

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN *TEAM GAME TOURNAMENT*  
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA  
(PTK Pada Siswa Kelas VIII C Semester Genap SMP Negeri 1 Sambu  
Tahun Ajaran 2014/2015)**

**NASKAH PUBLIKASI**



**Disusun Oleh:**

**FIKA ERMILIA O**

**A 410 100 096**

**PROGRAM STUDI MATEMATIKA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU  
PENDIDIKAN UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA**

**2015**



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

Jl. A. Yani Tromol Pos 1 – Pabelan, Kartasura Telp (0271) 717417 Fax: 715448 Surakarta 57102

Website: <http://www.ums.ac.id> Email: [ums@ums.ac.id](mailto:ums@ums.ac.id)

---

**Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah**

Yang bertanda tangan di bawah ini pembimbing skripsi :

Nama : Drs. Slamet HW, M.Pd

NIP : 130811582

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan ringkasan skripsi (tugas akhir) dari Mahasiswa :

Nama : FIKA ERMILIA O

NIM : A 410 100 096

Program Studi : Pendidikan Matematika

Judul Skripsi : **PENERAPAN METODE TEAM GAME TOURNAMENT (TGT)**  
**UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN HASIL BELAJAR**  
**SISWA (PTK Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Kelas VIII**  
**Semester Genap SMP Negeri 1 Sambi Tahun Ajaran 2014/2015)**

Naskah artikel tersebut, layak dapat disetujui untuk di publikasikan.

Demikian persetujuan dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 2015  
Pembimbing

**Drs. Slamet HW, M.Pd**

**NIP. 130811582**

**PENERAPAN METODE PEMBELAJARAN TEAM GAME TOURNAMENT  
(TGT) UNTUK MENINGKATKAN KEAKTIFAN DAN  
HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA  
(PTK Pada Siswa Kelas VIII C Semester Genap SMP Negeri 1 Sambu  
Tahun Ajaran 2014/2015)**

Oleh:

Fika Ermilia<sup>1</sup> dan Slamet HW<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Mahasiswa Pendidikan Matematika FKIP UMS, [fichaotavia@gmail.com](mailto:fichaotavia@gmail.com)

<sup>2</sup>Staf Pengajar UMS Surakarta

**ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan metode pembelajaran Team Game Tournament pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Sambu tahun ajaran 2014/2015. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian tindakan kelas yang dilakukan secara kolaborasi antara peneliti dengan guru kelas VIII C. Siswa sebagai penerima tindakan berjumlah 32 siswa. Penelitian dilakukan dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas yang terdiri dari dua siklus, dimana siklus I dan siklus II masing-masing terdiri dari dua pertemuan. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi observasi, catatan lapangan, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan metode alur, yaitu proses analisis data, penyajian data, dan verifikasi data. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Hal tersebut terefleksi dari beberapa indikator sebagai berikut : 1) siswa yang mengajukan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung sebelum tindakan 16,12%, siklus I 45,06%, dan siklus II 67,74%, 2) siswa yang mengerjakan soal-soal latihan di depan kelas sebelum tindakan 19,35%, siklus I 58,06%, dan siklus II 74,19%, 3) siswa mampu menjawab pertanyaan dari guru sebelum tindakan 28%, siklus I 51,61%, dan siklus II 77,41%, 4) siswa yang nilainya tuntas KKM sebelum tindakan 20%, siklus I 61,29%, dan siklus II 83,87%. Berdasarkan uraian di atas disimpulkan bahwa penerapan metode Team Game Tournament dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Sambu tahun ajaran 2014/2015.

Kata kunci: *hasil belajar, keaktifan, team game tournament*

## PENDAHULUAN

Keaktifan siswa dalam belajar matematika merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar siswa. Keaktifan belajar matematika sangat diperlukan untuk tercipta pembelajaran yang interaktif dan hasil belajar yang baik. Dengan belajar aktif diharapkan memiliki dampak positif pada siswa tentang apa yang dipelajari akan lebih lama bertahan benak siswa. Siswa berani mengajukan pertanyaan kepada guru merupakan suatu tindakan bahwa siswa tersebut aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar dikelas.

Rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika juga dialami oleh siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Sambi. Tingkat prosentase indikator keaktifan dan hasil belajar matematika siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Sambi antara lain: (1) siswa yang mengajukan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung 16,12%, (2) siswa yang mengerjakan soal- soal latihan didepan kelas 19,35%, (3) siswa yang mampu menjawab pertanyaan dari guru 28%, (4) hasil belajar siswa yang memenuhi syarat nilai KKM 20%.

Rendahnya keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika yang dialami siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Sambi disebabkan oleh beberapa faktor, diantaranya pembelajaran matematika yang masih konvensional dimana guru mengajar hanya dengan metode ceramah. Guru sebagai pusat belajar mengajar sehingga siswa kurang aktif dan kurang rajin dalam mengerjakan latihan- latihan soal yang diberikan guru. Sehingga siswa hanya menerima apa yang diberikan oleh guru.

Berdasarkan permasalahan tersebut di atas, hendaknya guru mampu memilih dan menerapkan strategi pembelajaran yang mampu merangsang siswa lebih aktif dalam belajar matematika, sehingga tujuan pengajaran akan tercapai dengan baik, dengan siswa yang mampu memecahkan masalah matematika dalam pembelajaran matematika. Oleh karena itu, pembaharuan dalam bidang pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional. Salah satunya yaitu dengan penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*.

*Teams Games Turnament (TGT)* adalah salah satu tipe pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Terdapat empat tahap dalam TGT yaitu mengajar, belajar kelompok, turnamen/perlombaan, dan penghargaan kelompok. Hal yang menarik dari TGT dan yang membedakannya dengan tipe pembelajaran kooperatif yang lain adalah turnamen. Di dalam turnamen, siswa yang berkemampuan akademiknya sama akan saling berlomba untuk mendapatkan skor tertinggi di meja turnamennya. Jadi siswa yang berkemampuan akademiknya tinggi akan berlomba

dengan siswa yang berkemampuan akademiknya tinggi, siswa yang berkemampuan akademiknya sedang akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya sedang, siswa yang berkemampuan akademiknya rendah akan berlomba dengan siswa yang berkemampuan akademiknya rendah juga. Oleh karena itu, setiap siswa punya kesempatan yang sama untuk menjadi yang terbaik di meja turnamennya. Hal ini tentu akan memotivasi siswa dalam belajar sehingga berpengaruh juga terhadap hasil belajar siswa.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka peneliti termotivasi untuk melakukan penelitian tentang penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) atau *Classroom Action Research (CAR)* yang dilakukan secara kolaborasi guru matematika dan peneliti. Penelitian tindakan kelas menurut Hopkins (dalam Sutama 2010:15) adalah penelitian yang mengkombinasikan prosedur penelitian dengan tindakan substansif, suatu tindakan yang dilakukan dalam disiplin inkuiri, atau suatu usaha seseorang untuk memahami apa yang sedang terjadi, sambil terlibat dalam sebuah proses perbaikan dan perubahan.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sambu yang beralamatkan di Jl. Bangk-Simo KM 7 Gumukrejo, Sambu, Boyolali. Kodepos: 57376. Penelitian dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2014/2015 di mulai pada tanggal 3 sampai 12 Februari 2015. Siswa yang dijadikan subjek adalah siswa kelas VIII C. Siswa yang terdapat pada kelas tersebut berjumlah 32 orang terdiri dari 14 siswa perempuan dan 18 siswa laki-laki.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini disesuaikan dengan fokus dan tujuan penelitian. Data yang berasal dari guru dikumpulkan dengan observasi dan catatan lapangan. Sedangkan data yang bersumber dari siswa yaitu berkaitan dengan kemampuan komunikasi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran matematika dikumpulkan dengan observasi, catatan lapangan, dan dokumentasi.

