

METODE PEMBELAJARAN TGT MELALUI PERMAINAN ULAR TANGGA SEBAGAI ALTERNATIF MENINGKATKAN PEMAHAMAN DAN MINAT BELAJAR MATEMATIKA SISWA KELAS III SD NEGERI BEDIWETAN KECAMATAN BUNGKAL KABUPATEN PONOROGO

Charlina Ribut Dwi Angraini

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Bediwetan Bungkal Ponorogo pada materi pecahan. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas dengan subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri Bediwetan tahun pelajaran 2013/2014 yang terdiri dari 22 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus tindakan. Data hasil penelitian diperoleh dari tes hasil belajar, hasil observasi minat belajar dan angket minat siswa dianalisis dari keseluruhan aspek yang diamati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pemahaman dan minat belajar matematika siswa setelah dilakukan penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan ular tangga mengalami peningkatan. Hal ini ditunjukkan dengan adanya peningkatan hasil penelitian (selama siklus 1 dan siklus 2) menunjukkan bahwa rata-rata hasil tes (dari 16 siswa yang tuntas belajar menjadi 19 siswa yang tuntas belajar). Hasil observasi minat belajar siswa meningkat ditunjukkan dari hasil minat belajar (dari 12 siswa yang memenuhi kriteria keberhasilan menjadi 18 siswa yang memenuhi kriteria keberhasilan). Sedangkan hasil angket minat siswa dari sebelum dilakukan tindakan mengalami peningkatan pada siklus 1 dan siklus 2 (sebelum tindakan mencapai kriteria 14.9 menjadi 20 pada siklus 1 dan 21.73 pada siklus 2).

Kata kunci : TGT melalui permainan ular tangga, pemahaman dan minat belajar matematika.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Dalam suatu bangsa, pendidikan merupakan faktor utama yang menentukan kemajuan bangsa. Suatu bangsa yang ingin maju harus memperhatikan mutu pendidikan masyarakatnya. Pembelajaran matematika diberikan mulai dari Sekolah Dasar untuk membekali siswa dengan kemampuan berfikir logis, analisis, sistematis, kritis, dan kreatif serta kemampuan bekerja sama.

Mata pelajaran matematika perlu diajarkan kepada siswa mulai dari Sekolah Dasar untuk membekali siswa dengan pemikiran yang logis, kritis dan kreatif serta mampu bekerja sama. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) mendefinisikan matematika sebagai ilmu universal yang mendasari perkembangan teknologi modern, mempunyai peran penting berbagai disiplin dan memajukan daya pikir manusia. Untuk menguasai dan

mencipta teknologi dimasa depan diperlukan penguasaan matematika yang kuat sejak dini.

Pelajaran matematika sebagai salah satu mata pelajaran wajib di sekolah formal seringkali masih menjadi momok dan beban belajar bagi siswa. Pembelajaran matematika seringkali dijejali dengan rumus-rumus dan angka-angka yang sering membuat siswa menjadi bosan, malas dan bahkan trauma yang berkepanjangan. Maka dari itu menjadi guru di sekolah dasar bukan pekerjaan yang mudah dikarenakan guru harus berjuang menanamkan rasa cinta siswa pada mata pelajaran matematika. Rendahnya minat belajar matematika karena adanya berbagai pemikiran negatif telah melekat dibenak siswa berkenaan dengan pelajaran matematika. Selain itu pemahaman terhadap materi pelajaran matematika merupakan salah satu hal pokok yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Dengan pemahaman tersebut siswa mampu menguasai seluruh isi dari materi yang disampaikan. Maka dengan adanya

minat yang tinggi maka berpengaruh pada peningkatan pemahaman terhadap materi yang disampaikan.

