

Pengaruh Model *Teams Games Tournament* Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematik Siswa Kelas XI SMK di Kota Cimahi Pada Materi Fungsi Eksponen

Senja Noviani Dewi, Tommy Tanu Wijaya, Ayu Budianti, Euis Eti Rohaeti
Pendidikan Matematika, IKIP Siliwangi
Email: senja.airaisha@gmail.com

ABSTRACT

Education is a conscious and planned effort organized by school institutions to guide and train learners to grow awareness about the existence of life and the ability to solve every problem of life that always arises. It is reminded that teaching and learning activities are held in order to provide students with learning experiences. Selection of learning models used by teachers in delivering taught material can affect learning outcomes. One model of cooperative learning is Teams Games Tournament (TGT) model. The TGT learning model is a group learning model that involves student activity with an exchange of thoughts or ideas constructing knowledge amongst students in groups when getting assigned. This research is a Classroom Action Research (PTK) or Classroom Action Research is a research that is intended to provide information on how appropriate action to improve teachers' ability and student activeness. The results of the implementation of the first cycle of action I have achieved the classical indicator that has reached 62.5% students score above 70 and the results in cycle II reach 92% students score above 70.

Keywords: Learning Outcomes, Team Games Tournament Learning Model (TGT), Exponent Functions

ABSTRAK

Pendidikan adalah upaya sadar dan terencana yang diselenggarakan oleh lembaga sekolah untuk membimbing dan melatih peserta didik untuk menumbuhkan kesadaran tentang keberadaan kehidupan dan kemampuan untuk menyelesaikan setiap masalah kehidupan yang selalu muncul. Diingatkan bahwa kegiatan belajar mengajar diadakan untuk memberikan siswa pengalaman belajar. Pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan dapat mempengaruhi hasil belajar. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model Teams Games Tournament (TGT). Model pembelajaran TGT adalah model pembelajaran kelompok yang melibatkan aktivitas siswa dengan pertukaran pikiran atau gagasan yang membangun pengetahuan di antara siswa dalam kelompok ketika ditugaskan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau Penelitian Tindakan Kelas yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan informasi tentang bagaimana tindakan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan dan keaktifan siswa. Hasil pelaksanaan siklus tindakan pertama saya telah mencapai indikator klasik yang telah mencapai 62,5% nilai siswa di atas 70 dan hasil pada siklus II mencapai 92% nilai siswa di atas 70.

Keywords: Pemahaman Belajar, Team Games Tournament, Fungsi Eksponen

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan seluruh kegiatan yang direncanakan serta teratur dan terarah di lembaga pendidikan sekolah. Seperti yang diungkapkan Suhartono (2008:46), pendidikan merupakan suatu usaha sadar dan terencana yang diselenggarakan oleh institusi persekolahan untuk membimbing dan melatih peserta didik agar tumbuh kesadaran tentang eksistensi kehidupan dan kemampuan menyelesaikan setiap persoalan kehidupan yang selalu muncul. Aktivitas belajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini mengingatkan bahwa kegiatan belajar mengajar diadakan dalam rangka memberikan pengalaman-pengalaman belajar pada siswa.

Aktivitas belajar siswa merupakan salah satu faktor penting dalam kegiatan belajar mengajar. Hal ini mengingatkan bahwa kegiatan belajar mengajar diadakan dalam rangka memberikan pengalaman- pengalaman belajar pada siswa. Pada proses belajar mengajar tidak saja dipengaruhi oleh faktor internal, eksternal, dan hasil belajar saja. Faktor lain yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu pemilihan model pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Model pembelajaran merupakan konsep mewujudkan proses belajar mengajar, yang berarti rencana yang akan atau dapat dilaksanakan (Sugandi, 2005:103). Penggunaan model pembelajaran yang diterapkan oleh guru agar siswa dapat meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan sehingga hasil belajar sesuai dengan yang diharapkan.

Ada berbagai macam pendekatan model pembelajaran pada saat ini, salah satunya adalah pembelajaran kooperatif. Berdasarkan hasil penelitian Woods dan Chen (dalam Martyaningtya, 2018) menyimpulkan pembelajaran kooperatif memberikan kesempatan kepada siswa untuk saling bekerjasama dalam kelompok, dengan instruksi guru siswa saling membantu sesama anggota kelompok dengan kemampuan heterogen. Menurut Suprijono (2009:61), model pembelajaran kooperatif dikembangkan untuk mencapai hasil belajar berupa prestasi akademik, toleransi, menerima keragaman, dan pengembangan ketrampilan sosial. Salah satu model pembelajaran kooperatif adalah model *Teams Games Tournament* (TGT). Model pembelajaran TGT merupakan model pembelajaran kelompok yang melibatkan aktivitas siswa dengan terjadi pertukaran pikiran atau gagasan mengkonstruksi pengetahuan diantara siswa dalam kelompok saat mendapatkan tugas.

