

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN MATEMATIKA MELALUI STRATEGI  
PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(*TGT*) SISWA KELAS IV SD NEGERI  
BLANGU 2 GESI SRAGEN  
TAHUN 2012/ 2013**

**NASKAH PUBLIKASI ILMIAH**

**Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Derajat Sarjana  
S-1 Pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)**



Disusun oleh:

**MUTIK WINURI PERMATASARI**

**A 510090081**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2013**



**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. A. Yani Trompol Pos I-Pabelan, Kartasura Telp. (0271) 715448 Surakarta 57102

---

### Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Dra. Sri Hartini, SH.,M.Pd

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : Mutik Winuri Permatasari

NIM : A 510090081

Progran Studi : PGSD

Judul Skripsi : PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA  
PADA MATA PELAJARAN MATEMATIKA MELALUI STRATEGI  
PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT (TGT)* SISWA KELAS IV  
SD NEGERI BLANGU 2 GESI SRAGEN TAHUN 2012/ 2013

Naskah arikel tersebut, layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 19 Februari 2013

Pembimbing

**Dra. SRI HARTINI, SH., M.Pd.**

**PENINGKATAN KEAKTIFAN BELAJAR SISWA PADA MATA  
PELAJARAN MATEMATIKA MELALUI STRATEGI  
PEMBELAJARAN *TEAMS GAMES TOURNAMENT*  
(TGT) SISWA KELAS IV SD NEGERI  
BLANGU 2 GESI SRAGEN  
TAHUN 2012/ 2013**

**Oleh:**

Mutik Winuri Permatasari

A 510090081

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Universitas Muhammadiyah Surakarta

**Abstrak**

*Tujuan penelitian ini adalah untuk Mengetahui penerapan strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) terhadap keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika materi pokok bilangan bulat dan mengetahui besarnya peningkatan keaktifan belajar siswa matematika pada materi pokok bilangan bulat melalui strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT).*

*Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Objek penelitian ini adalah keaktifan belajar siswa kelas IV SD Negeri Blangu 2 yang berjumlah 35 siswa. Rancangan penelitian tindakan yang dipilih yaitu model siklus yang terdiri dari dua siklus. Setiap siklus meliputi unsur perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan analisis interaktif yang terdiri dari reduksi data, paparan data dan penarikan kesimpulan. Teknik uji validitas data menggunakan triangulasi sumber dan metode.*

*Dari hasil analisis data menunjukkan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa kelas IV melalui strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) pada mata pelajaran matematika. Hal ini terbukti dari nilai rata-rata keaktifan belajar siswa pada pra siklus 12,85% mengalami peningkatan pada siklus I sebesar 32,14% dan 46,42%, siklus II sebesar 68,56% dan 85,71%. Dengan demikian dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan strategi pembelajaran Teams Games Tournament (TGT) dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri Blangu 2 Gesi Sragen tahun 2012/2013.*

**Kata kunci:** *Teams games tournament (TGT), keaktifan belajar siswa.*

## **Pendahuluan**

Pendidikan merupakan pengaruh dari perkembangan dan kemajuan disegala aspek kehidupan bangsa. Pada era persaingan global daya saing bangsa dapat dicapai apabila terdapat pondasi kesatuan dan persatuan bangsa yang kuat. Pendidikan merupakan salah satu pemersatu bangsa dan meningkatkan mutu sumber daya manusia (SDM). Untuk mewujudkan sumber daya yang berkualitas, pendidikan merupakan upaya yang lebih memadai dan mampu memperluas kesempatan belajar bagi seluruh warga negara diseluruh plosok tanah air, sehingga dapat dikatakan bahwa pendidikan berperan dalam meningkatkan daya saing bangsa dan memperkokoh persatuan dan kesatuan melalui pelayanan pendidikan secara luas dan merata serta meningkatkan kualitas pendidikan.

Menurut Poerbakawatja dan Harahap (dalam Muhibbinsyah, 2010: 11), pendidikan adalah usaha secara sengaja dari orang dewasa untuk dengan pengaruhnya meningkatkan si anak ke kedewasaan yang selalu diartikan mampu menimbulkan tanggung jawab moril dari segala perbuatannya, orang dewasa itu adalah orang tua si anak orang tua yang atas dasar tugas dan kedudukannya mempunyai kewajiban untuk mendidik misalnya guru sekolah, pendeta atau kiai dalam lingkungan keagamaan, kepala-kepala asrama dan sebagainya.