Dari hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas III yang dilakukan di SD Negeri 1 Bediwetan Kecamatan Bungkal masalah yang dihadapi adalah minat belajar matematika siswa kelas III belum seperti yang diharapkan. Dikarenakan minat belajar matematika yang rendah berpengaruh pada pemahaman siswa yang ditandai pada hasil belajar yang banyak di bawah KKM yang telah ditentukan. Semakin banyak siswa yang minat belajarnya berkurang diakibatkan kurang tertarik terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru. Metode yang digunakan lebih banyak menggunakan metode ceramah tanpa didukung metode pembelajaran yang lain dan tanpa alat peraga atau media untuk mengajar. Hal tersebut mengakibatkan pembelajaran yang monoton dan kurang melibatkan siswa secara aktif sehingga siswa tidak tertarik terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru dan mengakibatkan rendahnya minat belajar siswa. Dari faktor orang tua juga berpengaruh pada minat belajar siswa, ditandai dengan siswa yang tidak mengerjakan pekerjaan rumah yang diberikan oleh guru. Selain itu semakin berkembang pesatnya teknologi misalnya televisi, yang membuat siswa lebih memilih menonton televisi daripada belajar.

Salah satu model pembelajaran dapat menarik perhatian dan minat siswa yang berpengaruh pada pemahaman adalah pembelajaran kooperatif. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang memberikan kesempatan kepada para siswa melaksanakan kegiatan belajar bersama dengan kelompok kecil (antara 5 sampai 8 orang). Dalam pembelajaran kooperatif masing-masing siswa anggota kelompok bertanggung jawab terhadap keberhasilan diri dan anggotanya. Mereka saling membantu melaksanakan tugas yang diberikan kepada

kelompoknya sehingga setiap anggota kelompok mencapai potensi optimal yang mungkin diraihinya. Sampai saat ini sudah cukup banyak model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan, diantaranya adalah *Students Team Achievement Divisions* (STAD), *Teams Games Turnament* (TGT), *Jigsaw*, *Team Assisted Individralization* (TAI), *Group Investigation* (GI).

Adapun upaya untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa dalam penelitian ini adalah dengan penerapan metode *Teams Games Turnament* (TGT) melalui permainan ular tangga. *Teams Games Turnament* (TGT) adalah salah satu model pembelajaran kooperatif yang menekankan adanya kerjasama antar anggota kelompok untuk mencapai tujuan belajar. Terdapat empat tahap dalam TGT yaitu mengajar, belajar kelompok, turnamen atau perlombaan, dan penghargaan kelompok.

Hal yang menarik dari TGT dan yang membedakannya dengan model 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 dimeja turnamennya. Dalam turnamen ini menggunakan permainan ular tangga untuk merangsang dan menarik perhatian siswa agar lebih senang sehingga dapat memotivasi siswa dalam belajar.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut di atas, maka masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

Bagaimanakah penerapan metode TGT melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Bediwetan?

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Bediwetan. Bentuk penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK) kolaboratif. Subjek penelitian adalah siswa kelas III SD Negeri Bediwetan Kecamatan Bungkal Kabupaten Ponorogo Tahun Pelajaran 2013/2014 yang terdiri dari 22 siswa. Penelitian dilaksanakan dalam dua siklus tindakan yang membahas mengenai pecahan sederhana. Teknik pengumpulan data adalah dengan soal tes, observasi minat belajar siswa, angket minat siswa, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dari tes dianalisis dengan menghitung persentase ketuntasan siswa kelas III SD Negeri Bediwetan setiap siklus. Untuk data dari lembar observasi minat dianalisis dengan menghitung persentase minat tiap siswa. Sedangkan data dari angket minat siswa dianalisis dengan menghitung rata-rata minat.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus yaitu siklus 1 dan siklus 2. Setiap siklus terdiri dari 2 kali pertemuan yang dilaksanakan dengan prosedur pelaksanaan penelitian tindakan kelas antara lain perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Pada penelitian tindakan kelas ini peneliti melakukan observasi minat belajar terhadap proses pembelajaran yang terjadi di kelas dan pemahaman siswa dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe TGT

(*Teams Games Tournament*) melalui permainan ular tangga di kelas III SD Negeri Bediwetan.