Konsep dasar tentang fungsi eksponen adalah salah satu standar kompetensi yang penting, karena selain dituntut untuk bisa mengerjakan soal rutin tentang fungsi eksponen siswa juga harus bisa menggambar grafiknya. Pembelajaran matematika yang diterapkan di salah satu SMK di Kota Cimahi masih menggunakan metode konvensional, yakni guru

hanya menjelaskan materi secara konsep dengan memberikan latihan soal dan penugasan. Kenyataan di lapangan materi pelajaran yang diajarkan cukup banyak, sedangkan waktu yang tersedia masih kurang apalagi media penunjang pembelajaran masih sederhana. Alasan tersebut yang membuat guru Matematika di sekolah tersebut tidak bisa memodifikasi proses pembelajaran matematika di kelas.

Penggunaan model pembelajaran TGT mungkin dapat menjadikan siswa terpacu untuk lebih belajar dengan aktif, karena persaingan untuk memenangkan permainan yang disediakan guru. Menurut Slavin (2005:167), game itu sendiri menciptakan warna positif di dalam kelas karena kesenangan siswa terhadap permainan tersebut. Menurut Huda (2013:292), model TGT lebih menekankan pada evaluasi individual materi akademik yang sudah dirancang dan membuka ruang “kompetisi” secara individual ataupun kelompok untuk meningkatkan hasil pembelajaran.

METODE

Penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research* yaitu penelitian yang dimaksudkan untuk memberikan informasi bagaimana tindakan yang tepat untuk meningkatkan kemampuan guru dan keaktifan siswa. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada tindakan- tindakan sebagai usaha yang tepat untuk meningkatkan kemampuan guru dalam mengajar dan peningkatan pemahaman siswa khususnya dalam pembelajaran matematika.

Penelitian tindakan kelas ini direncanakan terdiri dari 2 (dua) siklus yang didasarkan pada silabus pengajaran guru matematika kelas XI di sekolah tersebut. Tiap siklus dilaksanakan sesuai dengan perubahan yang ingin dicapai. Sebelum dilaksanakan tindakan, terlebih dahulu diberikan tes awal dengan maksud untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan berkaitan dengan topik yang diajarkan yaitu fungsi eksponen. Setiap siklus dalam penelitian ini meliputi prosedur berikut : (1) perencanaan; (2) pelaksanaan tindakan; (3) observasi dan evaluasi; (4) refleksi.

Data dan Teknik Pengambilan Data pada penelitian tindakan kelas ini antara lain, 1) Sumber data yaitu personil penelitian yang terdiri dari siswa dan guru, 2) Jenis data yaitu data kuantitatif dan kualitatif yang diperoleh melalui lembar observasi, tes hasil belajar dan jurnal, 3) Cara pengumpulan data : data tentang kondisi pelaksanaan pembelajaran konsep fungsi eksponen dengan model Kooperatif tipe *Teams Games Tournament* diambil dengan menggunakan lembar observasi meliputi observasi terhadap guru dan siswa, data tentang

prestasi belajar diambil dengan menggunakan tes meliputi tes awal, tes siklus I dan tes siklus II, data tentang refleksi diri diambil dengan menggunakan jurnal.

Keberhasilan penelitian ini dapat dilihat dari dua segi yaitu dari segi proses dan hasil atau nilai yang diperoleh siswa. Pertama dari segi proses dikategorikan berhasil apabila minimal 85 % proses pelaksanaan tindakan telah sesuai dengan skenario pembelajaran. Kedua, dari segi hasilnya tindakan dikategorikan berhasil apabila minimal 85 % siswa telah memperoleh nilai minimal 70 secara perorangan. Hal ini merupakan ketentuan dari Musyawarah Guru Mata Pelajaran (MGMP) matematika yang diterapkan di SMK tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini terdiri dari 2 siklus. Setiap siklus terdiri dari 2 pertemuan yang dilaksanakan sesuai dengan prosedur penelitian. Kuantitas pertemuan dalam setiap siklus didasarkan pada kepadatan materi yang dibahas. Pembelajaran yang menggunakan setting pembelajaran *Teams Games Tournament* ini lebih menekankan pada evaluasi individual materi akademik yang sudah dirancang dan membuka ruang “kompetisi” secara individual ataupun kelompok untuk meningkatkan hasil pembelajaran. Terdapat lima komponen utama dalam kegiatan pembelajarannya, yakni presentasi kelas, kelompok, permainan, turnamen, dan penghargaan kelompok.

