

PENINGKATAN AKTIVITAS DAN PRESTASI BELAJAR MATEMATIKA MELALUI PEMBELAJARAN KOOPERATIF *TEAMS GAME* TOURNAMENT BERBANTUAN MONOPOLI MATEMATIKA

Aditiya Arti Fitriani

Program Studi Pendidikan Matematika

Universitas Muhammadiyah Purworejo

Email: *artie_rise@yahoo.com*

Abstrak

Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika pada siswa kelas VII SMP PGRI Bandongan melalui penerapan pembelajaran kooperatif Teams Games Tournament berbantuan monopoli matematika. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan dalam dua siklus. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP PGRI Bandongan sebanyak 30 siswa. Data aktivitas belajar matematika diperoleh dengan menggunakan lembar observasi sedangkan data prestasi belajar diperoleh dengan metode tes. Selanjutnya data dianalisis dengan menggunakan rumus rata-rata dan persentase. Hasil penelitian pada aktivitas dan prestasi belajar matematika menunjukkan bahwa terjadi peningkatan aktivitas belajar matematika dari 62,63% pada siklus I menjadi 72,73% pada siklus II. Peningkatan aktivitas belajar diikuti dengan peningkatan rata-rata kelas dari 56,67 dengan ketuntasan klasikal sebesar 53,33% pada siklus I menjadi 79,44 dengan ketuntasan klasikal sebesar 76,67% pada siklus II. Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan pembelajaran kooperatif teams games tournament berbantuan monopoli matematika dapat meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika.

Kata kunci: TGT, monopoli matematika, aktivitas belajar, hasil belajar

PENDAHULUAN

Pembelajaran merupakan interaksi antara siswa sebagai peserta didik dan guru sebagai pendidik. Pembelajaran yang baik mampu menjadikan peserta didik sebagai insan yang berkualitas. Proses pembelajaran pada setiap satuan pendidikan dasar dan menengah harus interaktif, inspiratif, menyenangkan menantang dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif (Rusman, 2012: 4). Seorang guru harus mempunyai variasi pembelajaran sesuai dengan materi, kebutuhan peserta didik, lingkungan belajar, dan target yang akan dicapai dalam pembelajaran. Namun kenyataannya proses pembelajaran sekarang ini masih didominasi oleh guru sehingga siswa menjadi kurang aktif di dalamnya, terutama pada pembelajaran matematika.

Matematika merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan dari tingkat sekolah dasar sampai menengah. Matematika dapat membiasakan siswa untuk berfikir dan memecahkan masalah secara kritis, logis, dan kreatif. Proses pembelajaran matematika yang dilakukan selama ini masih didominasi metode ceramah dan kurang memanfaatkan media pembelajaran. Rata-rata nilai UAS I adalah 56,67. Jumlah siswa yang mencapai ketuntasan minimal sebanyak 9 orang dari 30 siswa. Oleh karena itu ketuntasan klasikalnya baru mencapai 30%.

Berdasarkan hasil observasi di SMP PGRI Bandongan, pembelajaran matematika di kelas VII yang digunakan oleh guru adalah pembelajaran konvensional dengan metode ceramah. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran terpusat pada guru (*teacher centered*). Siswa kurang berperan aktif selama pembelajaran. Siswa kurang mempunyai keberanian untuk bertanya disaat mereka menemui kesulitan belajar. Hal tersebut mengakibatkan rendahnya penguasaan materi pelajaran matematika. Berkenaan dengan masalah tersebut, maka dilakukan usaha perbaikan pembelajaran matematika melalui penelitian tindakan kelas (PTK) dengan menerapkan pembelajaran kooperatif *teams games tournament* berbantuan monopoli matematika yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar siswa kelas VII SMP PGRI Bandongan.

Penelitian ini didukung oleh penelitian yang dilakukan Setyo Wahyudi (2012) bahwa pembelajaran kooperatif TGT dengan media permainan macan-macanan efektif dalam meningkatkan keaktifan belajar mata pelajaran Akuntansi pada siswa kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Wuryantoro tahun pelajaran 2012/2013 dari 55,60% pada siklus I menjadi 85,78% pada siklus II. Berdasarkan latar belakang tersebut dilakukan penelitian dengan menerapkan pembelajaran kooperatif TGT berbantuan monopoli matematika yang bertujuan untuk meningkatkan aktivitas dan prestasi belajar matematika kelas VII SMP PGRI Bandongan tahun ajaran 2013/2014.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK) dengan dua siklus. Suharsimi (2010: 3) menyimpulkan bahwa “penelitian tindakan kelas adalah suatu pencermatan terhadap

kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama". Setiap siklus melalui tahap perencanaan, pelaksanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilakukan pada bulan Mei dan Juni 2014. Tempat penelitian ini di SMP PGRI Bndongan. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP PGRI Bandongan tahun ajaran 2013/2014 dengan jumlah 30 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui metode observasi, metode tes dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik penghitungan rata-rata dan persentase.