Pelaksanaan penelitian ini dimulai dengan peneliti melakukan observasi awal terhadap kegiatan pembelajaran di kelas III SD Negeri Bediwetan. Observasi awal ini dilaksanakan dengan melakukan observasi di dalam kelas serta wawancara guru dan siswa. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari observasi dan wawancara tersebut, peneliti menguraikan beberapa permasalahan yang ada di dalam kelas serta dinyatakan bahwa kegiatan mengajar di dalam kelas masih belum optimal sehingga mengakibatkan pemahaman dan minat belajar siswa kelas III SD Negeri Bediwetan masih rendah. Oleh karena itu peneliti mengadakan diskusi dengan gurur mata pelajaran matematika untuk mengatasi permasalahan yang muncul tersebut dengan menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan ular tangga. Selanjutnya guru dan peneliti menyusun skenario pembelajaran yang akan digunakan pada siklus 1 dengan menggunakan materi membaca dan membilang pecahan sederhana. Dalam penelitian ini guru bertindak sebagai pelaksana sedangkan peneliti bertindak sebagai observer. Pelaksanaan pembelajaran dilaksanakan sesuai dengan skenario yang telah dibuat dan diakhiri pembelajaran dilaksanakan evaluasi untuk mengetahui peningkatan pemahaman dan minat belajar siswa.

Dari hasil observasi siklus 1 ini guru belum begitu memahami pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournament (TGT)*, sehingga masih sering terjadi kesalahan. Peningkatan pemahaman dan minat belajar siswa dalam siklus pertama ini belum begitu terlihat meskipun ada beberapa siswa yang aktif bertanya dan menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru. Siswa juga belum begitu memahami pelaksanaan model pembelajaran kooperatif tipe TGT, sehingga siswa

masih bingung. Selain itu siswa juga belum memahami tugas dan tanggung jawabnya di dalam kelompok. Oleh karena itu peneliti dan guru mencari solusi dari kelemahan yang dihadapi dalam siklus 1 dan merencanakan pembelajaran untuk siklus 2.

Pada pelaksanaan siklus 2 ini materi yang digunakan sama yang membedakan kompetensi dasar dan indikator pembelajarannya. Pada siklus 2 ini guru sudah mulai lancar dalam melaksanakan pembelajaran dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT dikarenakan langkah-langkah yang digunakan masih sama. Dari hasil evaluasi siswa jika dibandingkan dengan siklus 1 terjadi peningkatan secara signifikan. Berdasarkan observasi pada siklus 2 ini penelitian dirasa cukup karena dari hasil evaluasi dirasa sudah memenuhi indikator keberhasilan.

Dari hasil penelitian diperoleh bahwa pembelajaran matematika siswa kelas III SD Negeri Bediwetan melalui model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan ular tangga dapat meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa kelas III SD Negeri Bediwetan.

Setelah diterapkannya model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan ular tangga pada siklus 1 dan siklus 2, siswa lebih berminat dan aktif dalam bekerjasama dalam kelompok untuk menyelesaikan masalah dan juga mereka merasa senang dengan model pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan ular tangga karena tidak malu bertanya kepada teman ataupun guru, melatih berfikir dengan cepat, dan dapat menumbuhkan sikap saling menghormati dan menghargai pendapat orang lain sehingga dapat termotivasi untuk menguasai materi pelajaran matematika.

Tahap pertama kegiatan belajar dengan menggunakan TGT melalui permainan ular tangga adalah penyajian atau presentasi kelas oleh guru. Pada tahap ini, guru mengkondisikan siswa agar siap untuk belajar. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran,

menjelaskan secara garis besar materi yang akan disajikan, dan memberi motivasi belajar. Penyampaian dibuat semenarik dengan misalnya dengan mengajak siswa pada gambaran kehidupan nyata. Hal ini bertujuan agar siswa berminat dan senang belajar matematika.

Dari hasil observasi dinyatakan taraf keberhasilan minat belajar siswa berdasarkan observasi pengamatan terdapat 12 siswa yang sesuai dengan harapan keberhasilan. Terbukti berdasarkan data yang ada, 5 siswa berada pada kriteria berminat dan 7 siswa berada pada kriteria sangat berminat. Pada aspek bertanya pada guru apabila menghadapi kesulitan dan mengerjakan soal turnamen dengan cermat masih berada pada rata-rata aspek yang rendah dialami oleh siswa. Hasil observasi siklus 2 menunjukkan peningkatan minat belajar siswa ditandai bahwa terdapat 18 siswa yang sesuai dengan harapan keberhasilan. Dari data siklus 2 diperoleh 7 siswa berada pada kriteria berminat dan 11 siswa berada pada kriteria sangat berminat. Peningkatan yang terjadi belum maksimal karena sebagian kecil siswa masih menggantung kepada temannya. Misalkan dikarenakan LKS yang diberikan untuk setiap kelompok hanya 1 maka kadang ada siswa yang tidak mau ikut serta dalam mengerjakan atau lebih acuh.