Dalam pengajaran matematika diharapkan siswa benar-benar aktif. Dengan belajar aktif diharapkan memiliki dampak positif pada siswa tentang apa yang dipelajari akan lebih lama bertahan dalam benak siswa. Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru merupakan suatu tindakan bahwa siswa tersebut aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar di kelas. Keaktifan siswa dalam belajar merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Namun, kenyataan yang terjadi di SD N Blangu 2 Sragen saat ini adalah keaktifan belajar siswa masih rendah.

Rendahnya keaktifan belajar siswa di SD N Blangu 2 Sragen dapat dilihat bahwa, siswa belum mampu memahami konsep matematika, siswa belum berani bertanya pada guru, siswa masih malas mengerjakan soal, siswa belum berani bekerjasama dalam kelompok, dan siswa masih malas untuk mencatat

materi dan soal-soal yang disampaikan oleh guru, sehingga keaktifan belajar siswa rendah.

Berbagai usaha telah dilakukan guru kelas IV SD N Blangu 2 dalam mengatasi permasalahan tersebut, seperti melakukan diskusi dan tanya jawab dalam kelas. Namun, usaha tersebut belum mampu merangsang siswa untuk aktif dalam pembelajaran, karena siswa yang menjawab pertanyaan guru, cenderung beberapa siswa saja. Sedangkan siswa yang lain hanya mendengarkan informasi yang disampaikan oleh temannya. Usaha lain yang dilakukan guru adalah dengan mengadakan diskusi dalam kelompok kecil. Akan tetapi, siswa lebih banyak bekerja sendiri-sendiri dalam menyelesaikan soal-soal yang diberikan oleh guru, kurang adanya diskusi antarsiswa.

Agar proses belajar mengajar tidak hanya berpusat pada guru, maka diperkenalkan salah satu alternatif bentuk pengajaran baru yaitu penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*. Dengan strategi pembelajaran yang dibuat game dan turnamen diharapkan siswa akan menjadi lebih rajin dalam proses pembelajaran yang pada akhirnya dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa dan guru berperan sebagai fasilitator. *Teams Games Tournament (TGT)* merupakan salah satu tipe dari model *cooperative learning*. *Cooperative learning* adalah suatu model pembelajaran yang saat ini banyak digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada siswa (*student centered*), terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan guru dalam mengaktifkan siswa, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, siswa yang agresif dan tidak peduli pada yang lain (Isjoni, 2007: 16).

Atas dasar uraian tersebut peneliti ingin melakukan penelitian dengan judul “Peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Melalui Strategi Pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Siswa Kelas IV SD Negeri Blangu 2 Gesi Sragen Tahun 2012/ 2013”.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan apakah penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* mampu meningkatkan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika siswa kelas IV SD Negeri Blangu 2 Gesi Sragen Tahun 2012/2013.

## **Kajian Teori**

Menurut Sriyono (1992: 75) yang dimaksud dengan keaktifan adalah bahwa pada waktu guru mengajar ia harus mengusahakan agar murid-muridnya aktif jasmani maupun rohani. Belajar adalah usaha secara sengaja yang dilakukan oleh individu atau peserta didik dalam berinteraksi dengan lingkungannya untuk mendapatkan perubahan tingkah laku baik kognitif, afektif, dan psikomotorik. Perubahan yang diperoleh bersifat positif dan relatif permanen atau tahan lama (Samino, 2012: 26).

Aktivitas belajar adalah kegiatan yang bersifat fisik maupun mental, yaitu berbuat dan berpikir sebagai suatu rangkaian yang tidak dapat dipisahkan Sadirman (2001: 98) dalam <file:///H:/pengertian-keaktifan-belajar-siswa.html>. Keaktifan belajar matematika adalah giat, rajin, selalu berusaha bekerja dengan sungguh-sungguh dalam kegiatan belajar matematika.

Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament* adalah strategi pembelajaran yang termasuk dalam tipe pembelajaran kooperatif, karena strategi ini menitik beratkan pada kerja kelompok sebagai proses pembelajaran yang inovatif. TGT menggunakan turnamen akademik, dan menggunakan kuis-kuis dan sistem skor kemajuan individu, dimana para siswa berlomba sebagai wakil tim mereka dengan anggota tim lain yang kinerja akademik sebelumnya setara seperti mereka. Slavin (dalam Tukiran Taniredja, dkk, 2011: 66-67).

Menurut Slavin (dalam Tukiran Taniredja, dkk, 2011: 67-70) ada lima komponen utama dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) yaitu a) Penyajian Kelas (*Class Presentation*), penyajian kelas dalam pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament* (TGT) tidak berbeda dengan pengajaran biasa atau pengajaran klasikal oleh guru, hanya pengajaran lebih difokuskan pada materi yang sedang dibahas saja, b) Kelompok (*Teams*) kelompok disusun dengan beranggotakan 4-5 orang yang mewakili pencampuran dari berbagai keragaman dalam kelas seperti kemampuan akademik, jenis kelamin, ras atau etnik, c) 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, d)

Kompetisi/ Turnamen (*Tournament*) Turnamen adalah susunan beberapa *game* yang dipertandingkan, e) Pengakuan Kelompok (*Teams Recognition*), pengakuan kelompok dilakukan dengan memberi penghargaan berupa hadiah atau sertifikat atas usaha yang telah dilakukan kelompok selama belajar sehingga mencapai kriteria yang telah disepakati bersama.

### **Metode Penelitian**

#### 1. Setting Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD N Blangu 2, tepatnya dilakukan di kelas IV SD N Blangu 2 kecamatan Gesi kabupaten Sragen yang berlokasi di Jln. Raya Gesi-Sukodono km 01. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari 2013.

#### 2. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK).

#### 3. Subjek Penelitian

Subjek penelitian tindakan kelas ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Blangu 2 kecamatan Gesi kabupaten Sragen tahun 2012/2013.

#### 4. Prosedur Penelitian

Prosedur dan langkah-langkah dalam melaksanakan tindakan mengikuti model Kurt Lewin (Rubino Rubiyanto, 2011: 109) bahwa dalam siklus terdiri dari empat langkah yaitu: perencanaan tindakan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*).

#### 5. Sumber data

Sumber data yang dikumpulkan dan dikaji dalam penelitian ini diperoleh melalui sumber data yang meliputi: siswa kelas IV SD N Blangu 2, Guru kelas IV SD N Blangu 2, dan Data dokumen.

#### 6. Metode Pengumpulan data

Metode atau teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dengan menggunakan metode wawancara, pengamatan/observasi, tes, dan dokumentasi.

#### 7. Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan peneliti dalam penelitian ini adalah lembar observasi, lembar wawancara, soal tes, RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran).

8. Teknik analisis data

Teknik analisis data yang digunakan dengan menggunakan teknik analisis interaktif. Analisis interaktif tersebut terdiri atas tiga komponen kegiatan yang saling terkait satu sama lain, yakni reduksi data, paparan data dan penarikan kesimpulan. (Herawati Susilo, Husnul Chotimah dan Yuyun Dwita Sari, 2009:103).

9. Validitas data

Uji validitas data yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber dan triangulasi teknik atau metode.

10. Indikator ketercapaian

Peningkatan keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika, sekurang-kurangnya 75% siswa aktif bertanya kepada guru, mengerjakan soal di buku tulis maupun di depan kelas/ papan tulis, bekerjasama dalam kelompok dan mencatat materi dan soal-soal dari guru di buku tulis siswa.