Indikator yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah (1) persentase aktivitas siswa dalam pembelajaran matematika mencapai 70%; (2) rata-rata kelas siswa mencapai 70; (3) ketuntasan siswa secara klasikal mencapai 70%.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa aktivitas dan prestasi belajar matematika siswa sebelum dilakukan pembelajaran dengan metode TGT dikategorikan kurang. Berdasarkan data awalnya 9 siswa atau 30% siswa yang mencapai batas KKM sehingga dilakukan tindakan dengan menggunakan pembelajaran kooperatifTGT berbantuan monopoli matematika. Setelah dilakukan tindakan penggunaan pembelajaran kooperatifTGT pada siklus I didapatkan persentase aktivitas siswa sebesar 62,63% dan diperoleh nilai rata-rata sebesar 59,67 dengan 16 siswa sudah mencapai KKM atau 53,33% mencapai ketuntasan klasikal. Dari hasil tersebut terlihat bahwa belum mencapai indikator keberhasilan. Oleh karena itu perlu diadakan tindakan siklus II dengan harapan hasil yang diperoleh semakin meningkat. Aktivitas belajar pada siklus II mencapai 72,73% yang diikuti dengan peningkatan rata-rata kelas dan ketuntasan klasikal. Pada siklus II rata-rata kelas mencapai 79,44 dengan ketuntasan klasikal mencapai 76,67%.

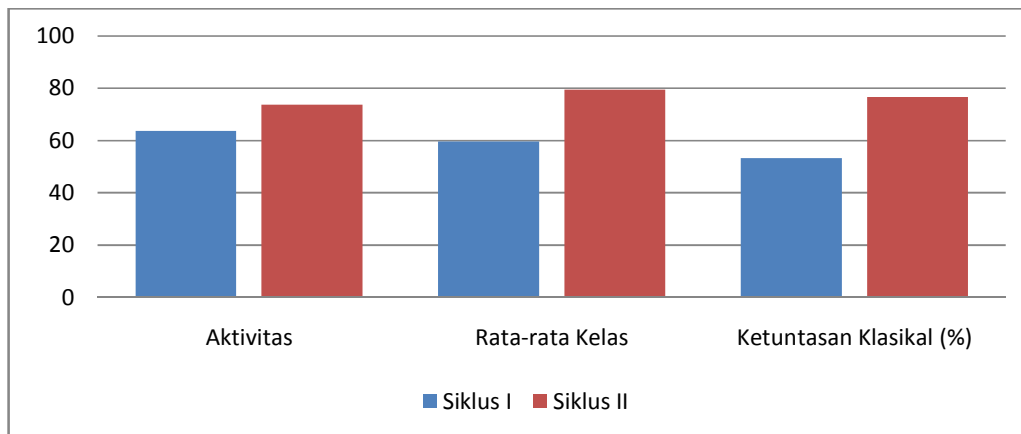
Peningkatan aktivitas yang terjadi pada siklus I meskipun belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan peneliti namun sudah mampu membuktikan kebenaran penelitian Wahyu Setiyadi (2012) bahwa dengan pembelajaran TGT mampu membawa siswa untuk lebih aktif dalam belajar dan

menimbulkan efek kegembiraan dan penuh kompetisi. Berdasarkan hasil penelitian selama dua siklus berlangsung dengan baik sesuai dengan yang direncanakan.

Pada siklus I persentase aktivitasnya mencapai 63,64% kemudian meningkat menjadi 72,73% pada siklus II. Peningkatan yang terlihat dari hasil pengamatan sesuai lembar observasi antara lain ditunjukkan pada aktivitas visual dan emosional yang ditunjukkan dari perhatian siswa terhadap penjelasan guru serta ketenangan saat mengikuti pembelajaran. Peningkatan lain terjadi pada aktivitas mental siswa yang ditunjukkan dengan kerjasama dalam kelompok yang semakin baik dalam memecahkan masalah ataupun saling membantu saat menemui kesulitan dalam kelompok. Sedangkan dalam mendengarkan pendapat teman ataupun mengungkapkan pendapatnya dalam kelompok belum ada peningkatan yang cukup baik dalam siklus I maupun siklus II.

Tabel 1
Peningkatan Prestasi Belajar Pra Tindakan, Siklus I dan Siklus II

No	Hasil Tes	Data Awal	Siklus I	Siklus II
1.	Nilai Tertinggi	76	95	100
2.	Nilai Terendah	36	3	53,33
3.	Jumlah Siswa yang Tuntas	9	16	23
4.	Jumlah Keseluruhan Siswa	30	30	30
5.	Rata-rata Kelas	56,57	59,67	79,44
6.	Presentase Ketuntasan Klasikal	30%	53,33%	76,67%



Gambar 1
Diagram Diagram Peningkatan Aktivitas, Rata-rata, dan Ketuntasan Klasikal

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pembahasan hasil penelitian, (1) pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas VII SMP PGRI Bandongan tahun ajaran 2013/2014 (2) Pembelajaran kooperatif *Teams Game Tournament* (TGT) dapat meningkatkan prestasi belajar belajar siswa kelas VII SMP PGRI Bandongan tahun ajaran 2013/2014. Dari simpulan di atas, diharapkan guru dapat menerapkan pembelajaran kooperatif TGT berbantuan monopoli matematika sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran matematika untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Wahyudi, Setyo. 2012. Peningkatan Keaktifan Belajar Mata Pelajaran Akuntansi Melalui Metode *Team Games Tournament* (TGT) dengan Media Permainan Macan-Macanan Pada Siswa Kelas XI IPS 1 SMA Negeri 1 Wuryantoro Tahun Pelajaran 2011/2012. Diakses dari <http://epaper.ums.ac.id/index.php/jpa/article/download/10/11> pada tanggal 13 Maret 2014