Sebelum dilaksanakan tindakan pada siklus I terlebih dahulu siswa kelas XI di SMK tersebut diberi tes awal dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan awal yang dimiliki siswa. Hasil tes awal menunjukkan kemampuan siswa rata-rata masih dibawa nilai 60. Tentu hal ini mengharuskan adanya suatu tindakan dalam pembelajaran sehingga dapat meningkatkan penguasaan konsep matematika siswa di kelas tersebut.

Tabel 1. Perolehan Nilai Tes awal

Siswa	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12
Nilai	10	10	15	20	15	15	10	25	30	15	10	10
Siswa	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24
Nilai	10	5	5	0	10	15	25	10	15	10	30	30

Berdasarkan hasil observasi pelaksanaan pembelajaran matematika pada materi fungsi eksponen untuk siklus I, menunjukkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan setting pembelajaran *Teams Games Tournament* belum sempurna dilaksanakan sesuai dengan skenario pembelajaran yang telah disusun dan disepakati antara peneliti dan guru. Rata-rata ketuntasan skenario pembelajaran yang dilaksanakan oleh peneliti hanya mencapai 81, 25 %. Beberapa kelemahan tersebut antara lain, peneliti belum menstimulasi, membimbing,

dan memfasilitasi siswa untuk menanyakan hal- hal yang belum dipahami mengenai materi yang telah disampaikan, peneliti belum memberi atau mengarahkan kelas, kelompok, maupun individu untuk menciptakan caranya sendiri dalam menyelesaikan soal, hanya beberapa kelompok yang mempresentasikan hasil diskusinya.

Di akhir siklus I diadakan tes mengenai konsep dasar fungsi eksponen secara perseorangan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan konsep matematika mengenai materi fungsi eksponen setelah dilakukan pembelajaran dengan setting *Teams Games Tournament*. Dari pengamatan yang dilakukan, hasil pelaksanaan tindakan siklus I secara klasikal telah mencapai indikator yang ditetapkan yakni telah mencapai 62,5 % siswa memperoleh nilai diatas 70. Hal ini menunjukkan peningkatan bila dibandingkan dengan tes awal yang seluruh siswa nilainya dibawah 70. Hasil evaluasi tersebut belum mencapai indikator kinerja yang ditetapkan. Maka diperlukanlah tindakan berikutnya yakni siklus II.

Tabel 2. Perolehan Nilai Tes Siklus I

Siswa	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12
Nilai	60	80	70	60	70	80	50	80	90	60	60	60
Siswa	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24
Nilai	50	60	70	50	80	70	90	70	80	70	80	100

Pada kegiatan siklus II materi dasar konsep eksponen telah dikuasai dengan baik oleh siswa maka pembelajaran aplikasi konsep tersebut terhadap fungsi eksponen dapat lebih mudah dipahami oleh siswa. Siswa dibagi kedalam beberapa kelompok secara heterogen lalu melakukan presentasi kelas terhadap materi fungsi eksponen dan grafik fungsi eksponen. Seluruh siswa memperhatikan dan serius dalam pembelajaran di siklus ini, setelah itu masing- masing kelompok siswa diberi berhak memilih set kartu soal untuk dikerjakan sehingga masing- masing kelompok mengerjakan soal yang berbeda. Lalu masing- masing kelompok mempresentasikan jawaban dari masing- masing kartu soal yang mereka peroleh dan kelompok yang lain menanggapi jawabannya.