### **Hasil Penelitian dan Pembahasan**

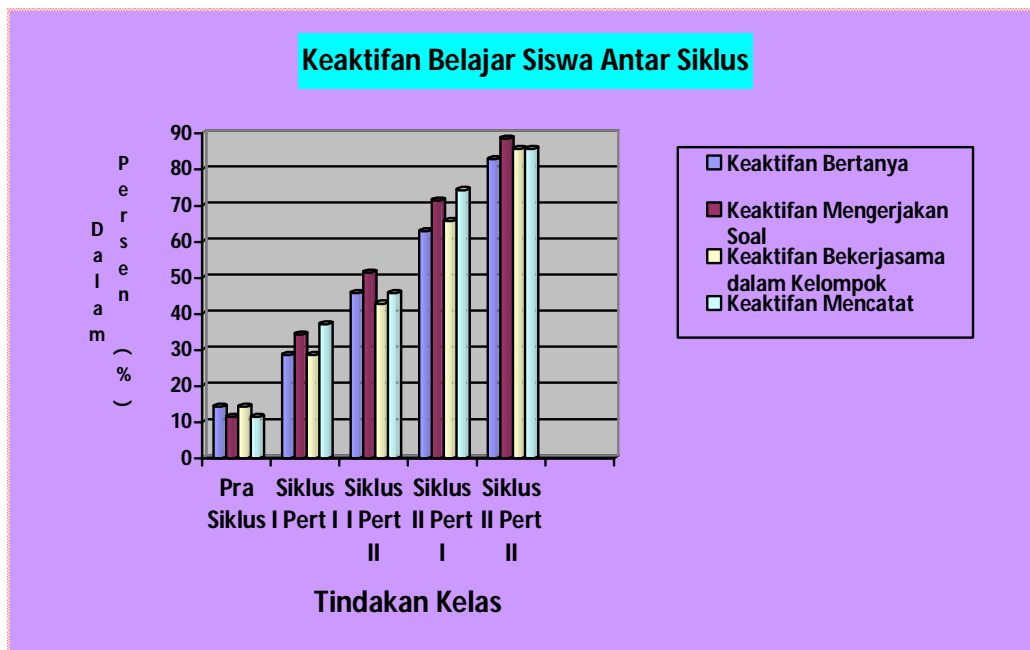
Keaktifan belajar siswa mengalami peningkatan dari kondisi awal/ pra siklus, siklus I dan siklus II. Hal ini dapat dilihat dari tabel berikut:



**Tabel 1 Keaktifan Belajar Siswa Kelas IV**

No.	Aspek yang diamati	Pra Siklus	Siklus I		Siklus II	
			Pertemuan I	Pertemuan II	Pertemuan I	Pertemuan II
1.	Keaktifan Bertanya	14,28%	28,57%	45,71%	62,85%	82,85%
2.	Keaktifan Mengerjakan soal	11,42%	34,28%	51,42%	71,42%	88,57%
3.	Keaktifan bekerjasama dalam kelompok	14,28%	28,57%	42,85%	65,71%	85,71%
4.	Keaktifan mencatat	11,42%	37,14%	45,71%	74,28%	85,71%
<b>Rata-Rata Prosentase</b>		12,85%	32,14%	46,42%	68,56%	85,71%

Berdasarkan tabel diatas diagram peningkatan Keaktifan Belajar Siswa Antar Siklus dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 1 grafik peningkatan keaktifan belajar siswa kelas IV**

Dari tabel dan grafik di atas dapat disimpulkan bahwa keaktifan siswa dari kondisi awal (pra siklus) sampai siklus II berakhir mengalami peningkatan:

Keaktifan bertanya siswa saat pra siklus hanya 5 siswa atau 14,28% , pada siklus I pertemuan I naik menjadi 10 siswa atau 28,57%, pada pertemuan II naik menjadi 16 siswa atau 45,71%, pada siklus II pertemuan I naik kembali menjadi 22 siswa atau 62,85%, pada pertemuan II naik menjadi 29 siswa atau 82,85%.

Keaktifan siswa dalam mengerjakan soal saat pra siklus hanya 4 siswa atau 11,42% pada siklus I pertemuan I naik menjadi 12 siswa atau 34,28%, pada pertemuan II naik menjadi 18 siswa 51,42%, pada siklus II pertemuan I naik kembali menjadi 25 siswa atau 71,42%, pada pertemuan II naik menjadi 31 siswa atau 88,57%.

Keaktifan siswa bekerjasama dalam kelompok saat pra siklus hanya 5 siswa atau 14,28%, pada siklus I pertemuan I naik menjadi 10 siswa atau 28,57%, pada pertemuan II naik menjadi 15 siswa atau 42,85%, pada siklus II pertemuan I naik kembali menjadi 23 siswa atau 65,71%, pada pertemuan II naik menjadi 30 siswa atau 85,71%.