Pada penelitian tindakan kelas ini, data dianalisa sejak tindakan pembelajaran dilakukan dan dikembangkan selama proses refleksi sampai proses penyusunan laporan. Untuk kesinambungan dan kedalaman dalam pengajaran data dalam penelitian ini digunakan analisis interaktif. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan analisis interaktif yang terdiri dari reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Keabsahan data menurut Sukmadinata (2005 :104) dapat dilakukan melalui observasi secara terus menerus, triangulasi sumber, metode, dan peneliti lain, pengecekan anggota, diskusi teman sejawat, dan pengecekan referensi. Triangulasi adalah teknik pemeriksaan

keabsahan data yang memanfaatkan suatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau pembandingan terhadap data tersebut (Moleong, 2005: 330). Dalam penelitian ini keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber, yaitu membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil observasi lain.

## **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* pada siswa kelas VIII C untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa mendapat tanggapan yang positif dan baik dari guru matematika. Langkah-langkah metode pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* yaitu: 1) Pelajaran diawali dengan memberikan pelajaran, selanjutnya diumumkan kepada semua siswa bahwa akan melaksanakan pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* dan siswa diminta memindahkan bangku untuk membentuk meja tim. Kepada siswa disampaikan bahwa mereka akan bekerja sama dengan kelompok belajar selama beberapa pertemuan, mengikuti turnamen akademik untuk memperoleh poin bagi nilai tim mereka serta diberitahukan tim yang mendapat nilai tinggi akan mendapat penghargaan. 2) Kegiatan dalam turnamen adalah persaingan pada meja turnamen dari 3-4 murid dari tim yang berbeda dengan kemampuan setara. Pada permulaan turnamen diumumkan penetapan meja bagi siswa. Siswa diminta mengatur meja turnamen yang ditetapkan. Nomor meja turnamen bisa diacak. Setelah kelengkapan dibagikan dapat dimulai kegiatan turnamen. 4) Pada akhir putaran pemenang mendapat satu kartu bernomor, penantang yang kalah mengembalikan perolehan kartunya bila sudah ada namun jika pembaca kalah tidak diberikan hukuman. Penskoran didasarkan pada jumlah perolehan kartu, misalkan pada meja turnamen terdiri dari 3 siswa yang tidak seri, peraih nilai tertinggi mendapat skor 60, kedua 40 dan ketiga 20. 5) Dengan model mengutamakan kerja kelompok dan kemampuan menyatukan intelegensi siswa yang berbeda-beda akan dapat membuat siswa mempunyai nilai dari segi kognitif, efektif dan psikomotor secara merata satu siswa dengan siswa lain.

Pembelajaran melalui metode pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* secara keseluruhan sampai berakhirnya tindakan siklus II, kemampuan pemecahan masalah matematika dalam pembelajaran matematika mengalami perubahan yang positif. Adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dapat dilihat dari indikator-indikator yang nampak antara lain: 1) Siswa yang mengajukan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung, 2) Siswa yang mengerjakan soal-soal latihan di depan kelas, 3) Siswa yang mampu menjawab pertanyaan dari guru, dan 4) Hasil belajar siswa yang memenuhi syarat nilai KKM.

Permasalahan yang akan dicari jawabannya dalam penelitian ini adalah: Adakah peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika setelah menerapkan metode pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* bagi siswa kelas VIII C semester genap SMP Negeri 1 Sambu tahun ajaran 2014/2015?

Tindakan yang dilakukan peneliti dengan dibantu oleh guru matematika adalah meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika dengan metode pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*. Keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika mengalami peningkatan yang baik.

Sebelum dilakukan tindakan, hanya siswa tertentu saja yang mengajukan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung, siswa yang mengerjakan soal- soal Latihan didepan kelas, siswa yang mampu menjawab pertanyaan dari guru dan hasil belajar siswa yang memenuhi syarat KKM. Hal ini disebabkan karena pembelajaran matematika lebih didominasi oleh guru sehingga siswa kurang berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Keaktifan dan hasil belajar siswa mulai meningkat pada tindakan siklus I sampai siklus II melalui metode pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*.