Tahap kedua setelah presentasi kelas atau penyajian oleh guru adalah belajar kelompok. Pada siklus 1 keaktifan bekerjasama dalam kelompok termasuk sudah bagus. Kebanyakan siswa saling tunjuk untuk mengerjakan LKS yang diberikan. Data hasil pengamatan siklus 2, menunjukkan peningkatan minat belajar siswa dalam bekerjasama dalam kelompok sudah sangat aktif. Siswa mulai aktif bertanya kepada guru atau siswa lain dalam kelompoknya. Ketakutan siswa untuk bertanya berkurang karena guru banyak memberikan motivasi dan perhatian dengan berkeliling pada setiap kelompok. Diskusi dalam kelompok

terlihat lebih hidup. Antar anggota kelompok sudah lebih berani mengungkapkan pendapat. Seperti siswa dari kelompok bintang dalam mengerjakan LKS 3 sudah terjadi komunikasi dan kerjasama yang baik. Minat belajar siswa dalam aspek ini mengalami peningkatan jika dibandingkan dengan siklus 1, akan tetapi masih ada sebagian siswa takut untuk bertanya pada guru atau teman. Siswa masih beranggapan bahwa siswa yang banyak bertanya adalah siswa yang kurang pandai. Siswa belum menyadari pentingnya berdiskusi dalam kelompok. Dengan berdiskusi bersama teman akan menambah pemahaman siswa itu sendiri.

Dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, sumber belajar yang digunakan tidak hanya LKS. Guru juga menyadari kepada siswa untuk menggunakan buku matematika lain. Alat peraga juga dibutuhkan untuk mempermudah siswa menyelesaikan permasalahan dalam LKS. Seperti halnya guru menyuruh siswa untuk membawa origami dimaksud agar siswa lebih mengerti dan paham akan maksud materi yang sedang diajarkan.

Tahap yang ketiga dari pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan ular tangga adalah game turnamen. Dengan diadakannya game ular tangga dan dikombinasikan dengan turnamen diharapkan siswa lebih berminat dan senang belajar matematika. Aturan dalam game turnamen yaitu siswa yang mempunyai kemampuan akademik yang hampir sama saling bertanding untuk mewakili kelompok masing-masing. Setiap siswa mempunyai kesempatan yang sama untuk menyumbangkan poin tertinggi untuk kelompoknya, sehingga siswa termotivasi untuk berusaha sebaik mungkin. Poin yang disumbangkan dari turnamen akan menentukan penghargaan kelompok. Game Turnamen diadakan dengan tujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa memahami materi yang diajarkan dan meningkatkan minat belajar siswa karena lebih termotivasi.

Soal yang diberikan pada kegiatan ini berbeda-beda untuk tiap kelompok. Hal ini disesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa. Sebagai contoh pada turnamen meja I diwakili oleh siswa berkemampuan tinggi sehingga soal yang diberikan dibuat dengan tingkat kesulitan yang lebih jika dibandingkan dengan meja yang lain. Tujuan diberikannya soal yang berbeda untuk tiap meja turnamen adalah agar adil karena dengan memberikan soal yang sesuai dengan kemampuan siswa, diharapkan siswa dapat memperoleh kesempatan mendapat nilai tertinggi.

Tahap terakhir dari pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan ular tangga adalah penghargaan kelompok. Poin-poin yang didapatkan dari turnamen untuk menentukan penghargaan kelompok. Dengan diberikannya penghargaan kelompok diharapkan dapat memotivasi siswa untuk lebih berminat dalam belajar matematika dan meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan. Pada siklus 1 terdapat dua kelompok yang mendapatkan hadiah berupa alat tulis yaitu kelompok matahari dan kelompok bulan, sedangkan pada siklus 2 juga terdapat 2 kelompok yang mendapatkan hadiah berupa alat tulis yaitu kelompok matahari dan kelompok bintang.

