bertanya dan menanggapi pertanyaan pendidik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ariansyah, K. (2017). Upaya Guru Al-Qur'an Hadits Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Mata Pelajaran Al-Qur'an Hadits di MTs Negeri Liwa Lampung Barat. *Skripsi*, 1, 10.
- Astuti, Y. A. (2013). = 2,29 Dengan Derajat Signifikan . = 0,05 (T. *Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Sosiologi*.
- Fenn-Berrabaß, C. (2001). Öffnen - Verwendung von PEEL-Folien. *VDI Berichte*, 1589, 105–112.
- Fikasari, L., Utami, S., & Sugiyono. (2016). Pengaruh Kooperatif Tipe Teams Games Tournament Terhadap Hasil Belajar PKn SDN 34 Pontianak. *JPPK: Journal of Equatorial Education and Learning*, 5(12), 1–10. <http://nurholis-homeedukasi.blogspot.co.id/2013/04/kelebihan-dan-kekurangan->
- Hayati, S. (2017). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Cooperative Learning. *Magelang: Graha Cendekia*, 120.
- Hendra, H. (2018). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas Xi Ipa Sman Negeri 1 Bangkinang Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(2), 29–41. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v2i2.47>
- Ii, B. A. B., Teori, A. K., & Kooperatif, M. P. (2014). *No Title*. 7–19.
- Ii, B. A. B., Teori, K., & Teori, K. (1994). *KAJIAN TEORI 2.1. KAJIAN TEORI 2.1.1. Pengertian model pembelajaran kooperatif*. 16–37.
- Lufiana, E. (2018). Model dan Metode Pembelajaran Yang Digunakan Guru Dalam Pelaksanaan Kurikulum 2013 Di SDI Miftahul Huda Plosokandang Kedungwaru Tulungagung Tahun Ajaran 2017/2018. *Skripsi*, 13–42. [http://repo.iain-tulungagung.ac.id/9494/5/BAB II.pdf](http://repo.iain-tulungagung.ac.id/9494/5/BAB%II.pdf)
- M.Nur HasaN. (20015). Upaya Menjadikan Madrasah Sebagai Lembaga Pendidikan Unggul. *Wahana Akademika*, 2, 7.
- Mardianto. (2012). Kajian Hasil Belajar. *Psikologi Pendidikan*, 12–36.
- Mathematics, A. (2016). *濟無No Title No Title No Title*. 1–23.
- Mózo, B. S. (2017). Deskripsi Teori Belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Nafisah, F. (2020). Penerapan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Untuk Meningkatkan Keaktifan Belajar Siswa Pada Pembelajaran Tematik Kelas Iv Sekolah Dasar Negeri 146/Ix Desa Parit Kabupaten Muaro Jambi. *Kaos GL Dergisi*, 8(75), 147–154.
- Napitupulu, T. (2021). HASIL BELAJAR MATEMATIKA Studi Literatur Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Dengan Model Kooperatif Tipe Teams Games Tournaments (Tgt). *Sepren*, 2(2), 38–49. <https://doi.org/10.36655/sepren.v2i2.510>
- nurfitrianah & faridatul. (2013). Media Proyeksi Dan Multi Penggunaannya. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- R.Septiani. (2018). Penerapan Model Pembelajaran AIR (Auditory Intellectually Repetition) untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pada Mata pelajaran Ekonomi Siswa kelas X IPS 2 di SMA Negeri 14 Pekanbaru. 10–40.
- Rohmah, D. N. (2020). Hubungan Antara Motivasi dan Kesiapan Belajar Siswa Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas VII Mts Al Amien Kota Kediri Pada Mata Pelajaran Alqur'an Hadist. 1–46.
- Sekarwati, S. (2015). Penerapan model teams games tournament untuk meningkatkan aktivitas dan hasil belajar fisika di smp.
- Sman, H., Uwai, B., & Email, B. (2018). PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS XI IPA SMA NEGERI 1 BANGKINANG MELALUI MODEL. 2(2), 29–41.
- Sulisto, A., & Haryanti, N. (2022). Model Pembelajaran Kooperatif (Cooperative Learning Model). *Eureka Media Aksara*, 1–23.
- Sutopo, A. W. (2019). Peningkatan Hasil Belajar Matematika Materi Trigonometri Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Teams Games Tournament (TGT) di XI-IPA 2 SMA Negeri 9 Jakarta. *Jurnal Ilmu Pendidikan (JIP) STKIP Kusuma Negara*, 2(2), 15–26.
- Tarigan, P. B. (2013). Teori Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Team Games Tournament (Tgt) Dan Minat Belajar. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.
- Taringan, R. M. R. B. (2019). Pengaruh Sarana Dan Prasarana Sekolah Terhadap Prestasi Belajar Siswa Kelas V Sd Negeri Kec. Tiga Binanga Tahun Ajaran 2018/2019. *Universitas Quality*, 4(80), 4.
- Trigonometri, P. B. (2007). MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X -6 SMA N 1 GRABAG KABUPATEN MAGELANG POKOK BAHASAN TRIGONOMETRI MELALUI IMPLEMENTASI MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE TAI BERBANTUAN LKS.
- Zakiah, I. R., Prasetyo, K. H., & Astutiningtyas, E. L. (2019). Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Melalui Pembelajaran Kooperatif Tipe Make a Match. *ABSIS: Mathematics Education Journal*, 1(2). <https://doi.org/10.32585/absis.v1i2.362>