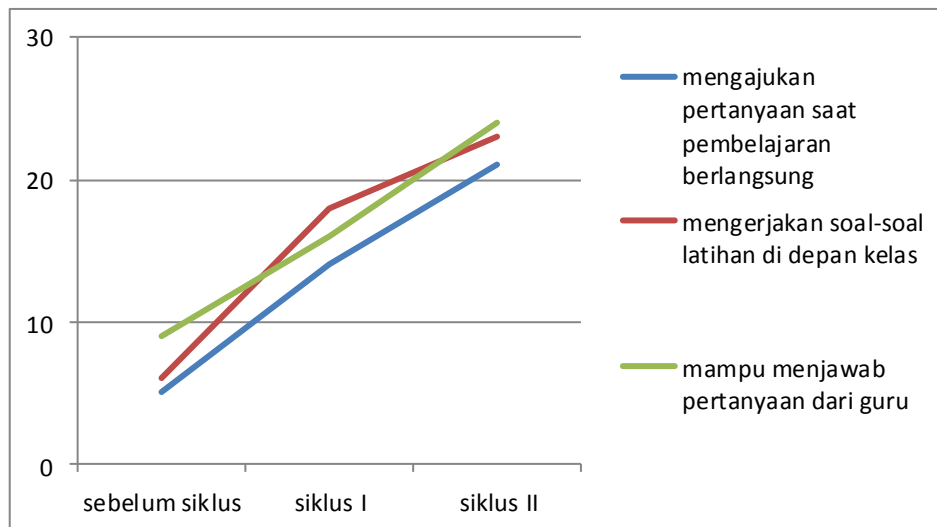
Adapun data-data yang diperoleh dari pengamatan selama proses tindakan kelas terhadap keaktifan dan hasil belajar siswa pada pembelajaran matematika kelas VIII C SMP Negeri 1 Sambu dapat disajikan dalam tabel 4.1 dan 4.2 berikut

Tabel 4.1

Data Peningkatan keaktifan belajar matematika

| Indikator                                           | Sebelum Tindakan  | Sesudah Tindakan   |                    |
|-----------------------------------------------------|-------------------|--------------------|--------------------|
|                                                     |                   | Siklus I           | Siklus II          |
| Mengajukan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung | 5 siswa<br>16,12% | 14 siswa<br>45,06% | 21 siswa<br>67,74% |
| Mengerjakan soal- soal didepan kelas                | 6 siswa<br>19,35% | 18 siswa<br>58,06% | 23 siswa<br>74,19% |
| Menjawab pertanyaan dari guru                       | 9 siswa<br>28%    | 16 siswa<br>51,61% | 24 siswa<br>77,41% |

Grafik 4.1 Grafik keaktifan belajar matematika siswa kelas VIII C dengan metode pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*



Tabel 4.2

Data Peningkatan hasil belajar matematika

| Indikator                                          | Sebelum Tindakan | Sesudah Tindakan   |                    |
|----------------------------------------------------|------------------|--------------------|--------------------|
|                                                    |                  | Siklus I           | Siklus II          |
| Hasil belajar siswa yang memenuhi syarat Nilai KKM | 7 siswa<br>20%   | 19 siswa<br>61,29% | 26 siswa<br>83,87% |

Grafik 4.1 Grafik hasil belajar matematika siswa kelas VIII C dengan metode pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*



Dari hasil penelitian yang telah dicapai terhadap penelitian yang telah dilaksanakan, maka peneliti memperkuat penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Dedi Rohendi, dkk (2010) memberikan kesimpulan bahwa Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif



Tipe *Teams Games Tournament* Berbasis Multimedia dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Teknologi Informasi dan Komunikasi.

Menurut Lia Indriani (2012) dalam penelitiannya diperoleh kesimpulan adanya peningkatan keaktifan belajar siswa melalui metode *Three Stage Fishbowl Decision* pada pokok bahan keliling dan luas segitiga.

Menurut Muhammad Sidiq (2012) dalam penelitiannya diperoleh adanya peningkatan keaktifan belajar matematika siswa pada pokok bahasan bangun datar (segiempat) melalui penerapan model *Participative Teaching and Learning*.

Ikhlilul Millah, dkk (2013) penelitiannya pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Game Tournament (TGT)* terhadap prestasi belajar siswa kelas X SMA Laboratorium UM pada materi hidrokarbon rata-rata hasil belajar baik kognitif maupun afektif siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) lebih tinggi dibandingkan siswa yang dibelajarkan dengan model pembelajaran konvensional (ceramah). Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran TGT (*Teams Games Tournament*) dapat meningkatkan prestasi belajar siswa pada materi hidrokarbon.