Data hasil angket minat belajar siswa menunjukkan bahwa minat belajar matematika siswa mengalami peningkatan yang sangat tajam setelah diberikan pembelajaran kooperatif tipe TGT melalui permainan ular tangga. Hal ini dapat dilihat dari keenam indikator minat yang diamati menunjukkan peningkatan dari sebelum dilakukan tindakan ke sesudah diberikan tindakan. Keenam indikator minat tersebut yaitu keinginan, perasaan senang, pengetahuan, kebiasaan, perhatian, dan respon. Keenam indikator itu dari sebelum penelitian sampai siklus 1 mengalami peningkatan yang sangat tajam, sedangkan pada siklus 2 semua indikator minat juga tetapi mengalami kenaikan.

Berdasarkan data hasil belajar siswa, hasil observasi minat belajar siswa, dan angket minat siswa dapat disimpulkan bahwa pemahaman dan minat belajar matematika siswa kelas III SD Negeri Bediwetan melalui penerapan metode *Teams Games Tournament* melalui permainan ular tangga mengalami peningkatan.

KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian, maka dapat disimpulkan pemahaman dan minat belajar siswa dengan menggunakan model pembelajaran TGT melalui permainan ular tangga meningkat yang ditandai dengan peningkatan persentase ketuntasan nilai siswa untuk pemahaman dan minat belajar yang diamati pada soal tes, observasi minat belajar siswa, dan angket minat siswa dengan rincian sebagai berikut: Rata-rata hasil tes, pada siklus 1 dan siklus 2 diperoleh berdasarkan tes tertulis siswa yang berbentuk soal uraian berjumlah 10 soal tiap siklus. Pada siklus 1 terdapat 16 siswa yang tuntas belajar dan meningkat menjadi 19 siswa yang tuntas belajar pada siklus 2. Hasil observasi minat belajar siswa, berdasarkan persentase minat belajar siswa pada siklus 1 terdapat 12 siswa yang memenuhi kriteria keberhasilan yaitu berada pada kriteria berminat dan sangat berminat, pada siklus 2 meningkat menjadi 18 siswa yang memenuhi kriteria keberhasilan yaitu berada pada kriteria berminat dan sangat berminat. Hasil angket minat belajar siswa, dari sebelum dilakukan tindakan mengalami peningkatan pada siklus 1 dan siklus 2. Dinyatakan sebelum penelitian berada pada kriteria cukup berminat yaitu mempunyai nilai 14.9. Setelah diberikan tindakan pada siklus 1 mengalami peningkatan yang tajam yaitu 20 berada pada kriteria berminat, hingga akhirnya pada siklus 2 dapat mencapai kriteria sangat berminat dengan nilai 21.73.

Pembelajaran matematika dengan menggunakan model pembelajaran TGT melalui permainan ular tangga dapat digunakan sebagai salah satu alternatif pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dan minat belajar siswa. Guru matematika kelas III SD Negeri Bediwetan disarankan untuk lebih perhatian dan telaten dalam mengajarkan suatu materi kepada siswa yang kemampuan akademiknya rendah dan tidak terlalu cepat dalam menerangkan materi khususnya pada pelajaran matematika, supaya siswa dapat paham dengan baik. Untuk pembelajaran berikutnya dapat menggunakan jenis permainan yang lebih menarik sehingga siswa lebih berminat dalam mengikuti proses pembelajaran dan pada akhirnya hasil belajar siswa dapat diperoleh lebih optimal.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- _____. 2010. *Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Aditya Media.
- Kunandar. 2012. *Langkah Mudah Penelitian Tindakan Kelas Sebagai Pengembangan Profesi Guru*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Lie, Anita. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: PT. Gramedia.
- Rusman. 2011. *Model-Model Pembelajaran Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Slavin, Robert E. 2008. *Coopertive Learning Teori Riset dan Praktik*. Bandung: Nusa Media.