Keaktifan mencatat saat pra siklus hanya 4 siswa atau 11,42%, pada siklus I pertemuan I naik menjadi 13 siswa atau 37,14%, pada pertemuan II naik menjadi 16 siswa atau 45,71%, pada siklus II pertemuan I naik kembali menjadi 26 siswa atau 74,28%, pada pertemuan II naik menjadi 30 siswa atau 85,71%.

Berdasarkan data hasil penelitian di atas mendukung diterimanya hipotesis bahwa melalui strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran Matematika Siswa Kelas IV SD Negeri Blangu 2 tahun 2012/2013 meningkat. Keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika yang ditunjukkan oleh perbaikan pembelajaran melalui strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* telah menunjukkan hasil yang signifikan setelah dilaksanakannya tindakan siklus I dan siklus II.

Keaktifan belajar siswa dari hasil tindakan siklus I dan siklus II telah mampu mencapai indikator keaktifan belajar siswa yaitu mencapai  $\geq 75\%$ . Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran *Teams Games*

*Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran matematika.

### **Simpulan**

Berdasarkan keseluruhan siklus yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa : Meningkatnya keaktifan belajar siswa pada mata pelajaran matematika melalui strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* Siswa Kelas IV SD Negeri Blangu 2 Gesi Sragen Tahun 2012/ 2013. Hal ini dapat dilihat dari rata-rata prosentase keaktifan belajar siswa pada pra siklus 12,85% meningkat menjadi 85,71% pada siklus II pertemuan kedua. Setelah diterapkannya pembelajaran matematika menggunakan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)*, guru banyak mengalami perubahan dalam proses pembelajaran, misalnya guru sudah banyak memberikan motivasi kepada siswa dalam pembelajaran dan guru sudah melibatkan siswa untuk lebih aktif dalam setiap pembelajaran.

### **Saran**

Saran kepada Kepala Sekolah, sebagai pemimpin dan supervisor hendaknya dapat menerima setiap masukan, kritik dan saran dari guru yang menyangkut kebijakan dalam pembelajaran serta perlu mensosialisasikan kepada guru kelas untuk menerapkan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* dalam kegiatan pembelajaran.

Kepada guru, hendaknya menerapkan proses pembelajaran yang menarik agar siswa tidak merasa bosan dan lebih aktif dalam setiap pembelajaran. Menindaklanjuti penerapan strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* pada proses pembelajaran untuk meningkatkan keaktifan belajar siswa.

Kepada peneliti selanjutnya, hendaknya melakukan pembelajaran dengan menggunakan strategi pembelajaran yang lain yang lebih kreatif dan menarik karena setiap strategi pembelajaran pasti memiliki kelebihan dan kekurangan masing-masing. Strategi pembelajaran *Teams Games Tournament (TGT)* juga memiliki kelebihan dan kekurangannya, dan mungkin kekurangannya dapat

diatasi dengan menggunakan strategi pembelajaran yang lain. Hal ini perlu dilakukan agar proses pembelajaran di sekolah yang akan datang dapat berjalan lebih baik tanpa hambatan dan lebih bermutu, sehingga dihasilkan lulusan yang handal.

### **Daftar Pustaka**

<file:///H:/pengertian-keaktifan-belajar-siswa.html>. Diakses tanggal 17 Januari 2013. Pukul 11.30 WIB.

Isjoni. 2007. *Cooperative Learning Efektifitas Pembelajaran Kelompok*.

Pekanbaru: Alfabeta.

Muhibbinsyah. 2010. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung:

Rosda.

Rubiyanto, Rubino. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan*. Surakarta: PGSD FKIP UMS.

Samino,; Marsudi, Saring. 2012. *Layanan Bimbingan Belajar Pedoman Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Solo: Fairuz Media.

Sriyono, dkk. 1992. *Teknik Belajar Mengajar dalam CBSA*. Jakarta: Rineka Cipta.

Susilo, Herawati,dkk. 2009. *Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia Publishing.

Taniredja, Tukiran,,dkk. 2011. *Model-model Pembelajaran Inovatif*. Purwokerto: Alfabeta.