Peneliti telah melakukan penelitian pada kelas VIII C SMP Negeri 1 Sambi dengan metode pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika. Peningkatan tersebut dapat dilihat dari indikator-indikator keaktifan dan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika tersebut.

## **SIMPULAN**

Setelah diterapkan metode pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*, ada peningkatan kualitas baik bagi guru maupun siswa. Kualitas guru yang meningkat yaitu guru sudah melibatkan siswa untuk aktif dan mengembangkan strategi yang ada dalam pembelajaran matematika. Kualitas siswa yang meningkat yaitu keaktifan dan hasil belajar matematika dalam pembelajaran matematika pada siswa kelas VIII C SMP Negeri 1 Sambi. Hal tersebut dapat dilihat dari tercapainya indikator-indikator. Adanya peningkatan keaktifan dan hasil belajar siswa di kelas VIII C SMP Negeri 1 Sambi melalui metode pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* yang dapat dilihat dari beberapa indikator yaitu: (1) siswa yang mengajukan pertanyaan saat pembelajaran berlangsung sebelum dilakukan penelitian ada 5 siswa (16,12%), pada siklus I ada 14 siswa (45,06%), dan pada siklus II ada 21 siswa (67,74%), (2) siswa yang mengerjakan soal- soal latihan di depan kelas sebelum dilakukan penelitian ada 6 siswa (19,35%), pada siklus I ada 18 siswa

(58,06%), dan pada siklus II ada 23 siswa (74,19%), (3) siswa yang mampu menjawab pertanyaan dari guru sebelum dilakukan penelitian ada 9 siswa (28%), pada siklus I ada 16 siswa (51,61%), dan pada siklus II ada 24 siswa (77,41%), (4) hasil belajar siswa yang memenuhi syarat nilai KKM sebelum dilakukan penelitian ada 7 siswa (20%), pada siklus I ada 19 siswa (61,29%), dan pada siklus II ada 26 siswa (83,87%).

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas ini, maka dalam upaya untuk meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa dengan metode pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)*, diharapkan Kepala sekolah hendaknya menindaklanjuti penerapan metode pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* pada proses belajar mengajar untuk diterapkan guru dalam pembelajaran selanjutnya. Guru matematika hendaknya menerapkan metode pembelajaran *Team Game Tournament (TGT)* dalam proses pembelajaran selanjutnya. Melalui penerapan strategi ini diharapkan siswa lebih komunikatif dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Kepada peneliti berikutnya, diharapkan melakukan penelitian lebih lanjut dengan materi dan metode tertentu guna mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul dalam proses belajar mengajar pada pembelajaran matematika.

## DAFTAR PUSTAKA

- Sidiq, Muhammad. 2012. "Upaya Peningkatan Keaktifan Belajar Matematika Siswa Pada Pokok Bahasan Bangun Datar (Segi Empat) Melalui Penerapan Model *Participative Teaching And Learning*.(PTK di SMP Muhammadiyah 1 Gatak Sukoharjo)".*Skripsi*.Surakarta:UMS (tidak diterbitkan)
- Indriani, Lia. 2012. "Peningkatan Keaktifan Dan Prestasi Belajar Matematika Siswa Melalui Metode *Three Stage Fishbowl Decision* Pada Pokok Bahasan Keliling dan luas segitiga (PTK di SMP N 4 Jatisrono)".*Skripsi*. Surakarta: UMS (tidak diterbitkan).
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran Problem Based Learning itu Perlu, Untuk Meningkatkan Profesionalitas Guru*. Bandung: Ghalia Indonesia
- Rusman. 2011.*Pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2005. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

- Silberman, Mel. 2007. *Active Learning 101 Strategi Pembelajaran aktif*. Penerjemah Sarjuli dkk. Yogyakarta: Pustaka Insan Madani.
- Sutama. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas Teori dan Praktek dalam PTK, PTS, dan PBTk*. Semarang : Citra Mandiri Utama.
- \_\_\_\_\_. 2011. *Metode Penelitian Pendidikan Kuantitatif, Kuantitatif, PTK, R & D*. Surakarta: Fairus Media.