Semua siswa sangat bersemangat dalam kegiatan turnamen sehingga tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Setelah melakukan kegiatan turnamen dipilih lah kelompok mana yang mendapat julukan “*Good Team*”, “*Great Team*”, maupun “*Super Team*” dan setiap kelompok mendapat hadiah atas usaha yang telah mereka lakukan. Suasana belajar berjalan sangat menyenangkan, kompetitif dan kondusif. Dalam kegiatan pembelajaran juga siswa menjadi lebih percaya diri dalam menyelesaikan permasalahan matematik yang mereka hadapi. Hal ini dikarenakan bahwa siswa yang memiliki tingkat kepercayaan diri

yang tinggi dapat membentuk keyakinan pada dirinya tentang kemampuan untuk pantang menyerah dalam menghadapi permasalahan yang diberikan (Hidayat,2017).



Gambar 1. Siswa Melakukan Games Menggunakan Set Kartu Eksponen

Secara umum ketuntasan skenario pembelajaran yang dilakukan sudah mencapai 96,8 %. Di akhir siklus II ini diadakan pula tes mengenai fungsi eksponen dan menggambar grafik fungsi eksponen secara perseorangan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan konsep matematika mengenai materi fungsi eksponen setelah dilakukan pembelajaran dengan setting *Teams Games Tournament*. Dari pengamatan yang dilakukan, hasil pelaksanaan tindakan siklus II dapat dilihat dari dua segi yakni dari segi proses dan hasil. Dari segi proses, secara umum ketuntasan skenario pembelajaran yang dilakukan sudah mencapai 96,8 %, dan dari segi hasil secara klasikal telah mencapai indikator yang ditetapkan yakni telah mencapai 92 % siswa memperoleh nilai diatas 70. Hasil tes tindakan siklus II menunjukkan bahwa penguasaan konsep materi pada fungsi eksponen dapat disimpulkan indikator pembelajaran sudah tercapai.

Tabel 3. Perolehan Nilai Tes Siklus II

Siswa	X1	X2	X3	X4	X5	X6	X7	X8	X9	X10	X11	X12
Nilai	80	90	100	60	80	90	90	90	100	90	80	90
Siswa	X13	X14	X15	X16	X17	X18	X19	X20	X21	X22	X23	X24
Nilai	60	90	90	90	100	90	100	100	100	80	90	100

KESIMPULAN

Model pembelajaran TGT dapat dijadikan alternatif bagi guru dalam memilih model pembelajaran untuk penguasaan konsep siswa dalam pembelajaran matematika dalam hal ini materi fungsi eksponen. Namun perlu adanya persiapan yang matang pada siswa seperti membawa buku paket, referensi atau catatan, agar dapat membantu mengoptimalkan pada saat proses pembelajaran.

Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa, namun pada pelaksanaannya pembelajaran TGT guru hendaknya lebih menyiapkan siswa agar semua siswa siap dalam mengikuti pelajaran, tidak berbicara sendiri dengan cara memberikan pertanyaan-pertanyaan seputar materi yang disampaikan kepada siswa yang berbicara sendiri sehingga perhatian seluruh siswa dalam mengikuti pelajaran tetap terjaga dan siswa berperan aktif dalam proses pembelajaran.

Model pembelajaran TGT dapat meningkatkan hasil belajar siswa, namun pada saat pelaksanaan mengerjakan game turnamen dan soal tes evaluasi guru hendaknya lebih memotivasi siswa untuk bekerja secara individu dan sportif dengan cara mengurangi poin atau nilai yang didapat oleh siswa apabila didapati siswa bekerjasama dalam mengerjakan soal di game turnamen dan soal evaluasi serta tidak lupa guru mengkondisikan siswa untuk selalu belajar setiap akan mengikuti kegiatan belajar mengajar atau tes evaluasi.

Daftar Pustaka

- AD Martyaningtyas, SA Widodo, AA Sujadi. (2018). Upaya Meningkatkan Minat dan Prestasi Belajar Siswa Menggunakan Model Pembelajaran kooperatif Tipe NHT. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Matematika Etnomatnesia.
- Hidayat, W. (2017). Adversity Quotient dan Penalaran Kreatif Matematis Siswa SMA dalam Pembelajaran Argument Driven Inquiry pada Materi Turunan Fungsi. *KALAMATIKA Jurnal Pendidikan Matematika*, 2(1), 15-28.
- Huda, Miftahul. (2013). *Cooperative Learning*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Slavin, Robert E. (2005). *Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik*. Diterjemahkan oleh Narulita Yusron. 2010. Bandung: Nusa Media.
- Sugandi, Achmad. (2005). *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT Unnes Press.
- Suhartono, Suparlan. (2008). *Wawasan Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Suprijono, Agus. (2009). *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.